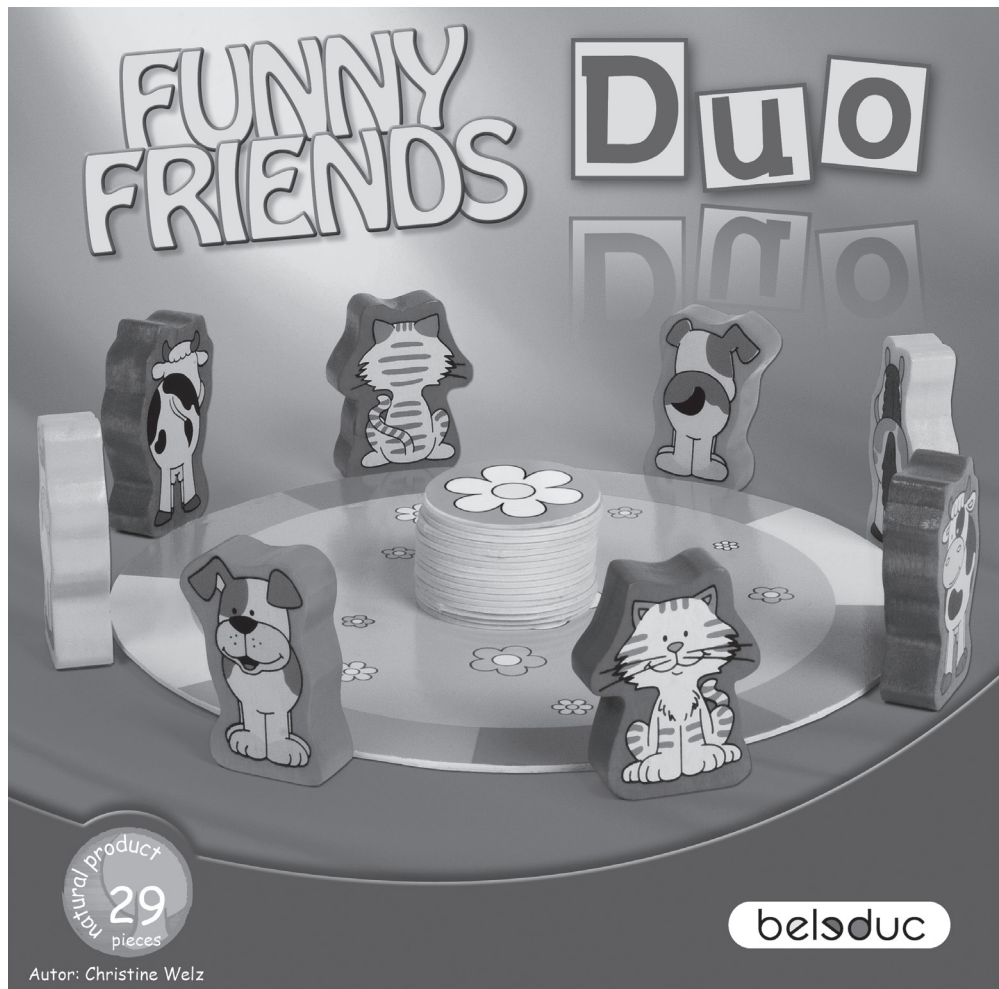


Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale * 说明书

D E N F E S N L I CHN

Nr. 22324



belsduc

Funny Friends Duo

Ein lustiges und farbenfrohes Spiel mit Tierpärchen und Blumen. Die Tiere auf der Blumenwiese helfen den spielenden Kindern, möglichst viele Blumen zu sammeln. Dafür werden Würfelglück sowie eine ausgeprägte Farb- und Formwahrnehmung benötigt.

Inhalt:	8 Spielfiguren • 2 Katzen - blau • 2 Hunde - orange • 2 Pferde - gelb • 2 Kühe - grün 2 Farbwürfel 1 Spielwiese (Aufstellhilfe) 18 Blumenkärtchen
Alter:	3+
Mitspieler:	2-4
Spieldauer:	ca. 10 Minuten
Autor:	Christine Welz / Lizenz durch Projekt Spiel

Nach dem langen, kalten Winter dürfen die Tiere endlich wieder ins Freie, zurück auf ihre Lieblingswiese. Dort genießen sie die wohlige Wärme der Frühlingssonne in vollen Zügen und freuen sich über jede einzelne Blume auf der Wiese. Dabei spielen die vier Tierpaare so ausgelassen miteinander, dass sie das Sammeln der Blumen für die Kinder manchmal vergessen. Dabei geht das ganz einfach, wenn ein Tierpaar gleichzeitig auf die Wiese schaut. Welches Kind sammelt wohl die meisten Blumen?

Kurzanleitung:

Zu Beginn stehen die Tierpaare im Kreis um die Blumenwiese herum. Gleiche Tiere stehen sich gegenüber, schauen aber beide nach außen. Die Tiere werden nach innen oder wieder nach außen gedreht, sobald die entsprechenden Farben gewürfelt wurden. Für jedes gleichfarbige Tierpaar, das sich ansieht, wird ein Blumenkärtchen an den würfelnden Spieler ausgegeben. Wer zuerst fünf Blumenkärtchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung des Spiels:

Die farbige, runde Spielwiese platziert man so, dass sie von allen Spielern bequem erreicht wird. In der Mitte der Wiese werden sämtliche Blumenkärtchen aufgestapelt. Die einzelnen Tiere werden entsprechend ihrer Farbe, außen an das passende Feld der Spielwiese gestellt (z. B. die beiden Katzen mit blauem Hintergrund an die beiden blauen Farbfelder der Spielwiese). Gleiche Tiere stehen sich gegenüber, schauen aber beide nach außen. Jetzt werden noch die beiden Farbwürfel bereit gelegt und schon kann es losgehen.

Spielverlauf:

Gewürfelt wird mit beiden Farbwürfeln, gleichzeitig oder nacheinander. Die gewürfelten Farben zeigen an, welche Tierfiguren gedreht werden dürfen. Es müssen pro Spielzug jeweils zwei Spielfiguren bewegt werden.

Würfelt der erste Spieler zum Beispiel Blau und Grün, darf er eine blaue Katze und eine grüne Kuh so umdrehen, dass beide in die Mitte des Kreises schauen. Sollte der nächste Spieler beispielsweise Gelb und Grün würfeln, so dreht dieser ein gelbes Pferd und idealerweise die zweite grüne Kuh nach innen. Jetzt schauen sich beide Kühe an, und der zweite Spieler erhält dafür ein Blumenkärtchen. Würfelt ein Spieler erneut Grün, so dreht er eine der beiden grünen Kühe wieder nach außen. Dadurch ergeben sich immer wieder Möglichkeiten, die Tiere nach innen zu drehen, so dass sich Tierpaare anschauen und dafür die Belohnung einzuheimsen.

Es kann jedoch auch passieren, dass es einem Spieler gelingt, mit nur einem Zug zwei Tiere so umzudrehen, so dass sich gleich zwei Tierpaare anschauen. Diese tolle Leistung wird mit zwei Blumenkärtchen belohnt. Gleiches gilt, wenn ein Spieler mit beiden Würfeln dieselbe Farbe würfelt und dadurch beide Tiere dieser Farbe mit einem Zug nach innen drehen kann.

Spielende:

Gewinner ist der Spieler, der mithilfe der Tiere zuerst fünf Blumenkärtchen gesammelt hat.

Förderung:

Erkennen und Zuordnen von Farben und Formen
Kommunikation und Sprachentwicklung
Erstes Regelverständnis

Funny Friends Duo

A funny colourful game with pair of animals and flowers. With a little bit of luck from the dice and a good perception of colours and shapes you can send the animals on the meadow as many flowers as possible.

Content:	8 game figures <ul style="list-style-type: none"> • 2 cats - blue • 2 dogs - orange • 2 horses - yellow • 2 cows - green 2 coloured dice 1 play meadow (support) 18 little flower cards
Age:	3+
Players:	2-4
Length of game:	ca. 10 minutes
Author:	Christine Welz / license through the "Projekt Spiel"

After the long cold winter, the animals are finally allowed out in the open again, back to their favourite meadow. They enjoy the lovely warmth of the spring sun to the full and delight in every individual little flower in the meadow. At the same time the 8 friends romp around so much together that they actually have trouble keeping each other in sight. Once they've really let off steam though, they all soon come back together again. ... Who has collected the most flowers in the meantime?

Brief instructions:

At the start the animal pairs always stand with their backs to each other in a circle around the play meadow. The figures may be turned once the matching colour has been thrown on the dice. 1 little flower card is given out for each pair of the same colour that are facing each other. The first person to collect 5 cards, wins the game.

Preparing for the game:

The colourful round play meadow is placed so that it can be comfortably reached by all players. All the little flower cards are placed in a pile in the centre of the meadow. The individual animals are placed outside the play meadow by the field that matches their colour (e.g. cat with blue background by the play meadow's blue coloured field). All the animals stand in a circle with their backs to the play meadow. They are therefore not looking at each other. The two coloured dice are now laid out and the game can start.

Playing the game:

Both the coloured dice are thrown, at the same time or one after the other. The colours thrown on the dice show which animal figures may be turned. Two play figures must always be moved with each go.

For example, if the player throws blue and green on the dice, a blue cat and a green cow may be turned round so that they are both looking into the middle of the circle.

If the next player should then throw yellow and green, they then turn a yellow horse and ideally the second green cow round to face the circle. Now both cows are looking at each other and the second player receives a flower card for this. If a player throws green again, then they turn one of the two cows to face outwards again. This constantly results in new possibilities for turning the animals inwards to look at each other and collecting rewards for this.

However it may happen that one player succeeds in turning two animals round in one go so that two new animal pairs are looking at each other. This great performance is rewarded with two flower cards. The same applies if a player throws the same colour with both dice and can thus turn both animals of this colour inwards in one go.

End of the game:

The winner is the player who is the first to collect 5 flower cards and has given the most pretty flowers to the animals.

Stimulation:

Colour and shape recognition

Communication & language development

Early understanding of rules

Funny Friends Duo

Un jeu amusant et coloré – pas seulement pour les jours pluvieux... Avec un peu de chance avec les dés, et grâce à une bonne connaissance des couleurs et des formes, on peut donner beaucoup de fleurs aux animaux pâtureant dans la prairie.

Contenu :

- 8 figurines
 - 2 chats bleus
 - 2 chiens - orange
 - 2 chevaux - jaunes
 - 2 vaches - vertes
- 2 dés multicolores
- 1 pré (facilite l'installation)
- 18 cartes à fleurs

Âge : 3+

Joueurs : 2-4

Durée du jeu : env. 10 minutes

Auteur : Christine Welz / avec « Projekt Spiel »

Après un hiver long et froid, les animaux peuvent enfin sortir et retourner dans leur prairie préférée. Ils savourent pleinement la chaleur agréable du soleil de printemps et apprécient chacune des petites fleurs parsemant la prairie. Les 8 amis, eux, jouent tellement bien ensemble qu'ils ont véritablement du mal à ne pas perdre l'un d'eux de vue. Mais après s'être bien dépensés, ils se réunissent de nouveau... Qui a ramassé le plus grand nombre de fleurs ?

Brèves instructions :

Au commencement, les animaux sont rangés par couples, dos à dos, formant un cercle autour de la prairie. Dès qu'un joueur obtient la couleur correspondante avec les dés, il retourne les figurines. 1 carte à fleur est remise pour chaque couple de couleur identique qui se regarde. Le premier qui a obtenu 5 cartes a gagné.

Préparation du jeu :

Placer la prairie ronde et colorée de manière à ce que tous les joueurs y aient facilement accès. Empiler toutes les cartes à fleurs au centre de la prairie. Placer les animaux à l'extérieur de la prairie, devant la case de la couleur correspondante (par ex. le chat sur fond bleu devant la case bleue de la prairie). Tous les animaux forment un cercle et tournent le dos à la prairie. Ils ne se regardent pas. Placer les deux dés multicolores à portée de main. Le jeu peut commencer.

Déroulement du jeu :

Lancer les deux dés, en même temps ou l'un après l'autre. Les couleurs indiquées par les dés déterminent les animaux qui peuvent être tournés. Deux figurines doivent être déplacées à chaque tour.

Si, par exemple, le premier joueur obtient les couleurs bleue et verte avec les dés, il tourne un chat bleu et une vache verte, de manière à ce qu'ils soient tous les deux orientés vers le centre du cercle. Si le joueur suivant obtient les couleurs jaune et verte avec les dés, celui-ci tourne un cheval jaune et, de manière idéale, la deuxième vache verte vers l'intérieur. Dans ce cas, les deux vaches se regardent et le deuxième joueur reçoit une carte à fleur en récompense. Si un joueur lance les dés et obtient de nouveau la couleur verte, il retourne l'une des deux vaches vertes vers l'extérieur. Ainsi, tantôt on tourne les animaux vers l'intérieur, tantôt ils se regardent et tantôt on obtient une récompense.

Cependant, il peut arriver qu'un joueur parvienne à tourner deux animaux en un tour, et que deux nouveaux couples d'animaux se fassent alors face. Cette performance remarquable est récompensée par deux cartes à fleurs. Il en est de même si un joueur obtient la même couleur en lançant les deux dés et s'il peut tourner les deux animaux de cette couleur en un seul tour vers l'intérieur.

Fin du jeu :

Le premier qui a obtenu 5 cartes à fleurs et qui, de cette manière, a pu offrir le plus grand nombre de fleurs aux animaux, a gagné.

Développe :

Reconnaissance des couleurs et des formes
Communication et développement du langage
Compréhension de règles simples

Funny Friends Duo

Un divertido y colorido juego, no sólo para los días de lluvia... Con un poco de suerte al tirar los dados y una buena percepción de las formas y los colores, se pueden recoger muchas flores para llevárselas a los animales de la pradera.

Contenido:	8 figuras de juego <ul style="list-style-type: none"> • 2 gatos - color azul • 2 perros - color naranja • 2 caballos - color amarillo • 2 vacas - color verde 2 dados de colores 1 pradera (base de juego) 18 fichas de flores
Edad:	3+
Jugadores:	2-4
Duración:	Aprox. 10 minutos.
Autora:	Christine Welz / a través de "Projekt Spiel"

Tras un largo y frío invierno, los animales, por fin, pueden salir al aire libre y volver a su pradera favorita. Disfrutan a tope del agradable calor del sol de primavera, alegrándose de cada florecita que crece en la pradera. Los 8 animales amigos juegan con tanta euforia, que a veces les cuesta no perderse de vista los unos a los otros. Pero una vez se han desfogado jugando, vuelven a encontrarse rápidamente... ¿Quién habrá recogido más flores entretanto?

Instrucciones breves:

Al principio, las parejas de animales están colocadas de espaldas, uno enfrente del otro, alrededor de la pradera formando un círculo. Según el color que marque el dado, se les puede dar la vuelta a las figuras. Por cada pareja del mismo color se obtiene 1 ficha de flor. Gana el primero en reunir 5 fichas.

Preparación del juego:

La base redonda y colorida, que representa la pradera, se coloca en una posición accesible para todos los jugadores. En el centro de la pradera se apilan todas las fichas de flores. Los animales se sitúan según sus colores delante de las casillas correspondientes (por fuera de la pradera), por ejemplo, el gato con fondo azul se coloca junto a la casilla azul de la base. Todos los animales forman un círculo y están colocados de espaldas hacia la pradera, o sea, que no se miran. Ahora, sólo falta dejar preparados los dados de color, y todo listo para empezar.

Cómo se juega:

Se tiran ambos dados, ya sea simultánea o consecutivamente. Los colores que marcan los dados indican los animales a los que puede darse la vuelta. Por cada jugada deben moverse dos figuras.

Si el primer jugador saca, por ejemplo, azul y verde, puede dar la vuelta a un gato azul y a una vaca verde, colocándolos de manera que ambos miren al centro del círculo. Si el siguiente jugador saca, por ejemplo, amarillo y verde, puede dar la vuelta a un caballo amarillo y, por suerte, a la segunda vaca verde. Ahora, ambas vacas se miran de frente y el jugador obtiene una ficha de flor. Si el siguiente u otro jugador vuelve a sacar el color verde, puede dar nuevamente la vuelta a una de las vacas verdes, de manera que ésta mire hacia afuera. De esta manera, siempre hay posibilidades para girar los animales hacia dentro para que se miren y para que el jugador se lleve la recompensa.

También puede ocurrir que, en una misma jugada, un jugador consiga dar la vuelta a dos animales formando simultáneamente dos nuevas parejas de animales mirándose de frente. Este logro es recompensado con 2 fichas de flores. Lo mismo se aplica, si un jugador saca de una vez el mismo color en ambos dados y, además, puede girar hacia dentro a los dos animales de este color en una misma jugada.

Fin de la partida:

Gana el que primero reúna 5 fichas y, con ello, lleve el mayor número de bonitas flores a los animales.

Desarrolla:

El reconocimiento de formas y colores.

La comunicación y el desarrollo del habla.

El respeto y la comprensión de las reglas.

Funny Friends Duo

Een grappig en kleurrijk spel - niet alleen voor regenachtige dagen ... Met de hulp van geluk met de dobbelstenen en ook een goed observatievermogen voor kleuren en vormen kan men de dieren op de weide zoveel mogelijk bloemen doen krijgen.

Inhoud:	8 spelfiguren <ul style="list-style-type: none"> • 2 katten - blauw • 2 honden - oranje • 2 paarden - geel • 2 koeien - groen 2 gekleurde dobbelstenen 1 speelweide (opstelhulp) 18 bloemenkaartjes
Leeftijd:	3+
Aantal spelers:	2-4
Speelduur:	ca. 10 minuten
Auteur:	Christine Welz / via "Projekt Spiel"

Na de lange, koude winter mogen de dieren eindelijk weer in de openlucht, terug op hun lievelingsweide. Ze genieten in volle teugen van de weldoende warmte van het lentezonnetje en zijn blij met ieder bloempje op de wei afzonderlijk. Daarbij spelen de 8 vrienden zo uitgelaten met elkaar dat zij echt moeite hebben om elkaar in het oog te houden. Maar nadat zij goed uitgespeeld zijn komen zij al gauw allemaal weer samen ... Wie heeft er ondertussen wel de meeste bloemen verzameld?

Korte gebruiksaanwijzing:

De dierenparen staan in het begin telkens twee per twee samen, met hun rug naar elkaar toe, in een cirkel rondom de speelweide. De figuren mogen omgedraaid worden wanneer men met de dobbelstenen de overeenstemmende kleur gegooid heeft. Voor ieder paar van dezelfde kleur, dat mekaar aankijkt, wordt 1 bloemenkaartje uitgegeven. Wie het eerst 5 kaartjes verzameld heeft, wint het spel.

Vorbereitung van het spel:

De kleurige, ronde speelweide wordt zo geplaatst dat ze door alle spelers gemakkelijk bereikt kan worden. In het midden van de weide worden alle bloemenkaartjes opgesteld. De verschillende dieren afzonderlijk worden volgens hun kleur opgesteld aan de buitenkant van het passende veld van de speelweide (bijvoorbeeld de kat met blauwe achtergrond aan het blauwe kleurveld van de speelweide). Daarbij staan alle dieren in een cirkel en met hun rug naar de speelweide. Ze kijken elkaar dus niet aan. Nu worden de twee kleurige dobbelstenen nog klaargelegd en klaar is kees!

Spelverloop:

Er wordt met de twee kleurige dobbelstenen geworpen, ofwel tegelijkertijd ofwel na elkaar. De gegooide kleuren tonen aan welke dierfiguren omgedraaid mogen worden. Per spelbeurt moeten er telkens twee spelfiguren bewogen worden.

Wanneer bijvoorbeeld de eerste speler blauw en groen gooit met de dobbelstenen, dan mag hij een blauwe kat en een groene koe zo omdraaien, dat die twee naar het midden van de cirkel kijken. Indien nu de volgende speler bijvoorbeeld geel en groen gooit, dan draait deze een geel paard en in het ideale geval de tweede groene koe naar de binnenkant. Nu kijken de twee koeien naar elkaar en de tweede speler krijgt daarvoor een bloemenkaartje. Als een speler opnieuw groen gooit, draait hij één van de twee groene koeien weer naar de buitenkant. Daardoor ontstaan er steeds weer nieuwe mogelijkheden om de dieren naar de binnenkant te draaien, elkaar te laten aankijken en daarvoor de beloning op te eisen.

Het kan echter ook gebeuren dat een van de spelers erin slaagt, in slechts één enkele beurt twee dieren zodanig om te draaien, dat tegelijkertijd twee nieuwe dierparen elkaar aankijken. Deze super prestatie wordt beloond met twee bloemenkaartjes. Hetzelfde geldt voor wanneer een van de spelers met de twee dobbelstenen dezelfde kleur gooit en hij daardoor de twee dieren met deze kleur in één beurt naar de binnenkant kan draaien.

Einde van het spel:

De winnaar is de speler die het eerst 5 bloemenkaartjes kon bemachtigen en daardoor het grootste aantal mooie bloemen aan de dieren kon schenken.

Bevordering:

kleur- & vormherkenning
communicatie- & taalontwikkeling
beginselen van begrip voor regels



Funny Friends Duo

Un gioco divertente e colorato, non solo per i giorni di pioggia... Con l'aiuto del dado e con una spiccata percezione dei colori e delle forme, si potranno regalare agli animali sul prato più fiori possibile.

Contenuto:	8 pedine di gioco <ul style="list-style-type: none"> • 2 gatti - blu • 2 cani - arancio • 2 cavalli - gialli • 2 mucche - verdi 2 dadi colorati 1 prato per i giochi (supporto) 18 cartoncini fiore
Età:	3+
Giocatori:	2-4
Durata del gioco:	circa 10 minuti
Autore:	Christine Welz / tramite l'agenzia "Projekt Spiel"

Dopo il lungo e freddo inverno, finalmente gli animali possono uscire di nuovo all'aperto, nei loro prato preferito. Si godono appieno il bel tempore del sole primaverile e ogni fiorellino sul prato li fa ancora più contenti. Gli 8 amici giocano assieme così allegramente, che fanno davvero fatica a tenersi sott'occhio a vicenda. Ma dopo essersi scatenati tornano a riunirsi di nuovo tutti insieme... Nel frattempo, chi avrà raccolto più fiori?

Istruzioni in breve:

All'inizio, le coppie di animali sono sistemate a due a due, dandosi le spalle, in cerchio attorno al prato per i giochi. Si possono girare le figure quando, tirando il dado, esce il colore corrispondente. Per ogni coppia con lo stesso colore si prende un cartoncino fiore. Vince il gioco chi raccoglie per primo 5 cartoncini.

Preparazione del gioco:

Il coloratissimo prato rotondo va posizionato in modo da poter essere raggiunto facilmente da tutti i giocatori. Al centro del prato si mettono, uno sopra l'altro, tutti i cartoncini fiore. I singoli animali si posizionano all'esterno del prato, a seconda del loro colore, sul campo corrispondente (ad es. il gatto con lo sfondo blu va nel campo colorato blu del prato). Tutti gli animali sono in cerchio e con le spalle rivolte al prato. Quindi non si guardano. Ora si prendono i due dadi colorati, ed ecco che si può iniziare.

**Svolgimento del gioco:**

Si tirano entrambi i dadi colorati, contemporaneamente oppure uno dopo l'altro. I colori che escono indicano quali animali si possono girare. Per ogni manche si girano due pedine di gioco.

Se, ad esempio, il primo giocatore tira il dado ed escono il blu e il verde, il giocatore può girare un gatto blu e una mucca verde, in modo che i due animali guardino verso il centro del cerchio. Se, ad esempio, il giocatore seguente tira il dado ed escono il giallo e il verde, il giocatore può girare un cavallo giallo e idealmente la seconda mucca verde verso l'interno.

Ora le due mucche si guardano, e per questo il secondo giocatore riceve un cartoncino fiore. Se un giocatore tira il dado ed esce di nuovo verde, il giocatore gira la mucca verde di nuovo verso l'esterno. In questo modo si creano sempre nuove possibilità di girare gli animali verso l'interno, di farli guardare e di prendere quindi il premio.

Ma può anche succedere che un giocatore riesca a girare con lo stesso tiro due animali tali da far guardare due nuove coppie. Questo ottimo risultato viene premiato con due cartoncini fiore. Lo stesso vale se un giocatore ottiene fa uscire lo stesso colore con entrambi i dadi e in questo modo i due animali di quel colore vengono girati verso l'interno in un colpo solo.

Fine del gioco:

Vince il gioco il giocatore che guadagna per primo 5 cartoncini fiore, e che avrà quindi regalato in questo modo il maggior numero di bellissimi fiorellini agli animali.

Questo gioco aiuta a sviluppare:

riconoscimento di forme & colori
comunicazione & sviluppo del linguaggio
prima comprensione delle regole

幼幼乐对对碰

这是一款不仅仅适合雨天玩的精彩而有趣的游戏，通过掷骰子，凭着一定的运气以及对颜色和形状的良好感知，你可以给草地上的动物们送上好多美丽的鲜花哦！

游戏配件：

- 8个动物棋
 - 2只蓝色的猫
 - 2只橘色的狗
 - 2匹黄色的马
 - 2头绿色的牛
- 2个印有颜色圆点的骰子
- 1张草坪卡片
- 18张小花卡片

适合年龄： 3岁以上

游戏人数： 2-4人

游戏时间： 大约10分钟

游戏作者： 克里斯汀·威尔斯

漫长而寒冷的冬天过去了，动物们终于可以出来活动了，回到它们最喜欢的草坪。它们在这片开满鲜花的草地上快乐地享受着春天里温暖的阳光。8个动物朋友们在草坪上尽情地蹦蹦跳跳，玩耍着，互相看到挺难的。他们时而分开，时而又聚在一起……看看谁采到的花最多，最漂亮呢？

游戏简介：

游戏一开始，先让每对“动物”背对着对方，站在草坪的周围，围成一圈。根据掷出来的骰子颜色，游戏者可以转动相同颜色“动物”的朝向，一旦某对“动物”面对面，游戏者就可以获得一张小花卡片。第一个获得5张小花卡片的游戏者就获胜。

游戏准备：

将草坪卡片放在所有游戏者都容易接触到的地方，将所有的小花卡片堆起来放在草坪卡片的中央。将每个动物棋放在草坪卡片上印有相同颜色区域的旁边（比如：将蓝色的猫放在草坪卡片上印有蓝色区域的旁边）。让每对“动物”背对着互相看不到，在草坪卡片外围成一个圈。将两个骰子取出放在一边，游戏就要开始了。

游戏规则：

游戏者可以将两个骰子可以同时掷，也可以先掷完一个再掷另一个。根据骰子掷出来的颜色，游戏者可以转动同骰子相同颜色“动物”的朝向，若两个骰子显示的是两种颜色，就须转动这两种颜色的两个“动物”。

例如，如果游戏者掷出来的骰子，显示的是蓝色和绿色，游戏者就可以转动蓝色的“猫”和绿色的“牛”，让它们朝向草坪。接着下个游戏者掷骰子，如果他掷出来的是黄色和绿色，他就可以转动黄色的“马”和另一头绿色的“牛”，让它们朝向草坪，那么现在就有两头“牛”同时朝向草坪，它们也就面对面，互相能看到了，这时第二个游戏者就可以获得一张小花卡片。如果下个游戏者再次掷到绿色，他可以选择性地转动其中一头绿色的“牛”，让它再次背对着草坪。游戏过程中不断地改变各个“动物”的朝向，创造不同对“动物”互相看到的机会，从而游戏者们能够赢得更多的小花卡片。

这种情况也会发生，一个游戏者根据掷出来的两个骰子颜色，转动两个“动物”，而碰巧这两个“动物”被转动后都看到了它们的另外一个，那这个游戏者可以同时赢得两张小花卡片。也有这种可能，游戏者掷出来的两个骰子颜色一致，那他可以转动同骰子颜色相同的一对“动物”，让它们面对面，那他就能赢得一张小花卡片。

游戏结束：

第一个赢得5张小花卡片的游戏者获胜。

可激发的能力：

对颜色和形状的感知能力
培养社交能力和语言发展
对规则的早期理解

beleduc

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

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de
© 2011

