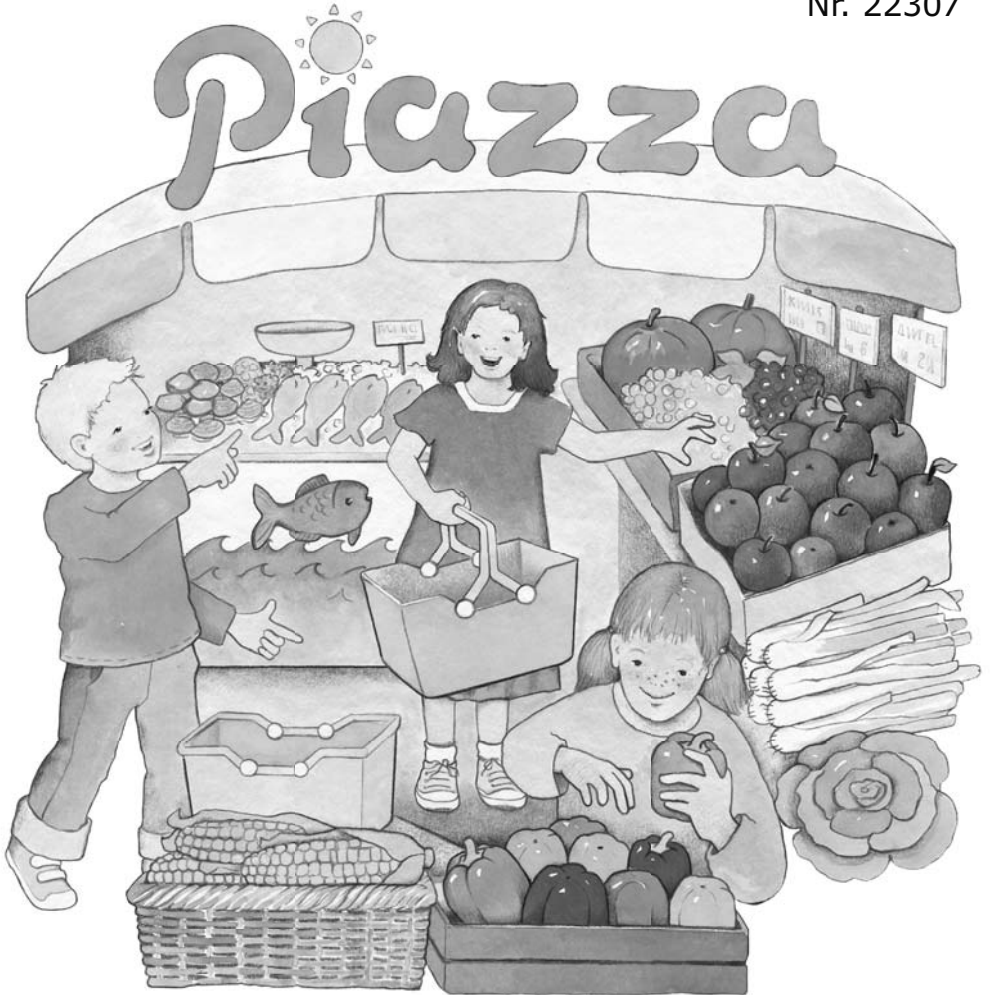


Spielanleitung

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

D E N F E S N L I

Nr. 22307



belsduc

PIAZZA

Einkaufen macht Spaß. Ganz besonders wenn es sich um bunte und gesunde Lebensmittel handelt. Wenn die Kinder dann auch allein einkaufen und bezahlen dürfen, wird Ernährungsbewusstsein, Aufmerksamkeit, strategisches Denken und erstes Mengenverständnis gefördert.

Inhalt:	1 Holz-Spielbrett 4 Spielfiguren 16 Geldchips 1 Punktwürfel
Alter:	4+
Mitspieler:	2-4
Autor:	Britta Lampertsdörfer

So viele bunte Nahrungsmittel im Supermarkt. Staunend gehen Sonja und Dirk durch die Gänge aber Einkaufen ist nicht leicht. Zum ersten Mal sind sie nämlich ohne ihre Mama unterwegs. Sie haben Geld bekommen und wissen, welche Lebensmittel sie kaufen sollen aber das Geld dafür muss ja auch reichen und so suchen sie die Nahrungsmittel zum passenden Preis.

Kurzanleitung: Die Spieler gehen mit ihren Figuren über das Spielbrett und kaufen nach und nach vier verschiedene Lebensmittel (Apfel, Paprika, Mais und Fisch). Geldchips dafür haben sie, aber sie müssen darauf achten, die Lebensmittel zum passenden Preis zu bekommen. Nur wer als Erster seine vier Lebensmittel bezahlt hat, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung: Das Spielbrett wird ausgelegt. Jedes Kind sucht sich eine Spielfigur aus und stellt sie auf den entsprechenden Farbpunkt im Eingangsbereich des Supermarktes. Jeder Spieler erhält 4 Geldchips.
(1 Chip mit 1 Punkt, 1 Chip mit 2 Punkten, 1 Chip mit 3 Punkten und 1 Chip mit 4 Punkten). Diese legt er vor sich ab.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler würfelt und setzt seine Figur vom Eingang aus in eine beliebige Richtung. Entsprechend der gewürfelten Punktzahl bleibt er auf einem Lebensmittel stehen. Er sieht nach, wie viele Punkte auf dem Lebensmittel sind und legt den, der Punktzahl entsprechenden Geldchip auf das gleiche Lebensmittel in seinem Einkaufskorb. Dieses ist sein erster Kauf. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Während dem Spiel dürfen Spielfiguren von Mitspielern übersprungen werden und es dürfen bis zu zwei Spielfiguren auf einem Lebensmittel stehen. Die Spieler entscheiden ob sie ihren Zug setzen möchten oder nicht und sie dürfen den Weg zu den jeweiligen Lebensmitteln frei wählen.

Ab dem zweiten Durchgang sollten die Spieler aufpassen. Sie müssen sehen, wie viele Punkte ihre Geldchips haben und welche Lebensmittel ihnen noch fehlen, denn nur wenn Sie den Geldchip mit den entsprechenden Punkten haben, dürfen sie das Lebensmittel auf dem sie stehen, auch kaufen. Z.B. Der Spieler benötigt noch den Fisch. Seine Figur steht auf dem Fisch mit 3 Punkten, er hat aber nur noch den Geldchip mit 2 Punkten. Diesen Fisch kann er also nicht kaufen und deshalb muss er mit seiner Figur zu dem Fisch mit den 2 Punkten, damit er diesen kaufen kann.

Spielende: Wer als Erster alle vier Lebensmittel bezahlt hat, also mit je einem Geldchip ein Lebensmittel im Einkaufskorb abgedeckt hat, gewinnt das Spiel.

PIAZZA

It's fun to go shopping. Particularly when you're buying colourful and healthy food. Giving children the opportunity to buy the food and pay for it themselves develops in them an awareness of nutrition, strategic thinking and an early understanding of quantities.

Contents: 1 wooden playing board
 4 playing figures
 16 money tokens
 1 die with dots
Age: 4+
Number of players: 2-4

Author: Britta Lampertsdörfer

What a lot of colourful food there is in the supermarket! Sonya and Dirk are amazed as they walk through the aisles but shopping is not easy. This is the first time they have gone shopping without Mum. They have money and know what food they are supposed to buy but they must make sure they will have enough money for everything and so they are careful to pick the right food at the right price.

Brief instructions: The players move their figures along the board and bit by bit they buy four different items of food (apples, peppers, maize and fish). They have money tokens to use to pay for them but they must make sure to get the food at the right price. The first to pay for these four food items is the winner.

Game preparation: The playing board is set up. Each child picks a playing figure and places it on the right coloured dot in the entrance area of the supermarket. Each player is given 4 money tokens. (1 token with 1 point, 1 token with 2 points, 1 token with 3 points and 1 token with 4 points). (S)he puts these down in front of him/herself.

Rules of the game: The youngest player rolls the die and moves his/her figure in any direction away from the entrance. Moving along food items (s)he counts up to the number of dots that came up on the die and then stops at that item of food.
(S)he looks to see how many dots are on the food and puts a money token with the same number of dots onto the same food item in his/her shopping basket. This is the first purchase.
It's now the next player's go.

During the game the figures can be overtaken by other players' figures and up to two playing figures can land on one food item. The players can decide whether or not they wish to take their go and are free to choose which direction to take to reach the food they want.

From the second go on, the players must be careful. They must check how many dots are on the money tokens they have left and which food they still have to find because they can only buy the food on the space they land on if they have a money token with the right number of dots.

For example, the player still needs fish.

His/her figure has landed on the fish with 3 points but (s)he only has a money token with 2 points. (S)he cannot buy this fish and must move to the fish with 2 dots and buy that instead.

End of the game: The winner is the first to pay for all four food items, i.e. to cover each food item in the shopping basket with a money token.

PIAZZA

Quel plaisir d'aller faire du shopping, surtout lorsqu'il s'agit d'acheter de la nourriture colorée et bonne pour la santé. En achetant par eux-mêmes ces aliments, les enfants apprendront le sens de la stratégie, les premières notions de nutrition et de quantité.

Contenu	1 plateau de jeu en bois 4 Figurines 16 pièces de monnaie (4 pièces avec 1 point, 4 pièces avec 2 points, 4 pièces avec 3 points et 4 pièces avec 4 points) 1 dé
Age	4+
Nombre de joueurs :	2-4
Auteur :	Britta Lampertsdörfer

Sonya et Dirk sont ravis d'aller faire les courses au supermarché. C'est la première fois qu'ils vont les faire sans leur maman, ils se rendent compte que ce n'est pas facile. Elle leur a dit ce qu'ils doivent acheter avec leur argent mais seront-ils capables de réussir ?

Arriveront-ils à gérer leur argent pour acheter au bon prix ?

Aperçu du jeu : Les joueurs vont bouger leur figurine sur le plateau et devront acheter 4 aliments différents (pomme, poivron, maïs et poisson). Ils ont à leur disposition 4 pièces de monnaie (1 avec 1 point, 1 avec 2 points, 1 avec 3 points et 1 avec 4 points). Le premier joueur à réussir à payer ces 4 aliments est déclaré vainqueur.

Préparation du jeu : Placez le plateau de jeu au centre de la table. Chaque joueur prend une figurine et la place sur l'emplacement de sa couleur à l'entrée du supermarché. Chaque joueur reçoit les 4 pièces de monnaie et les pose devant lui. Chaque joueur se place à côté de son sac.

Règle du jeu : Le plus jeune joueur lance le dé et avance sa figurine du nombre de case(s) indiquée(s) par le dé dans la direction qu'il souhaite dans le supermarché, chaque aliment sur le plateau de jeu représentant une case.

Il regarde alors combien de points apparaissent sur l'aliment sur lequel s'est arrêté sa figurine, c'est le prix qu'il doit payer avec **une seule pièce de monnaie** pour l'acheter. Si il décide de le faire, il doit poser sa pièce de monnaie sur l'aliment placé dans son sac.

Exemple : Dirk s'arrête sur un poisson avec 4 points dessus, il faut alors qu'il possède la pièce avec 4 points pour pouvoir l'acheter (il ne peut pas payer en additionnant la pièce avec 1 point et la pièce avec 3 points).

C'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de jouer.

Les figurines peuvent traverser une case où se trouve une autre figurine et seules 2 figurines au maximum peuvent s'arrêter sur le même aliment. Les joueurs ont toujours le choix d'acheter ou pas (s'ils le peuvent) et sont libres de la direction qu'ils souhaitent prendre dans le supermarché.

Evidemment à partir du second tour, les joueurs devront faire attention à leurs pièces restantes car il sera judicieux de choisir un aliment qu'ils pourront payer sous peine de perdre un tour.

Exemple : Dirk a acheté le poisson avec 4 points le tour précédent. En lançant son dé, il a la possibilité de s'arrêter sur une pomme avec 4 points dessus, un poisson avec 3 points dessus et un poivron avec 3 dessus. Comme il a déjà acheté du poisson, son choix se porte sur la pomme et le poivron. Ne possédant plus la pièce de monnaie avec 4 points, il ne peut pas acheter la pomme. Il décide donc de s'arrêter sur le poivron. Il peut ainsi placer sa pièce de monnaie avec 3 points sur le poivron dans son sac. Il ne lui reste plus qu'à acheter une pomme et un maïs. Sa maman va être contente !

Fin du jeu : Le premier joueur qui réussit à payer les 4 aliments différents (en ayant une pièce de monnaie sur chaque aliment de son sac) est déclaré vainqueur.

PIAZZA

Ir de compras es de lo más divertido. Sobre todo, si se trata de comprar alimentos sanos y de colores vivos. Si, además, los niños pueden comprar y pagar solos, se desarrolla en ellos la concienciación alimentaria, la atención, el pensamiento estratégico y las primeras nociones cuantitativas.

Contenido:	1 tablero de madera 4 figuras de juego 16 fichas de dinero 1 dado de puntos
Edad:	4+
Jugadores:	2-4
Autora:	Britta Lampertsdörfer

Hay tantos alimentos de tantos colores en el supermercado. Sonia y Diego caminan asombrados por los largos pasillos, pero ir de compras no es nada fácil. Porque, por primera vez, se han ido a comprar sin su mamá. Han recibido dinero y saben qué alimentos deben comprar. Pero tienen que estar atentos a que el dinero les llegue. Así que buscan los alimentos con los precios adecuados.

Instrucciones breves: Los jugadores pasan con sus figuras por el tablero, comprando de uno en uno cuatro diferentes alimentos (manzana, pimiento, maíz y pescado). Tienen las fichas de dinero necesarias para ello, pero deben fijarse muy bien en comprar los alimentos al precio adecuado. Gana el juego el primero en pagar sus cuatro alimentos.

Preparación del juego: Se coloca el tablero sobre la mesa. Cada niño elige una figura de juego y la sitúa sobre el punto de color correspondiente en la zona de entrada del supermercado. Cada jugador recibe 4 fichas de dinero.
(1 ficha con 1 punto, 1 ficha con 2 puntos, 1 ficha con 3 puntos y 1 ficha con 4 puntos).
Éstas las coloca en la mesa delante de sí.

Cómo se juega: El jugador más joven tira el dado y avanza con su figura desde la entrada en la dirección que él quiera. Según el número de puntos que indica el dado, llega a parar sobre un determinado alimento. Una vez aquí, debe comprobar cuántos puntos hay en este alimento. Después, debe colocar la ficha de dinero con el número de puntos correspondiente sobre el mismo alimento de su cesta de la compra. De esta manera, ha realizado su primera compra. A continuación, el turno pasa al siguiente jugador.

Durante el desarrollo del juego, los jugadores pueden pasar por encima de las figuras de juego de los demás jugadores, y sobre un mismo alimento pueden coincidir hasta dos figuras de juego. Los jugadores deciden, si desean o no avanzar en una determinada tirada, y pueden elegir libremente el camino hacia los diferentes alimentos.

A partir de la segunda tirada, conviene que los jugadores presten más atención. Deben ir controlando cuántos puntos tienen las fichas de dinero que les quedan y qué alimentos les faltan por comprar. Porque sólo pueden comprar el alimento sobre el cual se encuentran en este momento, si tienen la ficha de dinero con el número de puntos correspondiente.

Por ejemplo: Al jugador le falta todavía el pescado.

Su figura se encuentra sobre el pescado con los 3 puntos, pero sólo le queda una ficha de dinero con 2 puntos. Por lo tanto, no puede comprar este pescado, sino que tiene que avanzar con su figura hasta llegar al pescado que lleva los 2 puntos, para poder comprarlo.

Fin de la partida: Gana el juego el primero en pagar sus cuatro alimentos, es decir, en colocar una ficha de dinero sobre cada alimento de su cesta de la compra.

PIAZZA

Boodschappen doen is prettig. Vooral als het gaat om bonte en gezonde levensmiddelen. Als de kinderen dan ook alleen mogen gaan winkelen en betalen, worden voedingsbewustzijn, concentratie, strategisch denken en een eerste inzicht wat betreft hoeveelheden bevorderd.

inhoud:	1 houten spelbord 4 spelfiguren 16 geldchips 1 dobbelsteen
leeftijd:	4+
aantal spelers:	2-4
auteur:	Britta Lampertsdörfer

Zoveel bonte levensmiddelen in de supermarkt. Vol verbazing lopen Sonja en Dirk door de gangen, maar boodschappen doen is niet eenvoudig. Zij zijn namelijk voor de eerste keer op weg zonder hun mama. Zij hebben geld gekregen en weten welke levensmiddelen ze moeten kopen, maar het geld daarvoor moet natuurlijk voldoende zijn en dus gaan zij op zoek naar de voedingsmiddelen met de passende prijs.

Korte gebruiksaanwijzing: De spelers lopen met hun figuren over het spelbord en kopen geleidelijk aan vier verschillende levensmiddelen (appel, paprika, maïs en vis). Hiervoor hebben zij geldchips, maar zij moeten erop letten dat zij de levensmiddelen verkrijgen tegen de passende prijs. Enkel wie als eerste zijn vier levensmiddelen betaald heeft, wint het spel.

Spelvoorbereiding: Het spelbord wordt uitgebreid. Ieder kind zoekt een spelfiguur uit en zet deze figuur op het overeenkomstige kleurpunt aan de ingang van de supermarkt. Iedere speler ontvangt 4 geldchips. (1 chip met 1 punt, 1 chip met 2 punten, 1 chip met 3 punten en 1 chip met 4 punten). Deze chips legt hij vóór zich op tafel.

Spelverloop:

De jongste speler gooit de teerling en zet zijn figuur vanaf de ingang in een willekeurige richting. Naargelang van het aantal punten op de teerling blijft hij staan op een bepaald levensmiddel. Hij kijkt na hoeveel punten er op het levensmiddel zijn en legt de met het aantal punten overeenstemmende geldchip op hetzelfde levensmiddel in zijn boodschappenmand. Dit is zijn eerste aankoop. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Tijdens het spel mogen spelfiguren door de medespelers oversprongen worden en er mogen hoogstens twee spelfiguren op één levensmiddel staan. De spelers beslissen of zij hun beurt willen spelen of niet en zij mogen de weg naar de levensmiddelen vrij kiezen.

Vanaf de tweede spelronde moeten de spelers oppassen. Zij moeten zien hoeveel punten hun geldchips nog hebben en welke levensmiddelen nog ontbreken, want alleen als zij de geldchip hebben met het overeenkomstig aantal punten mogen zij het levensmiddel, waarop zij staan, ook kopen.

Voorbeeld: de speler heeft nog de vis nodig.

Zijn figuur staat op de vis met drie punten, maar hij heeft alleen nog de geldchip met 2 punten. Hij kan deze vis dus niet kopen en daarom moet hij met zijn figuur naar de vis met de 2 punten om deze te kunnen kopen.

Einde van het spel: Wie als eerste alle vier levensmiddelen betaald heeft, dus telkens met één geldchip één levensmiddel in de boodschappenmand heeft afgedekt, wint het spel.

PIAZZA

Fare la spesa è divertente, soprattutto quando si tratta di alimenti colorati e sani. Quando i bambini possono acquistare e pagare da soli, vengono stimolati la coscienza alimentare, l'attenzione, il pensare strategico e una prima comprensione delle quantità.

Contenuto:	1 plancia di legno 4 pedine 16 monete 1 dadi da gioco
Età:	4+
Giocatori:	2-4
Autore:	Britta Lampertsdörfer

Così tanti alimenti colorati al supermercato. Stupiti Lara e Marco attraversano le corsie, ma fare la spesa non è facile. Per la prima volta infatti lo fanno senza la mamma. Hanno ricevuto dei soldi e sanno quali alimenti devono comprare, ma i soldi devono bastare per tutto, così cercano gli alimenti con il prezzo giusto.

Istruzioni in breve: I giocatori muovono le pedine sulla plancia e acquistano di volta in volta quattro alimenti diversi (mela, peperone, mais e pesce), per i quali dispongono di monete, ma devono stare attenti ad acquistare gli alimenti al prezzo giusto. Vince il gioco chi paga per primo i suoi quattro alimenti.

Preparazione del gioco: Viene preparata la plancia. Ogni giocatore sceglie una pedina e la colloca sul punto colorato corrispondente all'ingresso del supermercato. Ogni giocatore riceve quattro monete (1 moneta da 1 punto, 1 moneta da 2 punti, 1 moneta da 3 punti e 1 moneta da 4 punti) e le dispone davanti a sé.

Svolgimento del gioco: Il giocatore più giovane tira il dado e sposta la propria pedina dall'ingresso in una direzione qualsiasi. A seconda del punteggio giocato, si ferma su uno degli alimenti. Controlla quindi quanti punti sono sull'alimento e posa la moneta corrispondente sullo stesso alimento nel proprio cestino. Questo è il suo primo acquisto. Dopodiché tocca al giocatore successivo.

Durante il gioco possono essere superate le pedine degli altri giocatori e sullo stesso alimento possono sostare massimo due pedine. I giocatori decidono se effettuare un'azione o meno e possono scegliere liberamente la strada per arrivare al rispettivo alimento.

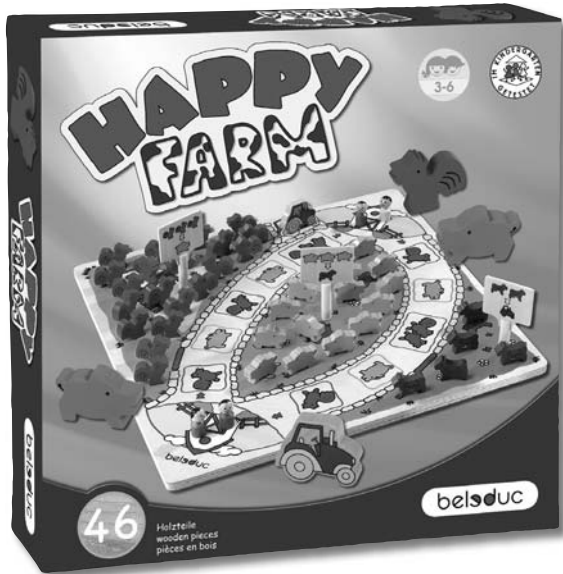
A partire dal secondo turno, i giocatori dovrebbero prestare attenzione. Devono controllare quanti punti restano loro nelle monete e quali alimenti mancano loro, poiché solo se possiedono la moneta con i punti corrispondenti possono acquistare l'alimento su cui si trovano.

Per es. ad un giocatore manca ancora il pesce.

La sua pedina si trova sul pesce con tre punti, ma lui possiede solo una moneta da due punti. Di conseguenza non può acquistare questo pesce e quindi deve arrivare con la pedina al pesce da due punti per poterlo acquistare.

Fine del gioco: vince il gioco chi paga per primo tutti e quattro gli alimenti ossia ha coperto con una moneta ogni alimento del cestino.

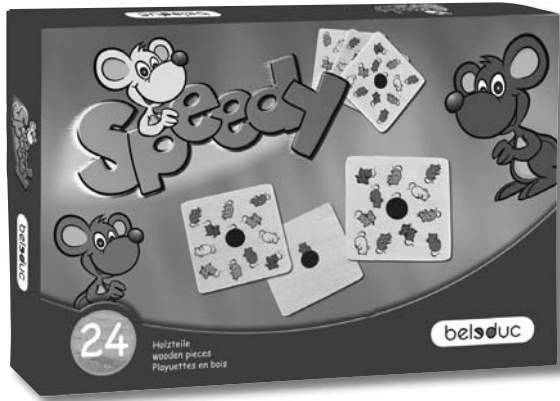
22302 Happy Farm



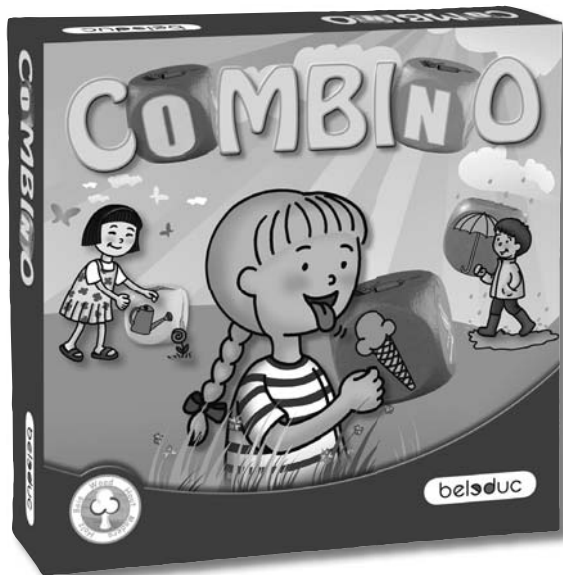
22303 Torreta



22306 Speedy



22308 Combino



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.