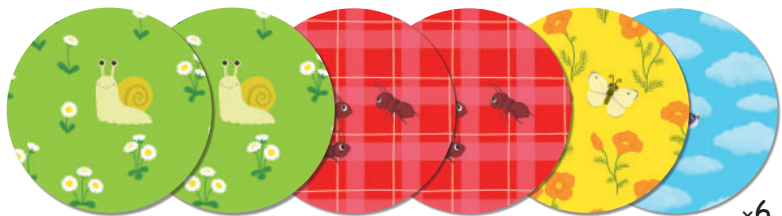


little LUCKY



2^{1/2} años years
años Jahre

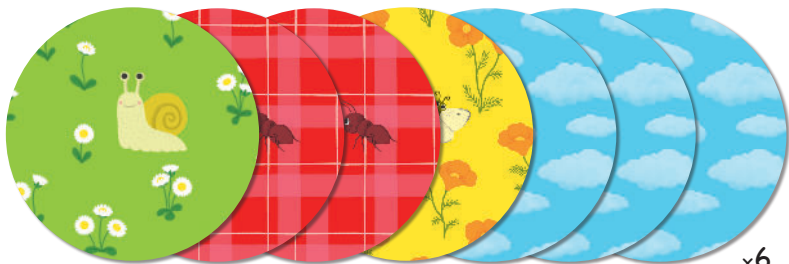
Jeu de hasard
Game of chance
Chivéspiel
Juego de azar



x6



x6



x6

little LUCKY

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold
Conteúdo • Игровой комплект



x6



x8



x2

F Règle du jeu



2, 5 à 5 ans



2 joueurs



10 min.

L'odeur du bon fromage arrive jusqu'aux petites souris. Pour pouvoir le grignoter, les souris doivent trouver leur chemin grâce à leur mémoire et à... une petite dose de chance aussi !

Contenu : 24 pastilles bicolores, 2 souris, et 8 morceaux de fromage.

But du jeu : Être le premier joueur à obtenir un fromage complet (4 morceaux)

Préparation :

Chaque joueur choisit une souris. Les morceaux de fromage sont placés au centre des joueurs, en tas. Chaque joueur pioche 3 pastilles au hasard qu'il place en ligne, les unes à la suite des autres, de façon à créer un chemin jusqu'au tas de fromage.

Les joueurs positionnent leur souris devant la première pastille de leur parcours.

Les 4 couleurs utilisées pour les pastilles sont le bleu, le vert, le rouge et le jaune.

Les pastilles sont toutes bicolores : la couleur du dessous d'une pastille ne peut pas être la même que celle du dessus.



BLEU



VERT



ROUGE



JAUNE

Déroulement du jeu :

Le plus jeune commence. Il doit deviner quelle couleur se trouve sous la première pastille de son parcours. Le joueur a donc une chance sur 3 (pastilles bicolores).

Le joueur annonce une couleur et retourne la pastille.

- Si c'est la bonne couleur : il avance sa souris sur la pastille, et rejoue de la même façon avec la pastille suivante.
- Sinon, la souris ne bouge pas : la pastille reste retournée. Au tour suivant, il faudra se rappeler quelle est la couleur du dessous.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Une fois arrivée sur la 3ème pastille, la souris s'empare d'un quart de fromage.

Les 3 pastilles utilisées pour le parcours sont mises de côté. Le joueur pioche 3 nouvelles pastilles et reforme un parcours.

Il positionne sa souris au début de sa ligne et peut recommencer...

Qui gagne ?

Le premier à obtenir un fromage entier, c'est à dire 4 portions, remporte la partie !



2.5 to 5 years



2 players



10 min.

The little mice have caught a whiff of some good cheese. The mice have to find their way to the cheese for a nibble using their memory skills... and with a little bit of luck too!

Contents: 24 two-colour counters, 2 mice and 8 pieces of cheese.

Aim of the game: Be the first player to acquire a complete cheese (with 4 pieces).

Set-up:

Each player chooses a mouse. The pieces of cheese are placed in the middle of the players, in a pile. Each player picks 3 counters at random and positions them in a line, one after the other, to create a path to reach the pile of cheese.

Each player positions their mouse in front of the first counter on their path.

The 4 colours that the counters can come in are blue, green, red and yellow.

All of the counters feature two different colours: the colour on the underside of a counter cannot be the same as the colour on top.



BLUE



GREEN



RED



YELLOW

How to play:

The youngest player goes first. They have to guess which colour is on the underside of the first counter on their path. The player has a one-in-three chance of guessing correctly (all of the counters have two different colours).

The player calls out a colour and turns over the counter.

- If it is the right colour, they move their mouse forward onto the counter, and play again in the same way for the next counter.
- If it is not the right colour, the mouse stays where it is and the counter is left turned over. On their next turn, the player has to remember which colour is on the underside. Then it is the next player's turn.

When the mouse reaches the 3rd counter, it can take a quarter piece of cheese.

The 3 counters used to make the player's path are then discarded.

The player picks 3 new counters and makes a new path.

They then position their mouse at the start of their path and can start again...

Who is the winner?

The 1st player to acquire 1 complete cheese, i.e. 4 pieces of cheese, wins the game!

D Spielregeln



2,5 - 5 Jahre



2 Personen



10 min.

Die kleinen Mäuse haben köstlichen Käse geschnuppert. Jetzt müssen sie ihren Weg zum Käse finden und dabei ihr Gedächtnis benutzen... und ein bisschen Glück brauchen sie auch!

Inhalt: 24 zweifarbige Wege-Plättchen, 2 Mäuse, 8 Käsestücke.

Ziel des Spiels: Wer hat als Erstes einen kompletten Käse aus 4 Stücken?

Spielvorbereitung

Ihr nehmt euch beide eine Maus und legt sie vor euch ab.

Die Käsestücke legt ihr als Stapel zwischen euch.

Ihr nehmt euch beide jeweils 3 Plättchen. Legt sie jeweils wie ein Weg von eurer Maus aus hintereinander in einer Linie in Richtung der Käsestücke in der Mitte.

Die Plättchen haben die 4 Farben Rot, Blau, Grün und Gelb. Alle Plättchen haben auf der Oberseite eine andere Farbe als auf der Unterseite.



BLAU



GRÜN



ROT



GELB

Spielverlauf

Der jüngere von euch beiden beginnt.

Wenn du am Zug bist, versuchst du zu erraten, welche Farbe auf der Unterseite des ersten Plättchens vor deiner Maus ist. Dabei hast du eine 1:3-Chance, die richtige Farbe zu raten, denn die Farbe der Oberseite ist ja niemals gleich mit der Unterseitenfarbe.

Du sagst eine Farbe und drehst das Plättchen um.

- Hast du die richtige Farbe gesagt, bewegst du deine Maus auf dieses Plättchen. Dann darfst du die Farbe des nächsten Plättchens erraten usw.

- Hast du eine falsche Farbe gesagt, bleibt deine Maus stehen und das Plättchen bleibt auf der umgedrehten Seite liegen. Im nächsten Zug musst du dich daran erinnern, welche Farbe auf der anderen Seite des Plättchens ist.

Dann ist der andere von euch an der Reihe.

Wenn deine Maus das dritte Plättchen erreicht, darfst du dir ein Käsestück nehmen. Dann legst du die drei Plättchen beiseite und nimmst drei neue Plättchen, mit denen du einen neuen Weg auslegst. Du stellst deine Maus vor das erste Plättchen und weiter geht's ...

Spielende

Wer als Erstes einen kompletten Käse hat (also vier Käsestücke), gewinnt!

E Reglas del juego



2,5 a 5 años



2 jugadores



10 min.

El olor del buen queso llega hasta los ratoncitos. Para poder comerlo, los ratones tienen que encontrar su camino usando su memoria y... ¡teniendo un poco de suerte!

Contenido: 24 fichas bicolors, 2 ratones y 8 trozos de queso.

Objetivo del juego: ser el primer jugador en conseguir un queso completo (4 trozos)

Preparación: cada jugador elige un ratón.

Los trozos de queso se colocan en un montón en medio de los jugadores.

Cada jugador coge 3 fichas al azar que coloca en línea, una detrás de otra, para crear un camino hasta el montón de queso.

Los jugadores colocan su ratón delante de la primera ficha de su recorrido

Los 4 colores utilizados para las fichas son el azul, el verde, el rojo y el amarillo.

Todas las fichas son bicolors: el color de la parte inferior de una ficha no puede ser el mismo que el de la parte superior.



AZUL



VERDE



ROJO



AMARILLO

Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven. Debe adivinar el color de la parte inferior de la primera ficha de su recorrido.

El jugador tiene una posibilidad entre tres (fichas bicolors).

El jugador dice un color y da la vuelta a la ficha.

- Si es el color correcto: desliza hacia delante su ratón sobre la ficha y vuelve a jugar de la misma forma con la siguiente ficha.
- En caso contrario, el ratón no se mueve y la ficha queda girada. En el turno siguiente, habrá que recordar el color de la parte inferior de la ficha.

Y el turno pasa al jugador siguiente.

Una vez que llega a la 3.ª ficha, el ratón se queda con un cuarto de queso.

Las 3 fichas utilizadas para el recorrido se ponen a un lado. El jugador coge 3 nuevas fichas y vuelve a formar un recorrido.

Coloca su ratón al principio de su línea y vuelve a empezar...

¿Quién gana?

Gana la partida el 1.º jugador que consiga 1 queso completo, es decir, 4 trozos.



22,5 tot 5 jaar



2 spelers



10 min.

De geur van lekkere kaas bereikt de neus van de muisjes. Om die op te peuzelen moeten de muisjes hun weg vinden met behulp van hun geheugen en... een beetje geluk!

Inhoud: 24 tweekleurige rondjes, 2 muizen en 8 stukjes kaas.

Doel van het spel: Als eerste een hele kaas (4 stukjes) verzamelen.

Vorbereiding: Elke speler kiest een muis.

De stukjes kaas moeten midden tussen de spelers op een stapel worden gelegd.

Elke speler pakt 3 willekeurig gekozen rondjes en legt ze achter elkaar op een rij, zodat er een weg ontstaat naar de stapel kaas. De spelers zetten hun muizen voor het eerste rondje van hun weg.

Voor de rondjes zijn er 4 kleuren gebruikt: blauw, groen, rood en geel.

De rondjes zijn allemaal tweekleurig: de bovenkant en de onderkant van een rondje kunnen niet dezelfde kleur hebben.



BLAUW



GROEN



ROOD



GEEL

Spelverloop:

De jongste speler begint. Hij moet raden welke kleur de onderkant van het eerste rondje van zijn weg heeft.

De speler heeft dus een kans van 1 op 3 (tweekleurige rondjes).

De speler kondigt een kleur aan en draait het rondje om.

- Als het klopt, zet de speler zijn muis op het rondje. Voor het volgende rondje gaat hij op dezelfde manier te werk.
- Als het niet klopt, blijft de muis staan: het rondje blijft omgedraaid. Bij de volgende beurt moet de speler onthouden welke kleur de onderkant heeft.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Als de muis op het 3e rondje terechtkomt, pakt de speler een stukje kaas.

De 3 gebruikte rondjes worden opzijgelegd. De speler mag 3 nieuwe rondjes pakken en een nieuwe weg maken.

Daarna zet hij zijn muis voor het eerste rondje van zijn weg en begint opnieuw...

Wie wint?

De eerste speler die 1 hele kaas van 4 stukjes heeft, wint het spel!

I Regolamento del gioco



2,5 a 5 anni



2 giocatori



10 min.

Il buon odorino di formaggio giunge fino ai topolini. Per riuscire a morderciarlo, i topolini devono trovare la strada affidandosi alla memoria e... a un po' di fortuna!

Contenuto: 24 dischetti bicolori, 2 topolini e 8 fette di formaggio.

Scopo del gioco: essere il primo giocatore con una forma completa di formaggio (4 fette).

Preparazione: Ciascun giocatore sceglie un topolino.

Le fette di formaggio sono impilate al centro tra i giocatori.

Ciascun giocatore pesca 3 dischetti a caso e li incolonna uno vicino all'altro, creando una stradina fino alla pila di formaggio.

I giocatori posizionano i topolini davanti al primo dischetto del percorso creato.

I 4 colori usati per i dischetti sono l'azzurro, il verde, il rosso e il giallo.

Tutti i dischetti sono bicolori: il colore di una faccia del dischetto non può essere identico a quello dell'altra faccia.



AZZURRO



VERDE



ROSSO



GIALLO

Svolgimento del gioco:

Comincia il giocatore più giovane.

Questo dovrà cercare di indovinare il colore che si trova sulla faccia nascosta del primo dischetto sul suo percorso. Il giocatore ha quindi una probabilità su 3 di indovinare (dischetti bicolori).

Il giocatore annuncia un colore e gira il dischetto.

- Se indovina il colore, può avanzare: posizionerà quindi il topolino sul dischetto e potrà giocare di nuovo, ripetendo gli stessi passaggi con il dischetto successivo.
- Altrimenti, il topolino resta fermo e il dischetto rimane girato. Al turno seguente, dovrà ricordarsi il colore della faccia nascosta del dischetto.

Poi è il turno del giocatore successivo.

Una volta raggiunto il 3° dischetto, il topolino conquista una fetta di formaggio.

I 3 dischetti utilizzati per il percorso vanno messi da parte. Il giocatore pesca 3 dischetti nuovi e crea un nuovo percorso.

Posiziona di nuovo il topolino all'inizio della fila e ricomincerà il gioco...

Chi vince?

Si aggiudica la partita il 1° giocatore a ottenere 1 formaggio completo, ossia 4 fette!

P Regras do jogo



2,5 a 5 anos



2 jogadores



10 min.

Os ratinhos sentem o cheiro do queijo. Para conseguir comê-lo, os ratinhos devem encontrar o caminho graças à memória e, claro, a uma pequena dose de sorte!

Conteúdo: 24 pastilhas bicolores, 2 ratinhos e 8 pedaços de queijo.

Objetivo do jogo: ser o primeiro a obter um queijo inteiro (4 pedaços).

Preparação: cada jogador escolhe um ratinho.

Os pedaços de queijo posicionam-se no centro dos jogadores, amontoados.

Cada jogador tira 3 pastilhas ao acaso que coloca alinhadas, uma atrás da outra, de modo a criar um caminho até ao monte de queijo.

Os jogadores posicionam os seus ratinhos em frente da primeira pastilha do respetivo percurso.

As cores impressas nas pastilhas são 4: azul, verde, vermelho e amarelo.

As pastilhas são todas bicolores: a cor nas costas de uma pastilha não pode ser igual à cor da frente.



AZUL



VERDE



VERMELHO



AMARELO

Como jogar:

É o jogador mais jovem que começa. Ele deve adivinhar que cor se encontra nas costas da primeira pastilha do seu percurso.

O jogador tem, portanto, uma oportunidade entre 3 de ganhar (pastilhas bicolores).

O jogador diz uma cor e volta a pastilha.

- Se for a cor correta, ele avança o seu ratinho e pausa-o sobre a pastilha, volta a jogar do mesmo modo com a pastilha seguinte.
- Se não for a cor correta, o ratinho não avança e a pastilha permanece pousada sobre a mesma face. Na volta seguinte, ele deve recordar-se da cor das costas dessa pastilha.

Em seguida, passa a vez ao jogador seguinte.

Quando chega à 3ª pastilha, o rato ganha um quarto do queijo.

As 3 pastilhas utilizadas para formar o caminho são descartadas.

O jogador tira 3 pastilhas novas e refaz o caminho.

Ele posiciona o seu ratinho no início da sua linha e recomeça...

Quem ganha?

O 1º jogador a obter um queijo inteiro, ou seja, 4 pedaços, ganha a partida!

DK Spilleregler



2,5-5 år



2 spillere



10 min.

De små mus kan dufte den gode ost. For at få en bid af den skal de finde vej takket være deres hukommelse og... en lille smule held!

Indhold: 24 2-farvede brikker, 2 mus og 8 stykker ost.

Spillets formål: At være den første til at samle en hel ost (4 stykker).

Forberedelse: Hver spiller vælger en mus. Ostestykkerne lægges i en bunke mellem spillerne.

Hver spiller trækker 3 tilfældige brikker og lægger dem på række ved siden af hinanden, så de danner en vej hen til osten.

Spillerne placerer deres mus foran den første brik på deres vej.

Brikkerne er blå, grønne, røde og gule.

Brikkerne er alle 2-farvede, og brikkens øverste farve kan ikke være den samme som den underste.



BLÅ



GRØNNE



RØDE



GULE

Sådan foregår spillet:

Den yngste spiller begynder. Han eller hun skal gætte, hvilken farve, der er på undersiden af den første brik på vejen. Spilleren har således en chance ud af tre (brikkerne er 2-farvede).

Spilleren siger en farve og vender brikken om.

- Hvis det er den rigtige farve, flytter han eller hun sin mus en brik frem og går videre til at gætte farven på undersiden af den næste brik.
- Hvis det ikke er den rigtige farve, bliver musen stående, og brikken lægges tilbage på samme måde. Næste gang man får turen, skal man prøve at huske, hvilken farve brikken har på undersiden.

Herefter er det den næste spillers tur.

Når musen kommer til den 3. brik, får den et ostestykke.

De 3 brikker, som blev brugt til at lave vejen, lægges til side. Spilleren trækker 3 nye brikker og laver en ny vej.

Han eller hun placerer sin mus foran sin vej og begynder forfra.

Hvem har vundet?

Den spiller, som først laver en hel ost (4 ostestykker), vinder omgangen!

S Spelregler



2,5–5 år



2 spelare



10 min

Doften av läcker ost når ända fram till de små mössen. För att få sig en smakbit måste mössen hitta den rätta vägen. Till det behöver de ett gott minne och ... även lite tur!

Innehåll: 24 tvåfärgade brickor, 2 möss och 8 ostbitar.

Spelets mål: Att vara den första spelaren som får en hel ost (4 bitar).

Förberedelse:

Spelarna väljer varsin mus. Ostbitarna placeras mellan spelarna, i en hög. Varje spelare plockar 3 brickor på måfå och lägger dem i rad efter varandra så att det bildas en väg till osthögen.

Spelarna placerar sin mus framför den första brickan i deras vägsträcka.

De 4 färgerna som används till brickorna är blå, grön, röd och gul.

Brickorna är tvåfärgade. Färgen på en brickas baksida kan inte vara samma som den som är på brickans ovansida.



BLÅ



GRÖN



RÖD



GUL

Spelets gång:

Den yngsta spelaren börjar. Spelaren ska gissa vilken färg det är på baksidan av den första brickan i vägsträckan. Hen har alltså en chans på 3 (tvåfärgade brickor).

Spelaren säger en färg och vänder sedan på brickan.

- Om det är rätt färg, får hen ställa musen på brickan. Sedan kan hen spela igen och gissa färgen under nästa bricka.
- Om det är fel, får musen stå kvar. Den vända brickan lämnas vänd. Nästa tur gäller det att komma ihåg vilken färg det var på andra sidan.

Sedan går turen vidare till nästa spelare.

När en spelare har kommit till den 3:e brickan får hen en liten ostbit.

De 3 brickorna som använts för sträckan läggs åt sidan. Spelaren tar 3 nya brickor och gör en ny vägsträcka.

Hen placerar sin mus i början av vägsträckan och kan börja om ...

Vem vinner?

Den 1:a spelaren som får 1 hel ost, det vill säga 4 ostbitar, vinner!



2,5–5 лет



2 игрока



10 мин

До мышек долетает ароматный запах сыра. Помогите им найти дорогу, чтобы полакомиться сыром, полагаясь на память и... немного везения!

Игровой комплект: 24 двухцветные фишки, 2 мышки и 8 ломтиков сыра.

Цель игры: первым стать обладателем целого куска сыра (то есть 4-х ломтиков).

Подготовка к игре:

Каждый игрок выбирает свою мышку. Кусочки сыра размещаются стопкой между игроками. Игроки наугад берут 3 фишки и выкладывают их в ряд друг за другом, чтобы прочертить путь к стопке из ломтиков сыра.

Каждый помещает свою мышку перед первой фишкой на своем поле.

Фишки различаются по цветам, которых всего 4: синий, зеленый, красный и желтый.

Все фишки раскрашены в два цвета: обратная сторона фишки не может быть такого же цвета, как лицевая.



СИНИЙ



ЗЕЛЕНый



КРАСНый



ЖЕЛТый

Ход игры:

Первым ходит самый младший игрок. Ему нужно угадать, в какой цвет окрашена обратная сторона первой фишки на его пути. Он может выбрать один из 3 цветов (все фишки двухцветные).

Игрок называет цвет и переворачивает фишку.

- Если цвет угадан правильно, он передвигает мышку вперед на одну фишку и повторяет то же самое со следующей фишкой.
- Если цвет не угадан, мышка не двигается с места, а фишка остается перевернутой. Во время следующего хода нужно будет вспомнить цвет обратной стороны фишки.

Ход переходит к следующему игроку.

Когда мышка доходит до 3-й фишки, она забирает себе четвертинку сыра.

3 использованные фишки откладываются в сторону. Игрок берет 3 новые фишки и заново выкладывает их в ряд, чтобы прочертить путь.

Он помещает свою мышку в начало ряда, и все повторяется сначала.

Кто выигрывает?

Игрок, который первым станет обладателем целого куска сыра (то есть 4 ломтиков), выигрывает партию!

little LUCKY



DJ08560

3, rue des Grands Augustins

75006 Paris - France

www.djeco.com

Made in China - Designed in France



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr