



Gare à la Taupe






Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

GARE À LA TAUPE

Jeu de Rapidité

 De 3 à 6 ans
 De 2 à 4 joueurs
 20 minutes

Contenu : - 1 plateau
 - 4 socles
 - 20 pions
 - 1 dé

La but du jeu est d'être le premier à remplir son panier de 4 légumes.

• Jeu idéal pour stimuler

la rapidité, l'attention, la concentration et la stratégie.

• Préparation du jeu

On installe tous les légumes au centre du plateau, correspondant au potager, et les 4 taupes dans chaque coin.

Chaque joueur dispose d'un socle vide, correspondant au panier, pour disposer ses légumes.

• Déroulement du jeu

A. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé sur lequel figure 4 couleurs + 2 faces « Taupe ». Chaque couleur du dé représente un légume : Rouge = la tomate ; Orange = la carotte ; Jaune = la courge ; Violet = le navet.

B. Lorsque le dé tombe sur une face « Couleur », le joueur prend le légume correspondant du potager et le place dans son panier. Par

exemple, si le dé tombe sur la couleur rouge, le joueur prend une tomate du plateau et la place sur l'encoche de la couleur rouge sur sa planche.

C. Lorsque le dé tombe sur la face « Taupe », le joueur prend une taupe du potager et la place sur une encoche de la couleur de son choix dans son panier. Une fois que la taupe est posée sur une encoche du panier, le joueur ne peut plus y placer de légume.

D. Afin de libérer un emplacement occupé par une taupe dans un panier, il suffit que le joueur retombe sur la face « Taupe » lorsqu'il lance le dé. Dans ce cas, le joueur retire la taupe de son panier et la replace sur un coin du potager.

E. Lorsqu'un joueur retombe sur une couleur pour laquelle il a déjà obtenu le légume dans son panier, rien ne se passe, c'est au tour du joueur suivant de lancer le dé.

F. Un joueur ne peut avoir plus d'une taupe dans son panier.

G. Le premier à avoir placé les 4 légumes dans son panier a gagné.



GARE À LA TAUPE

Speed game

 For kids aged 3-6 years
 From 2 to 4 players
 20 minutes

Contents : - 1 board
 - 4 stands
 - 20 pawns
 - 1 dice

The goal of the game is to be the first to fill one's basket with 4 vegetables.

• A game that is perfectly suited to boost

Speed, attention, concentration and strategy.

• Game set-up

All the vegetables are placed at the centre of the board, corresponding to the kitchen garden, and the 4 moles in each corner. Each player has an empty stand, corresponding to the basket, to put his vegetables.

• Game rules

A. The youngest player begins and throws the six-sided die having 4 colour sides and 2 "Mole" sides. Each colour of the die represents one vegetable: Red = tomato; Orange = Carrot; Yellow = gourd; Violet = Turnip.

B. When the dice falls on a "Colour" side, the player takes the corresponding vegetable from the kitchen garden and places it in his bas-

ket. For example, if the dice falls on the red colour, the player takes a tomato from the board and places it in the red colour slot on his board.

C. When the dice falls on the "Mole" side, the player takes a mole from the kitchen garden and places it in a slot of the colour of his choice in his basket. Once the mole is placed in a slot of the basket, the player can no longer put vegetables in it.

D. In order to free a space occupied by a mole in a basket, the player's dice must again fall on the "Mole" side. In this case, the player removes the mole from his basket and puts it back in a corner of the kitchen garden.

E. When a player gets a colour for which he has already obtained the vegetable in his basket, nothing happens. It is the next player's turn to throw the dice.




F. A player cannot have more than one mole in his basket.

G. The first one to place the 4 vegetables in his basket wins.



GARE À LA TAUPE

Schnelligkeitsspiel

-  Für Kinder von 3 bis 6 Jahren
 Für 2 bis 4 Spieler
 20 Minuten

Inhalt : - 1 Spielbrett
 - 4 Ständer
 - 20 Spielsteine
 - 1 Würfel

Ziel des Spiels ist es, als Erster den eigenen Korb mit 4 Gemüsen zu füllen.

• Dieses Spiel ist ideal zum fördert

Schnelligkeit, Aufmerksamkeit, Konzentration und strategisches Denken.

• Spielvorbereitung

Die Gemüse werden alle in die Mitte des Spielbretts, d. h. in den Garten, gesteckt und die 4 Maulwürfe in jede Ecke.

Jeder Spieler erhält zum Aufbewahren seiner Gemüse einen leeren Ständer als Korb.

• Spielverlauf

A. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt. Der Würfel hat vier Farben-Seiten und 2 Maulwurf-Seiten. Jede Farbe des Würfels steht für ein Gemüse: Rot = die Tomate, Orange = die Karotte, Gelb = der Kürbis, Violett = die Rübe.

B. Wenn der Spieler eine „Farbe“ würfelt, darf er das entsprechende

Gemüse aus dem Garten nehmen und in seinen Korb legen. Zum Beispiel, wenn der Würfel die Farbe Rot zeigt, nimmt der Spieler eine Tomate vom Spielbrett und setzt diese in die rote Kerbe auf seinem Ständer.

C. Wenn der Spieler einen „Maulwurf“ würfelt, nimmt er einen Maulwurf aus dem Garten und steckt ihn in eine bunte Kerbe seiner Wahl in seinem Korb. Wenn der Maulwurf in eine Kerbe im Korb gesteckt wurde, darf der Spieler kein Gemüse mehr hineinsetzen.

D. Um einen Platz, der von einem Maulwurf im Korb besetzt wird, freizumachen, muss der Spieler einfach nur noch einmal einen „Maulwurf“ würfeln. In diesem Fall nimmt der Spieler den Maulwurf aus seinem Korb und setzt ihn zurück in eine Ecke des Gartens.

E. Wenn ein Spieler eine Farbe würfelt, für die er bereits ein Gemüse in seinem Korb hat, passiert nichts und der nächste Spieler ist an der Reihe zu würfeln.

F. Ein Spieler kann nicht mehr als einen Maulwurf in seinem Korb haben.

G. Der erste Spieler, der die 4 Gemüse in seinen Korb gesteckt hat, hat gewonnen.



GARE À LA TAUPE

Snelheidsspel

 Voor kinderen tussen 3 en 6 jaar
 2 tot 4 spelers
 20 minuten

Inhoud : - 1 plaat
 - 4 voetstukken
 - 20 pionnen
 - 1 dobbelsteen

Doel van het spel is de eerste zijn met een volle mand met 4 verschillende groenten.

• Ideaal spel voor ontwikkelen van

Snelheid, aandacht, concentratie en strategie.

• Spelvoorbereiding

Alle groenten worden op het midden van de plaat geplaatst, waar de moestuin zich bevindt, en de 4 mollen in elke hoek.

Elke speler beschikt over een leeg voetstuk, dat de mand voorstelt waarop de groenten geplaatst moeten worden.

• Spelverloop

A. De jongste speler begint en werpt de dobbelsteen, waarop 4 kleuren en 2 mollen staan. Elke kleur van de dobbelsteen staat voor een groente. Rood = tomaat; Oranje = wortel; Geel = pompoen; Paars = raap.

B. Als de dobbelsteen op een zijde met een kleur valt, neemt de speler de overeenkomstige groente uit de moestuin en plaatst hij die

in zijn mand. Als de dobbelsteen bijvoorbeeld op de kleur rood valt, neemt de speler een tomaat van de plaat en zet hij die in de rode gleuf op zijn plankje.

C. Wanneer de dobbelsteen op een kant met een mol valt, neemt de speler een mol uit de moestuin en plaatst hij hem in een gleuf met een kleur naar keuze in zijn mand. Zodra de mol in een gleuf van de mand geplaatst is, kan de speler er geen groente meer zetten.

D. Om de plaats in een mand waar de mol zich bevindt vrij te maken, volstaat het dat de speler opnieuw een mol werpt met de dobbelsteen. In dat geval verwijdt de speler de mol uit zijn mand en plaatst hij hem opnieuw op een hoek in de moestuin.

E. Als een speler opnieuw een kleur gooit waarvoor hij al een groente in zijn mand heeft, gebeurt er niets en gaat de beurt naar de volgende speler.




F. Een speler kan dus maar één mol in zijn mand hebben.

G. De eerste speler die 4 groenten in zijn mand heeft, is de winnaar.



GARE À LA TAUPE

Juego de rapidez

 Para niños de 3 a 6 años
 De 2 a 4 jugadores
 20 minutos

Contenido : - 1 tablero de juego
 - 4 regletas (cestas)
 - 20 fichas
 - 1 dado

El objetivo del juego consiste en ser el primero en llenar su cesta con 4 tipos de verduras.

• Juego ideal para estimular

La rapidez de reflejos y desarrollar las dotes de observación, concentración y estrategia.

• Preparación del juego

Se comienza colocando todas las verduras en el centro del tablero de juego (el huerto) y los 4 topos en cada esquina.

Cada jugador cuenta con una regleta vacía (su cesta) donde debe depositar sus verduras.

• Desarrollo del juego

A. El jugador de menor edad comienza la partida y lanza el dado cuyos lados muestran 4 colores y 2 caras de "Topo". Cada color del lado representa una verdura: Rojo = tomate; Naranja = zanahoria; Amarillo = calabaza; Violeta = nabo.

B. Si tras lanzar el dado se saca una cara de "Color", el jugador en

cuestión tomará la verdura correspondiente del huerto y la colocará en su cesta. Por ejemplo, si tras lanzar el dado se saca el color rojo, el jugador en cuestión tomará un tomate del tablero y lo colocará en el hueco rojo de su regleta.

C. Si tras lanzar el dado se saca un "Topo", el jugador en cuestión tomará un topo del huerto y lo colocará en el hueco del color que prefiera de su cesta. Una vez que haya colocado el topo sobre un hueco de su cesta, el jugador no podrá colocar en este ninguna verdura.

D. Para poder liberar un hueco de su cesta ocupado por un topo, bastará que el jugador vuelva a sacar con el dado otro "topo". En dicho caso, el jugador podrá retirar el topo de su cesta y colocarlo en una esquina del huerto

E. De manera similar, si un jugador saca con el dado un color correspondiente a una verdura que ya posee en su cesta, no podrá tomar dicha verdura y deberá ceder su turno al jugador siguiente para que lance el dado.




F. Los jugadores no podrán tener más de un topo en su cesta.

G. El primer jugador que consiga llenar su cesta con 4 verduras diferentes será el ganador.



GARE À LA TAUPE

Gioco di rapidità

 Per bambini da 3 a 6 anni
 Da 2 a 4 giocatori
 20 minuti

Contenuto : - 1 tabellone
- 4 basi
- 20 pedine
- 1 dado

Lo scopo del gioco è riempire per primo la cesta con 4 verdure.

• Gioco ideale per stimolare

Rapidità, attenzione, concentrazione e strategia.

• Preparazione del gioco

Tutte le verdure vengono posizionate al centro del tabellone, ovvero l'orto, con le 4 talpe agli angoli. Ogni giocatore dispone di una sola base vuota, ovvero la cesta, su cui posizionare le verdure.

• Svolgimento del gioco

A. Inizia il giocatore più giovane, lanciando il dado su cui sono presenti 4 colori e 2 talpe. Ciascun colore rappresenta una verdura: rosso = pomodoro; arancione = carota; giallo = zucca; viola = rapa.

B. Se dopo il lancio esce un colore, il giocatore prende dall'orto la verdura corrispondente e la posiziona nella sua cesta. Ad esempio, se esce il colore rosso, il giocatore prende un pomodoro dal tabellone e

lo posiziona nella fessura di colore rosso sulla sua base.

C. Se dopo il lancio esce una talpa, il giocatore prende una talpa dall'orto e la posiziona nella sua cesta, su una fessura a sua scelta. Dopo aver posizionato la talpa su una fessura della cesta, il giocatore non può più posizionarvi la verdura corrispondente.

D. Per liberare una fessura della cesta occupata da una talpa, è necessario che dopo il lancio esca nuovamente la talpa. In tal caso, il giocatore rimuove la talpa dalla sua cesta e la riposiziona su un angolo dell'orto.

E. Se un giocatore lancia il dado ed esce un colore corrispondente a una verdura già presente sulla sua cesta, non accade nulla e il giocatore passa il turno.

F. Ogni giocatore non può avere più di una talpa nella propria cesta.

G. Vince il primo giocatore che posiziona le 4 verdure nella propria cesta.



Illustration :

Amickaël Milcent



Plus de jeux sur / More games
Noch mehr Spiele auf
Meer spellen op / Más juegos en
Altri giochi su :

www.janod.com/games



JURATOYS
13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet
FRANCE
© 2016
www.janod.com

