

Spielanleitung

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

D E N F E S N L I

Nr. 22308

COMBINO



belsduc

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.
---------------------	--

Vorbereiding 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

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.