

407 x 135 mm

 FR - LE DOMINO RECTO-VERSO Domino pour observer, compter et apprendre les chiffres. 28 dominos à partir de 3 ans de 2 à 4 joueurs Chaque enfant prend 7 dominos, les dominos restants constituant la pioche.Recto : Jeu de domino pour compter et associer les insectes Le joueur en possession du domino avec le nombre d'insectes le plus élevé commence, et pose cette pièce au milieu de la table. Le joueur suivant cherche dans son jeu un domino avec le même nombre d'insectes qu'un des deux côtés du domino déjà posé (2 coccinelles et 2 libellules). Les joueurs jouent ainsi les uns après les autres, le but étant d'associer les dominos. Si un joueur n'a pas de domino correspondant, il pioche. S'il pioche un bon domino, il le pose, sinon il passe son tour. Le premier joueur qui n'a plus de dominos a gagné. Si la partie est bloquée, le joueur ayant le moins de points sur les dominos restants, gagne. Verso : Jeu de domino classique Le joueur en possession du domino le plus élevé commence, et pose cette pièce au milieu de la table. Le joueur suivant cherche dans son jeu un domino correspon­dant à l'un ou l'autre chiffre du domino déjà posé. Les joueurs jouent ainsi les uns après les autres, le but étant d'associer les dominos. Si un joueur n'a pas de domino correspondant, il pioche. S'il pioche un bon domino, il le pose, sinon il passe son tour. Le premier joueur qui n'a plus de dominos a gagné. Si la partie est bloquée, le joueur ayant le moins de points sur les dominos restants, gagne. GB - DOUBLE-SIDED DOMINOES Dominoes, a game to develop observation skills and to learns numbers. 28 dominoes from 3 years 2 to 4 players Each child takes 7 domino cards, with the remaining cards placed in a pile.Front: A game of dominoes for counting and matching insects The player with the card showing the most insects starts, placing this card in the middle of the table. The next player looks at their set of cards to see whether they have one with the same number of insects as on both sides of the domino card just played (2 ladybirds and 2 dragonflies). The players then continue to take turns, with the aim of the game being to put all the domino cards together. If a player does not have a matching card, they take one from the pile. If the card they take is a match, they put it in position, otherwise play passes to the next person. The first player to use all their cards wins the game.	 If the game reaches a point where nobody can play, the player with the least number of points on the remaining cards wins. Back: Traditional dominoes game The remaining dominoes form the stock. The player who holds the highest domino starts, placing it in the middle of the table. The next player looks in their hand for a domino which matches one or other of the numbers of the domino already in place. The other players continue in the same manner, one after another, the aim being to match two familiar images. If a player does not have a matching domino, they draw a domino from the stock. If they draw a domino which they can place they do so, otherwise they pass their turn. The first player to have placed all their dominoes is the winner. If the game is blocked, the winner is the player who has the fewest points on the dominoes left in their hand. DE - DOPPELSEITIGES DOMINOSPIEL Das Dominospiel zum Erkennen, Benennen und Lernen von Zahlen. 28 Dominosteine Ab 3 Jahren Für 2 bis 4 Spieler Jedes Kind nimmt 7 Dominosteine, und die übrigen Dominosteine bilden den Vorratsstapel.Vorderseite: Domino-Spiel, mit dem Ziel, Insekten zu zählen und miteinander zu verbinden Der Spieler im Besitz des Domino-Steines mit der höchsten Anzahl an Insekten beginnt und legt diesen Stein in die Tischmitte. Der nächste Spieler sucht in seinem Steinesatz einen Dominostein, der dieselbe Anzahl an Insekten aufweist wie eine der beiden Seiten des bereits ausgespielten Dominosteines (2 Marienkäfer und 2 Libellen). In dieser Weise verfahren die Spieler der Reihe nach, mit dem Ziel, die Dominosteine miteinander zu verbinden. Wenn ein Spieler keinen passenden Dominostein hat, zieht er vom Stapel. Wenn er einen passenden Dominostein gezogen hat, legt er ihn an, andernfalls setzt er in dieser Runde aus. Der erste Spieler, der keine Dominosteine mehr hat, hat gewonnen. Wenn niemand einen passenden Stein hat, gewinnt der Spieler mit der geringsten Punktezahl auf den übrigen Dominosteinen. Rückseite: Klassisches Domino Die restlichen Dominosteine bilden den Stapel. Der Spieler mit dem höchsten Dominostein beginnt und legt diesen Stein in die Mitte des Tisches. Der nächste Spieler sucht in seinen Dominos einen Stein, der zu einer der beiden Zahlen auf dem abgelegten Dominostein passt. Die Spieler spielen nacheinander, Ziel ist es, jeweils einen passenden Dominostein zu finden. Wenn ein Spieler keinen entsprechenden Dominostein hat, zieht er einen Stein vom Stapel.	 Wenn er einen passenden Stein zieht, legt er diesen an, wenn nicht, ist der nächste Spieler an der Reihe. Gewonnen hat, wer als erster keine Dominosteine mehr hat. Wenn keiner der Spieler mehr anlegen kann, hat der Spieler mit den wenigsten Punkten auf seinen Dominosteinen gewonnen. IT - IL DOMINO FRONTE-RETRO Domino per osservare, denominare e imparare i numeri. 28 tessere del domino dai 3 anni in su da 2 a 4 giocatori Ogni bambino prende 7 tessere. Le rimanenti formano il pozzetto da cui pescare.Fronte: Domino per contare e abbinare gli insetti Inizia il giocatore con la tessera contenente il maggior numero di insetti disponen­dola al centro del tavolo. Il giocatore successivo cerca tra le proprie una tessera con lo stesso numero di insetti presenti su uno dei due lati della tessera già posiziona­ta (2 coccinelle e 2 libellule). Si gioca uno dopo l'altro con l'obiettivo di abbinare le tessere. Se un giocatore non ha tessere abbinabili, pesca dal pozzetto. Se pesca una tessera abbinabile, la dispone sul tavolo, altrimenti passa la mano. Vince il primo giocatore che termina le tessere. Se la partita è bloccata, vince il giocatore con il minor numero di punti sulle tessere rimanenti. Retro: Domino classico Le tessere del domino restanti costituiscono il mazzo. Il giocatore che possiede il domino con la cifra più alta inizia, e mette questa tessera al centro del tavolo. Il giocatore successivo cerca tra le sue tessere un domino corrispondente ad un'immagine o l'altra del domino già posato. I giocatori giocano così uno dopo l'altro, l'obiettivo è quello di combinare due soggetti uguali. Se un giocatore non ha un domino corrispondente, ne prende uno dal mazzo. Se pesca un domino utile, lo posa, altrimenti passa il turno al giocatore successivo. Il primo giocatore che non ha più tessere ha vinto. Se la partita è bloccata, il giocatore con il punteggio più basso sulle restanti tessere del domino vince ES - EL DOMINÓ DE DOS CARAS El dominó para observar, nombrar y aprender los números. 28 fichas a partir de 3 años de 2 a 4 jugadores Cada niño coge 7 fichas de dominó, las sobrantes son la pila.Caras : Juego de dominó para contar y asociar insectos	 El jugador en posesión de la ficha con el mayor número de insectos comienza, y coloca esta ficha en el centro de la mesa. El jugador siguiente busca una ficha con el mismo número de insectos que una de las dos caras de la ficha ya colocada (2 mariquitas y 2 libélulas). Los jugadores juegan uno tras otro de esta manera, el objetivo es asociar las fichas. Si un jugador no tiene una ficha que coincida, roba de la pila. Si roba una ficha adecuada, la coloca, si no, pasa. El primer jugador que se quede sin fichas gana. Si la partida se bloquea, el jugador con menos puntos en las fichas que le quedan, gana.
---	--	--	---

Reverso: Juego de dominó clásico

El resto de fichas son para robar.

or que tenga la ficha más alta colocando esta ficha en medio de la mesa. El siguiente jugador busca de entre sus fichas la que corresponda con alguna de las dos cifras de la ficha que ya se ha colocado. Los jugadores juegan así unos tras otros. El objetivo es juntar dos cifras iguales.

Si un jugador no tiene ninguna ficha que pueda colocar, robará una ficha. Si la ficha que roba es buena y la puede colocar, lo hace, si no perderá el turno. El primer jugador que se quede sin fichas será el ganador. Si la partida queda bloqueada, el ganador será el jugador que tenga menos puntos en las fichas que le queden.

PT - O DOMINÓ FRENTE E VERSO

O dominó para observar, indicar o nome e aprender os números.

28 dominós

a partir dos 3 anos

de 2 a 4 jogadores

Cada criança recebe 7 peças de dominó, as restantes peças de dominó permanecem em cima da mesa voltadas para baixo.**Frente: Jogo de dominó para contar e associar os insectos**

O jogador que possuir a peça de dominó com o maior número de insectos começa a jogar, colocando essa peça no centro da mesa. O jogador seguinte procura de entre as suas peças a que tem o mesmo número de insectos que um dos lados da peça que está sobre a mesa (2 joaninhas e 2 libélulas). Os jogadores vão jogando uns a seguir aos outros. O objetivo é associar as várias peças de dominó.

Se um dos jogadores não tiver nenhuma peça passível de ser jogada, deverá ir à pesca. Se pescar uma peça passível de ser jogada, coloca-a de forma a completar a figura, caso contrário passa a vez. O primeiro jogador que ficar sem peças de dominó ganha o jogo.

Se o jogo ficar bloqueado, isto é, ninguém conseguir jogar, contam-se os pontos das peças de cada jogador e o jogador com menos pontos **ganha**.

Verso: Jogo de dominó clássico

Os dominós restantes constituem o monte.

 O jogador que tiver a peça de dominó mais elevada começa o jogo e coloca essa peça no meio da mesa. O jogador seguinte procura nas suas peças uma peça de dominó que corresponda a um ou outro número da peça de dominó já colocada na mesa. Os jogadores vão jogando assim uns a seguir aos outros. O objectivo é associar dois temas familiares. Se um jogador não tiver uma peça de dominó correspondente, tem de ir buscar uma peça ao monte. Se a peça recolhida for a adequada, ele coloca-a na mesa. Caso contrário, passa a vez. O primeiro jogador que ficar sem peças de dominó ganha. Se o jogo ficar bloqueado, o jogador com o menor número de pontos nas peças de dominó restantes ganha. NL - DOMINOSPEL RECTO-VERSO Dominospel om de cijfers, de kleuren en vormen te bekijken, noemen en leren. 28 domino's Vanaf 3 jaar 2 tot 4 spelers Ieder kind pakt 7 kaarten, de overige kaarten vormen de pot.Voorkant: Dominospel om te leren tellen en insecten te combineren De speler die de dominokaart met het hoogste aantal insecten heeft begint en legt die in het midden van de tafel. De volgende speler zoekt in zijn dominokaarten een kaart met evenveel insecten als op een van de kanten van de al gelegde domino staan (bv. 2 lieveheersbeestjes en 2 libelles). De spelers spelen zo om de beurt. Het doel is om met de domino's bij elkaar te leggen. De eerste speler die geen kaarten meer heeft, wint het spel. Als hij een goede kaart trekt, legt hij deze aan, anders is zijn beurt voorbij. De eerste speler die geen dominostenen meer heeft, wint. Als het spel geblokkeerd is, wint de speler die het laagste aantal punten heeft op zijn/haar overgebleven dominokaarten. Achterkant: klassiek dominospel De overblijvende domino's vormen de pot. De speler met de hoogste domino begint en legt deze midden op tafel. De volgende speler zoekt in zijn spel een domino die overeenkomt met één van de cijfers op de neergelegde domino's. De spelers spelen om de beurt. Het doel is het combineren van twee gelijke cijfers. Als een speler geen overeenkomstige domino heeft, pakt hij er één uit de pot. Als hij een overeenkomstige domino pakt, legt hij hem neer, anders slaat hij zijn beurt over. De eerste speler die geen domino's meer heeft, heeft gewonnen. Als de partij geblokkeerd is, heeft de speler met de minste punten op zijn domino's gewonnen. DA - DOMINO FORSIDE-BAGSIDE Lær at observere, sige og genkende tallene med domino.	 28 dominokort fra 3 år fra 2 til 4 spillere Hvert barn tager 7 dominobrikker. Resten af brikkerne lægges i en bunke.Forside: Et dominospel, hvor man tæller og samler insekter Den spiller, der har en dominobrik med de fleste insekter, starter og lægger brikken midt på bordet. Den næste spiller ser efter, om han eller hun har en brik med det samme antal insekter, som er vist i den ene ende af den brik, der allerede er lagt (f.eks. 2 mariehøns og 2 guldsmede). Spillerne fortsætter på den måde efter tur, indtil alle dominobrikkerne er lagt. Hvis en spiller ikke har en dominobrik, der passer, må han/hun tage en fra bunken. Hvis spilleren får en brik, der passer, lægges den på, ellers springer han/hun over. Den første spiller, der ikke har flere dominobrikker har vundet. Hvis spillet går i stå, har spilleren med det laveste antal point på sine brikker, vundet. Bagside: Klassisk domino De resterende dominokort udgør bunken. Den spiller der har det højeste dominokort begynder og lægger sit kort midt på bordet. Den næste spiller leder efter et dominokort i sin bunke, der passer til et af de to tal på det første nedlagte dominokort. Herefter spiller spillerne efter tur, imens de søger at sætte to sammenhørende kort sammen. Hvis en spiller ikke har et dominokort, der passer, trækker man i bunken. Hvis man trækker et dominokort, der passer, lægges det ned. Hvis ikke, springer man en omgang over. Den første spiller, der ikke har flere dominokort tilbage, vinder spillet. Hvis spillet går i stå (ingen kort passer), vinder den spiller, der har færrest dominokort tilbage. SU - DOMINO MED FRAM- OCH BAKSIDA Ett domino för att observera, namnge och lära sig siffrorna. 28 dominobrickor Från 3 år och uppåt För 2 till 4 spelare Varje barn tar sju dominobrickor, de återstående utgör korthögenFramsida: Ett dominospel för att räkna och para ihop insekterna. Den spelare som har dominobrickan med flest insekter får börja och lägger denna dominobricka mitt på bordet. Nästa spelare söker i sitt spel efter en dominobricka med samma antal insekter som en av de två sidorna på dominobrickan som lades tidigare (2 nyckelpigor och 2 sländor). Spelarna spelar i tur och ordning, målet är att para ihop dominobrickorna. Om en spelare inte har en matchande domino får hen dra ett kort. Om spelaren drar en bra dominobricka lägger hen den, annars står hen över sin tur. Den första spelaren som inte längre har några dominobrickor kvar vinner. Om spelomgången blockeras vinner den spelare som har minst prickar på sina kvarvarande domino-brickor.	 Baksida: Klassiskt dominospel De överblivna dominobrickorna utgör högen. Den spelare som har dominobrickan med den högsta siffran börjar och lägger ut dominobrickan mitt på bordet. Nästa spelare tittar på sina brickor för att hitta en bricka med en siffra som motsvarar någon av de två siffrorna på den lagda dominobrickan. På så sätt fortsätter spelarna i tur och ordning med målet att hitta två motiv som passar ihop. Om en spelare inte har någon dominobricka som passar tar han en bricka från högen. Om han får en bricka som passar lägger han den, om inte får han stå över. Den spelare som först blir av med alla sina dominobrickor har vunnit. Om ingen spelare blir av med alla sina brickor vinner den spelare som har lägst summa på sina återstående dominobrickor.
--	---	--

RU - ДВУСТОРОННЕЕ ДОМИНО

Цель игры домино - развивать навыки наблюдения, научиться распознавать и называть цифры.

28 костей домино

от 3 лет

от 2 до 4 игроков

Каждый игрок берет 7 домино, оставшиеся домино составляют резерв.**Лицевая сторона: Домино для счета и сочетания насекомых**

Игрок, обладающий картой с наибольшим количеством насекомых, начинает игру. Он выкладывает эту карту в центр игрового поля. Следующий игрок ищет в своих домино карту с количеством насекомых, совпадающим с одной из сторон выложенного домино (2 божьи коровки и 2 стрекозы). Игроки играют по очереди, цель игры заключается в составлении цепочки соответствующих домино.

Если у игрока нет соответствующей картинки, он берет домино в резерве. Если это домино совпадает с одним из домино на игровом поле, он выкладывает его, в противном случае, он пропускает ход. Первый игрок, выложивший последнее домино, выигрывает партию. Если партия не может продолжаться, выигрывает игрок с наименьшим количеством насекомых на оставшихся домино.

Обратная сторона: Классическая игра домино

Оставшиеся кости домино составляют базар.

Игрок, имеющий кость домино с наибольшей цифрой, начинает партию и кладет эту кость в центр стола. Следующий игрок ищет среди своих костей домино кость с цифрой, соответствующей одной из цифр на выложенной первым игроком кости. Так, игроки по очереди делают ход, соблюдая последовательность цифр на костях домино.

recto

verso