

Ludo Sea

+2

4
Mémo
Loto
Ludo
Magnet



Memo • Loto Ludo • Magnet

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



PÊCHE MAGNETIQUE

À partir de 1 joueur - 1 canne à pêche, 16 pièces (16 animaux différents), boîte de jeu.

Toutes les cartes sont posées dans la boîte faces animaux visibles.

Chacun leur tour les joueurs tentent de « pêcher » un animal à l'aide de la canne à pêche magnétique.

**MEMO**

À partir de 1 joueur - 16 pièces (chaque animal x2 pièces).

Toutes les pièces sont disposées à l'envers (face « coquillage ») au centre de la table.

Le premier joueur retourne 2 pièces de son choix :

- Si les deux pièces ont un même animal et le fond de la même couleur : il les gagne, les pose devant lui et rejoue.
 - Si les deux pièces ont des animaux différents : il les montre à tout le monde puis les remet à l'envers à la même place.
- Puis, c'est au tour du joueur suivant.
Quand toutes les paires ont été retrouvées, le gagnant est celui qui en a le plus.

**LOTO**

De 2 à 4 joueurs - 4 planches, 16 pièces, 4 pions animaux.

Chaque joueur choisit une planche qu'il pose devant lui et y insère le pion animal correspondant.

Les 16 pièces sont placées au centre de la table faces cachées.

Le joueur le plus jeune commence et retourne une pièce :

- Si le dessin de la pièce piochée correspond à une des images de sa planche, il la pose dessus,
- Si elle ne correspond à aucune des images de sa planche, il la repose face cachée.

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Le vainqueur est celui qui a trouvé toutes les images de sa planche en premier.

**JEU DE PARCOURS**

De 2 à 4 joueurs - 1 plateau (dos de la boîte), 1 dé, 4 pions animaux.

Le plateau est posé au centre des joueurs. Chaque joueur choisit un animal et le place sur la case départ.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur lance le dé. Le dé indique une couleur :

le joueur avance son animal et le pose sur la 1re case suivante de la couleur annoncée par le dé.

Si la case est déjà occupée, il avance jusqu'à la prochaine case de la même couleur inoccupée. S'il tombe sur une case étoile ou oursin il avance ou recule sur l'autre case du même objet. Le premier joueur à être arrivé à la fin du parcours gagne la partie.



MAGNETIC FISHING

1 player or more - 1 fishing rod, 16 pieces (16 different animals), game box.

Place all the cards in the box with the animal sides up. Each player takes turns to try to “fish” out an animal using the magnetic fishing rod.



MEMO

1 player or more - 16 pieces (each animal x2 pieces).

All pieces are placed upside down (“shell” side) in the center of the table.

The first player turns over 2 pieces of their choice:

- If the two pieces have the same animal and the background of the same color: they win. They then place the pieces in front of them and play again.
- If the two pieces have different animals: they show them to everyone and they then put them back with the “shell” side up in the same place.

Then, it's the next player's turn.

When all the pairs have been found, the winner is the one who has the most.



BINGO

From 2 to 4 players - 4 game boards, 16 pieces, 4 animal pieces.

Each player chooses a game board that they place in front of them and inserts the corresponding animal piece. The 16 pieces are placed face down in the center of the table.

The youngest player begins and turns a card over:

- If the picture on the chosen piece matches one of the images on their game board, they cover the image with the card,
- If it does not match any of the images on their game board, they put it back face down.

Then, it's the next player's turn. The winner is the one who has found all the images of their game board first.



ROLL-AND-MOVE GAME

From 2 to 4 players - 1 game board (back of the box), 1 die, 4 animal pieces.

Place the game board in the middle of the players. Each player chooses an animal and puts it on the start square. Turns are taken in a clockwise direction. The youngest player throws the die. The die indicates a color: the player moves their animal forward and puts it on the 1st square of the color shown on the die.

If the square is already taken, they continue to move forward to the next square of the same color which is free. If he lands on a star or urchin square, he moves forward or backward to the other square of the same object.

The first player to reach the end of the course wins the game.



MAGNETISCHES ANGELSPIEL

**Ab 1 Spieler - 1 Angel, 16 Kärtchen
(16 verschiedene Tiere), Spielschachtel.**

Alle Kärtchen werden mit der Tierseite nach oben in die Schachtel gelegt.

Nacheinander versucht jeder Spieler, mit der magnetischen Angel ein Tier zu „angeln“.



MEMORY

Ab 1 Spieler - 16 Kärtchen (jedes Tier 2x).

Alle Münzen werden verkehrt herum (mit der „Muschel“-Seite) in der Tischmitte ausgelegt.

Der erste Spieler dreht 2 Kärtchen seiner Wahl um:

- Wenn beide Kärtchen dasselbe Tier und den Hintergrund in derselben Farbe zeigen, gewinnt er sie, legt sie vor sich hin und spielt noch einmal.
- Wenn auf den beiden Kärtchen verschiedene Tiere sind, zeigt er sie allen anderen Spielern und legt sie dann wieder verdeckt an dieselbe Stelle zurück.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn alle Paare gefunden worden sind, ist derjenige Sieger, der die meisten hat.



LOTTO

2 bis 4 Spieler - 4 Spielbretter, 16 Kärtchen, 4 Spielfiguren in Tierform

Jeder Spieler sucht sich ein Spielbrett aus, legt es vor sich hin und steckt das dazugehörige Tier hinein.

Die 16 Kärtchen werden verdeckt in die Tischmitte gelegt. Der jüngste Spieler beginnt und dreht eine Karte um:

- Wenn das Bild der gezogenen Karte einem Bild auf seinem Spielbrett entspricht, legt er die Karte darüber.
- Wenn sie keinem Bild auf seinem Spielbrett entspricht, legt er sie verdeckt wieder hin.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sieger ist derjenige, der als Erster alle Bilder seines Spielbretts gefunden hat.



STRECKENSPIEL

2 bis 4 Spieler - 1 Spielbrett (Unterseite der Schachtel), 1 Würfel, 4 Spielfiguren in Tierform.

Das Spielbrett wird in die Mitte der Spieler gelegt. Jeder Spieler sucht sich ein Tier aus und stellt es auf das Startfeld. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler würfelt. Der Würfel zeigt eine Farbe an: Der Spieler rückt mit seinem Tier vor und stellt es auf das nächste Feld in der vom Würfel angezeigten Farbe. Wenn das Feld bereits besetzt ist, geht er bis zum nächsten freien Feld in derselben Farbe weiter. Wenn er auf einem Stern- oder Seeigelfeld landet, rückt er auf das andere Feld mit demselben Objekt vor oder zurück. Der Spieler, der als Erster das Ende des Parcours erreicht hat, gewinnt das Spiel.



PESCA MAGNÉTICA

A partir de un jugador - 1 caña de pescar, 16 piezas (con 16 animales diferentes), caja de juego.

Se colocan todas las piezas en la caja con los animales hacia arriba.

Cada jugador en su turno trata de «pescar» un animal utilizando la caña de pescar magnética.



MEMORIA

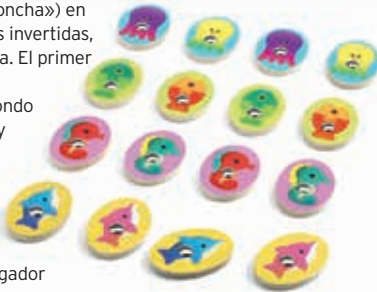
A partir de un jugador - 16 fichas (dos de cada animal).

Todas las piezas se colocan boca abajo (lado «concha») en el centro de la mesa. Se colocan todas las cartas invertidas, con el globo hacia arriba, en el centro de la mesa. El primer jugador le da la vuelta a dos piezas que elija:

- Si las dos piezas tienen el mismo animal y el fondo del mismo color, las gana: las coloca frente a él y vuelve a jugar.
- Si las dos piezas tienen animales diferentes: las muestra a los demás y vuelve a colocarlas invertidas en su sitio.

Luego, le toca al jugador siguiente.

Una vez encontrados todos los pares, gana el jugador que tiene la mayor cantidad.



LOTERÍA

De 2 a 4 jugadores - 4 cartones, 16 fichas, 4 peones «animales».

Cada jugador elige un cartón, que coloca frente a él, e instala el peón «animal» correspondiente.

Se colocan las 16 fichas boca abajo en el centro de la mesa. El jugador más joven comienza y da la vuelta a una ficha:

- Si el dibujo de la ficha corresponde a una de las imágenes de su cartón, la coloca encima.
- Si no corresponde a ninguna de las imágenes de su cartón, vuelve a colocarla boca abajo.

Luego, le toca al jugador siguiente. Gana el jugador que encuentra primero todas las imágenes de su cartón.



JUEGO DE RECORRIDO

De 2 a 4 jugadores - 1 tablero (dorso de la caja), 1 dado, 4 peones «animales».

Se coloca el tablero en el centro, a igual distancia de todos los jugadores. Cada jugador elige un animal y lo coloca en la casilla de salida.

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El jugador más joven comienza lanzando el dado, que indica un color.

El jugador avanza su animal y lo coloca sobre la primera casilla siguiente del color indicado por el dado. Si la casilla está ocupada, avanza hasta la próxima casilla del mismo color vacía. Si el jugador cae en una casilla de estrella o erizo de mar, avanza o retrocede hasta la otra casilla del mismo objeto.

El primer jugador que llegue al final del recorrido gana la partida.



PESCA MAGNETICA

A partire da 1 giocatore - 1 canna da pesca, 16 pezzi (16 animali diversi), scatola da gioco.

Collocare tutte le carte nella scatola con le facce animali in vista.

Ogni giocatore, al proprio turno, prova a “pescare” un animale utilizzando la canna da pesca magnetica.



MEMORIA

A partire da 1 giocatore - 16 pezzi (ogni animale x 2 pezzi).

Tutti i pezzi sono posizionati al centro del tavolo, capovolti (lato “conchiglia”).

Il primo giocatore gira 2 pezzi da lui scelti:

- se i due pezzi presentano lo stesso animale e il fondo dello stesso colore, il giocatore li vince, li colloca davanti a sé e rigioca.
 - se i due pezzi presentano animali diversi, il giocatore li mostra a tutti, quindi li ricolloca al contrario nello stesso posto.
- Dunque, il turno passa al giocatore successivo. Quando tutte le coppie sono state individuate, il vincitore è quello che ne ha il numero maggiore.



LOTO

Da 2 a 4 giocatori - 4 tavole, 16 pezzi, 4 pedine animali.

Ogni giocatore sceglie una tavola che colloca davanti a sé e vi inserisce la pedina animale corrispondente. Collocare i 16 pezzi al centro del tavolo con le facce non visibili.

Comincia il giocatore più giovane a girare un pezzo:

- se il disegno del pezzo pescato corrisponde a una delle immagini della sua tavola, ve la colloca sopra;
- se non corrisponde ad alcuna immagine della sua tavola, la ricolloca con la faccia non visibile.

Quindi, il turno passa al giocatore successivo.

Il vincitore è il giocatore che trova tutte le immagini della sua tavola per primo.



GIOCO DI PERCORSO

Da 2 a 4 giocatori - 1 piano (retro della scatola), 1 dado, 4 pedine animali

Collocare il piano in mezzo ai giocatori. Ogni giocatore sceglie un animale e lo colloca sulla casella di partenza.

Il gioco si svolge in senso orario.

Il giocatore più giovane lancia il dado.

Il dado indica un colore: il giocatore fa avanzare il suo animale e lo colloca sulla prima casella successiva del colore annunciato dal dado. Se la casella è già occupata, avanza fino alla casella successiva dello stesso colore non occupata.

Se il giocatore atterra su una casella stella o riccio di mare, si sposta in avanti o indietro verso l'altra casella dello stesso oggetto. Il primo giocatore che raggiunge la fine del percorso vince la partita.



PESCA MAGNÉTICA

A partir de 1 jogador - 1 cana de pesca, 16 peças (16 animais diferentes), caixa de jogo.

Todas as cartas são colocadas na caixa com a face “animal” visível.

Cada um na sua vez, os jogadores tentam “pescar” um animal com a cana de pesca magnética.

**MEMO**

A partir de 1 jogador - 16 peças (cada animal x 2 peças).

Todas as peças são colocadas de cabeça para baixo (lado “concha”) no centro da mesa.

O primeiro jogador vira duas peças à sua escolha:

- Se as duas peças tiverem o mesmo animal e o fundo da mesma cor: ganha-as, coloca-as à sua frente e volta a jogar.
- Se as duas peças forem animais diferentes: mostra-as a todos e, depois, volta a colocá-las do avesso, no mesmo lugar. Depois, é a vez do jogador seguinte.

Quando todos os pares tiverem sido encontrados, o vencedor é o que tiver o maior número.

**LOTO**

De 2 a 4 jogadores - 4 pranchas, 16 peças, 4 peões “animal”.

Cada jogador escolhe uma prancha a qual coloca na sua frente e põe lá o peão “animal” correspondente.

As 16 peças são colocadas no centro da mesa com as faces escondidas.

Começa a jogar o jogador mais novo, virando uma peça:

- Se o desenho da peça virada corresponder a uma das imagens da sua prancha, coloca-a sobre ela,
 - Se esta não corresponder a nenhuma das imagens da sua prancha, torna a pousá-la com a face escondida.
- Depois, é a vez do jogador seguinte.

O vencedor é o que tiver encontrado primeiro todas as imagens da sua prancha.

**JOGO DE PERCURSO**

De 2 a 4 jogadores - 1 tabuleiro (costas da caixa), 1 dado, 4 peões “animais”.

O tabuleiro é colocado no centro entre os jogadores. Cada jogador escolhe um animal e coloca-o na casa de partida.

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio.

O jogador mais novo lança o dado. O dado indica uma cor: o jogador avança o seu animal e coloca-o sobre a primeira casa seguinte da cor indicada pelo dado. Se a casa já estiver ocupada, avança até à próxima casa da mesma cor que não esteja ocupada.

Se o jogador pousar num quadrado de estrela ou de ouriço-do-mar, avança ou recua para o outro quadrado do mesmo objeto.

O primeiro jogador a chegar ao fim do percurso ganha o jogo.



MAGNETISCH VISSPEL

1 of meer spelers - 1 hengel, 16 ronde kaartjes (met 16 verschillende dieren), doos.

Alle kaarten worden in de doos gelegd met de dierafbeelding naar boven.

Om beurten proberen de spelers een dier op te vissen met de magnetische hengel.



MEMORY

1 of meer spelers - 16 ronde kaartjes (voor elk dier 2 stuks)

Alle stukken worden ondersteboven ("schelp" kant) in het midden van de tafel geplaatst.

De eerste speler draait 2 kaarten naar keuze om:

- Als op beide kaarten hetzelfde dier staat en de achtergrondkleur hetzelfde is, wint hij de kaarten, die hij voor zich neerlegt, en mag hij verder spelen.
 - Als op de twee kaarten verschillende dieren staan, laat hij ze aan iedereen zien, draait ze om en legt ze terug op dezelfde plek.
- Dan is de volgende speler aan de beurt.

Als alle paren zijn gevonden, wint de speler met de meeste kaarten.



LOTTO

2 tot 4 spelers - 4 spelborden, 16 kaarten, 4 dierpionnen.

Elke speler kiest een spelbord, legt het voor zich neer en steekt de bijbehorende dierpion erin. De 16 ronde kaartjes worden omgekeerd midden op tafel gelegd.

De jongste speler begint en draait een kaart om:

- Als de afbeelding op de getrokken kaart overeenkomt met een afbeelding op zijn spelbord, legt hij de kaart op zijn spelbord,
- Als de afbeelding niet overeenkomt met een afbeelding op zijn spelbord, legt hij de kaart omgekeerd terug.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

De winnaar is degene die zijn spelbord als eerste heeft gevuld met kaarten.



PARCOURSPEL

2 tot 4 spelers - 1 spelbord (achterkant van de doos), 1 dobbelsteen, 4 dierpionnen.

Het spelbord wordt tussen de spelers in gelegd. Elke speler kiest een dierpion en zet deze op het startvakje.

Er wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler gooit de dobbelsteen. De dobbelsteen geeft een kleur aan.

De speler laat zijn dier vooruit lopen en zet de pion op het eerstvolgende vakje in de kleur van de dobbelsteen.

Als er al een andere pion op het vakje staat, loopt hij verder en zet de pion op het eerstvolgende niet-bezette vakje in dezelfde kleur. Als de speler op een vakje met een ster of zee-egel terecht komt, gaat hij vooruit of achteruit naar het andere vakje met hetzelfde voorwerp.

De eerste speler die het einde van het parcours bereikt, wint het spel.



MAGNETISK FISKESPIL

1 eller flere spillere - 1 fiskestang, 16 brikker (16 forskellige dyr), 1 spilæske.

Alle brikkerne lægges i æsken med billedsiden opad. Spillerne forsøger efter tur at fiske et dyr op med den magnetiske fiskestang.



MEMORY

1 eller flere spillere - 16 kort (hvert dyr forekommer 2 gange).

Alle brikkerne placeres på hovedet (»skak«-siden) midt på bordet.

Den første spiller vender 2 kort efter eget valg:

- Hvis de 2 kort viser det samme dyr og den samme baggrundsfarve, vinder man dem, lægger dem foran sig og prøver igen.
 - Hvis de 2 kort har forskellige dyr, vises de til de andre spillere og lægges ned igen på samme plads med billedsiden nedad.
- Herefter er det den næste spillers tur.

Når alle dyrene er fundet, er det spilleren, som har flest stik, der vinder.



LOTTERI

Fra 2-4 spillere - 4 plader, 16 kort, 4 dyrebrikker.

Hver spiller vælger en plade, lægger den foran sig og sætter den tilsvarende dyrebrik fast derpå. De 16 kort lægges midt på bordet med billedsiden nedad. Den yngste spiller begynder og vender et kort:

- Hvis billedet på kortet svarer til et billede på pladen, vinder man det og lægger det oven på billedet.
- Hvis det ikke svarer til et billede fra pladen, lægger man det tilbage med billedsiden nedad.

Herefter er det næste spillers tur.

Vinderen er den, der først finder alle kortene med billederne på sin plade.



BRÆTSPIL

Fra 2-4 spillere - 1 spilleplade (æskens bagside), 1 terning, 4 dyrebrikker.

Spillepladen placeres mellem spillerne. Hver spiller vælger et dyr og sætter det på startfeltet. Der spilles i urets retning.

Den yngste spiller begynder og kaster terningen.

Terningen viser en farve: Spilleren rykker sit dyr frem og placerer det på det første felt efter feltet med den farve, terningen viser. Hvis feltet er optaget, rykker man frem til det første ledige felt med samme farve.

Hvis spilleren lander på et stjerne- eller søpindsvinfelt, rykker han frem eller tilbage til det andet felt med samme objekt.

Den første spiller, der når enden af banen, har vundet spillet.



FISKEPEL MED MAGNET

Från 1 spelare - 1 fiskespö, 16 delar (16 olika djur), spellåda.

Alla korten läggs i lådan med djursidan upp.
I tur och ordning försöker spelarna "fiska" ett djur med hjälp av det magnetiska fiskespöt.

**MEMORY**

Från 1 spelare - 16 kort (varje djur x2 delar).

Alla pjäser placeras upp och ner (skalsidan) mitt på bordet.

Den första spelaren vänder på 2 valfria kort:

- Om de två korten visar samma djur med samma bakgrundsfärg vinner hen dem och lägger dem framför sig innan hen spelar på nytt.
- Om de två korten har olika djur visar spelaren dem för alla de andra och lägger sedan tillbaka dem på samma ställe.

Sedan är det nästa spelares tur.

Vinnare är den som har flest kort när alla paren har hittats.

**BINGO**

Från 2 till 4 spelare - 4 spelplattor, 16 kort, 4 djurpjäser.

Varje spelare väljer en spelplatta som hen lägger framför sig och ställer djurpjäsen som hör till på den. De 16 delarna placeras mitt på bordet med framsidan nedåt. Den yngsta spelaren börjar och vänder på ett kort:

- Om teckningen på det dragna kortet visar en bild som finns på spelarens spelplatta lägger hen bilden på den.
- Om den inte motsvarar någon av bilderna på spelplattan lägger hen tillbaka den med framsidan nedåt. Sedan är det nästa spelares tur.

Vinnare blir den spelare som först hittar alla bilderna på sin spelplatta.

**BRÄDPEL**

Från 2 till 4 spelare - 1 spelplatta (baksidan på spellådan), 1 tärning, 4 djurpjäser.

Spelplattan placeras mittemellan spelarna. Varje spelare väljer ett djur och placerar det på startrutan.

Man spelar medurs. Den yngsta deltagaren kastar tärningen.

Tärningen visar en färg: spelaren går framåt med sitt djur och ställer det på nästa ruta som har samma färg som tärningen visar. Om rutan redan är upptagen går hen fram till nästa lediga ruta med samma färg. Om spelaren landar på en stjärna eller sjöborre flyttar han eller hon sig framåt eller bakåt till den andra rutan med samma objekt.

Den spelare som först når slutet av banan vinner spelet.



МАГНИТНАЯ РЫБАЛКА

От 1 игрока — 1 удочка, 16 жетонов (16 разных животных), коробка игрового комплекта.

Положите все жетоны в коробку стороной «животное» вверх.

Игроки по очереди стараются поймать на магнитную удочку одно из животных.



МЕМО

От 1 игрока — 16 жетона (по 2 жетона каждого животного).

Все фигуры ставятся в центр стола вверх ногами (стороной «ракушка»). Первый игрок переворачивает два любых жетона на выбор:

- Если на этих двух жетонах изображено одинаковое животное на фоне одного цвета, игрок забирает их себе, кладет перед собой и делает повторный ход.
- В противном случае он показывает жетоны всем игрокам и кладет их на место лицевой стороной вниз.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Партия заканчивается, когда все пары были найдены.

Побеждает игрок, набравший больше всех жетонов.



ЛОТО

2–4 игрока — 4 карточки, 16 жетонов, 4 фишки «животное».

Каждый игрок выбирает карточку, кладет ее перед собой и устанавливает на нее соответствующую фишку

«животное». Положите 16 жетонов в центре стола лицевой стороной вниз. Игру начинает самый младший игрок. Он открывает любой жетон:

- Если рисунок жетона совпадает с одним из рисунков на его карточке, он кладет жетон на этот рисунок.
- В противном случае он кладет жетон обратной лицевой стороной вниз.

Затем ход переходит к следующему игроку.

Побеждает игрок, который нашел все жетоны, указанные на своей карточке.



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

2–4 игрока – 1 игровое поле (нижняя сторона коробки), 1 кубик, 4 фишки «животное».

Положите игровое поле в центре между игроками. Каждый игрок выбирает животное и ставит его на клетку «старт». Ход переходит по часовой стрелке. Самый младший игрок бросает кубик.

На кубике выпадает определенный цвет: игрок перемещает свое животное на ближайшую клетку этого цвета. Если эта клетка уже занята, он ставит свое животное на следующую свободную клетку этого цвета.

Если игрок попадает на клетку со звездой или морским ежом, он перемещается вперед или назад на другую клетку с тем же предметом. Побеждает тот, кто первым дойдет до конца дистанции.





DJ01623



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France
www.djeco.com
 Made in China – Designed in France