

Primo ludo



2 1/2
ans - years



Fr Primo ludo

● 1 enfant / 1 adulte ou 2 joueurs

À partir de 2 ½ ans

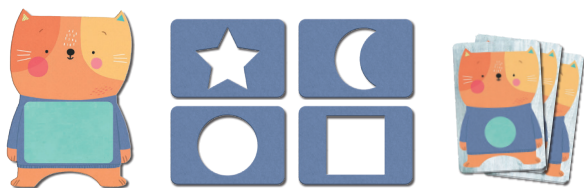
● **Un jeu simple et ludique pour manipuler les formes.** 2 modes de jeux : un premier mode «apprentissage» pour découvrir les formes tout seul avec un adulte et un deuxième mode «jeu de rapidité» pour 2 joueurs.

● Contenu : 2 chats, 2 sets de 10 cartes T-shirt troués d'une forme, 10 cartes «chat habillé».

Mode apprentissage :

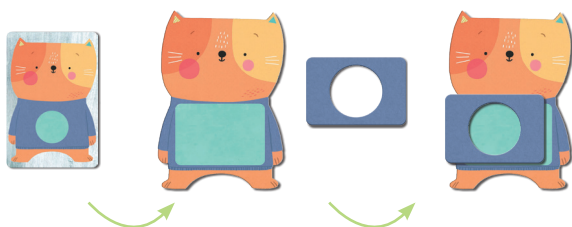
But du jeu : Récupérer les 10 cartes «chat habillé».

Préparation du jeu : Placer 1 chat et 1 set de 10 cartes «t-shirt troué» devant l'enfant. Poser les cartes «chat habillé» en pile, face cachée, à côté. Avant de commencer, nommer avec l'enfant les différentes formes des cartes «t-shirt troué».



Principe du jeu : Retourner la première carte «chat habillé». L'enfant regarde la carte et nomme la forme de son t-shirt. Il cherche alors dans les cartes «t-shirt troué» la carte nécessaire pour reproduire l'image de la carte «chat habillé». Quand il pense l'avoir trouvée, il la prend et la pose sur le chat :

- Si c'est correct : l'enfant peut prendre la carte «chat habillé».
 - Si l'enfant s'est trompé, renommer avec lui la forme de la carte « chat habillé » et chercher ensemble à quelle carte « t-shirt troué » elle correspond. Poser la carte sur le chat pour vérifier ensemble. L'enfant ne prend pas la carte chat habillé et la retourne au bas de la pioche.
- Puis l'adulte retourne une nouvelle carte «chat habillé».



Mode jeu de rapidité :

But du jeu : gagner un maximum de «chat habillé».

Préparation du jeu : Chaque joueur prend 1 chat et 1 set de 10 cartes «t-shirt troué» qu'il place devant lui. Les cartes «chat habillé» sont mélangées et posées en pile, face cachée.

Le premier joueur retourne une carte «chat habillé». Le premier joueur à prendre la bonne carte «t-shirt troué» et à la poser sur son chat afin de reproduire l'image de la carte retournée gagne la carte «chat habillé».

Si un joueur se trompe, il rend une carte «chat habillé» précédemment gagnée (s'il en a) que l'on replace à la fin de la pioche. Puis une nouvelle carte est retournée.

Fin du jeu : Quand il n'y a plus de carte «chat habillé», le joueur qui en a gagné le plus remporte la partie.



Primo ludo

- 1 child/1 adult or 2 players
Suitable for ages 2½ and over

- **A fun and simple game to learn to use shapes.**

Two game modes: a “learning” mode where children can learn about shapes with an adult, and a “speed game” mode for 2 players.

- Contents: 2 cats, 2 sets of 10 different shaped «holey T-shirt» cards, 10 “dressed cat” cards.

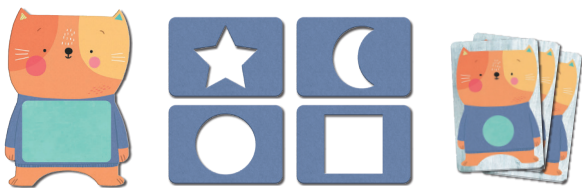
Learning mode:

Aim of the game: To collect the 10 “dressed cat” cards.

Getting the game ready:

Place 1 cat and 1 set of 10 “holey T-shirt” cards in front of the child. Place the “dressed cat” cards in a pile face down to one side.

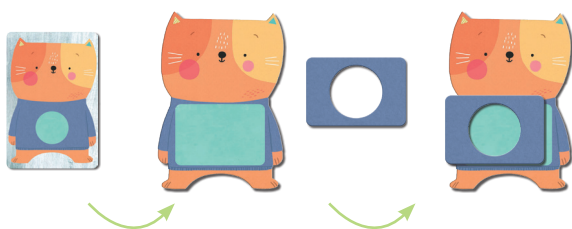
Before you begin playing, help the child name the different shapes on the “holey T-shirt” cards.



How to play:

Turn over the first “dressed cat” card. The child looks at the card and names the shape on the cat’s T-shirt. They then look through the “holey T-shirt” cards to find the one they need to make their cat match the “dressed cat” card. When they think they have found it, they take it and place it on the cat:

- If they are right, they keep the “dressed cat” card.
- If they make a mistake, help them remember the name of the shape on the “dressed cat” card and find the matching “holey T-shirt” card, then place the card on top of the cat to check together. The child does not get to keep the “dressed cat” card, and instead places it face down at the bottom of the pile. The adult then turns over another “dressed cat” card.



Speed game mode:

Aim of the game: To win as many “dressed cat” cards as possible.

Getting the game ready:

Each player takes 1 cat and 1 set of 10 “holey T-shirt” cards, which they place in front of them. The “dressed cat” cards are shuffled and placed face down in a pile. One of the players turns over a “dressed cat” card. The first player to find the right “holey T-shirt” card and place it on their cat to make it match the dressed cat wins the card that has been turned over. If a player makes a mistake, they must give up one of the “dressed cat” cards they have won and put it back at the bottom of the pile. A new card is then turned over.

End of the game: When there are no “dressed cat” cards left to play for, the player with the most cards wins the game.

D Primo ludo

● 1 Kind /1 Erwachsener oder 2 Spieler
Ab 2,5 Jahren.

● **Ein einfaches und lustiges Spiel mit Formen.**

2 Spielweisen: als Lernspiel, bei dem das Kind mit Hilfe eines Erwachsenen die Formen entdeckt.

Bei der zweiten Spielweise geht es um Reaktionsgeschwindigkeit (für 2 Spieler).

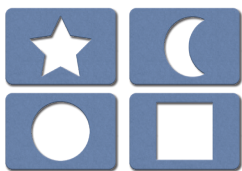
● **Inhalt:** 2 Katzen, 2 Sätze mit 10 „T-Shirt mit Formloch“-Karten, 10 „bekleidete Katze“-Karten.

Als Lernspiel:

Ziel des Spiels: alle 10 „bekleidete Katze“-Karten sammeln.

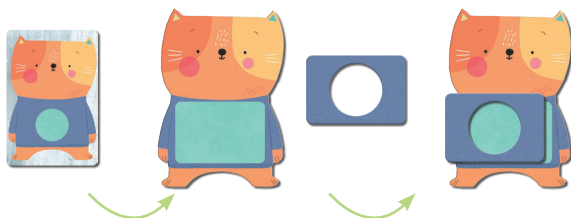
Spielvorbereitung: 1 Katze und 1 Satz mit 10 „T-Shirt mit Formloch“-Karten werden vor das Kind gelegt. Die „bekleidete Katze“-Karten werden verdeckt auf einen Stapel daneben gelegt.

Bevor das Spiel beginnt, werden die verschiedenen Formen der „T-Shirt mit Formloch“-Karten gemeinsam mit dem Kind benannt.



Spielprinzip: Die erste „bekleidete Katze“-Karte wird umgedreht. Das Kind schaut sich die Karte an und benennt die Form des T-Shirts. Dann sucht es die „T-Shirt mit Formloch“-Karte, die benötigt wird, um das Bild der „bekleidete Katze“-Karte nachzubilden. Wenn es glaubt, die richtige gefunden zu haben, nimmt das Kind die Karte und legt sie auf die Katze:

- Wenn es richtig ist, kann das Kind die „bekleidete Katze“-Karte nehmen.
- Wenn sich das Kind geirrt hat, wird noch einmal gemeinsam die Form der „bekleidete Katze“-Karte benannt und herausgefunden, welcher „T-Shirt mit Formloch“-Karte sie entspricht. Zur gemeinsamen Überprüfung wird die Karte auf die Katze gelegt. Das Kind nimmt die „bekleidete Katze“-Karte nicht und legt sie zurück unter den Stapel. Dann dreht der Erwachsene eine neue „bekleidete Katze“-Karte um.



Als Reaktionsspiel:

Ziel des Spiels: möglichst viele „bekleidete Katze“-Karten gewinnen.

Spielvorbereitung: Jeder Spieler nimmt 1 Katze und 1 Satz mit 10 „T-Shirt mit Formloch“-Karten und legt sie vor sich hin. Die „bekleidete Katze“-Karten werden gemischt und verdeckt auf einen Stapel gelegt. Der erste Spieler deckt eine „bekleidete Katze“-Karte auf.

Der Spieler, der zuerst die richtige „T-Shirt mit Formloch“-Karte nimmt und sie so auf seine Katze legt, dass sie mit dem Bild auf der aufgedeckten Karte übereinstimmt, gewinnt die „bekleidete Katze“-Karte. Wenn sich ein Spieler irrt, gibt er eine zuvor gewonnene „bekleidete Katze“-Karte zurück (falls er eine hat) und legt sie zurück unter den Stapel. Dann wird eine neue Karte umgedreht.

Spielende: Wenn es keine „bekleidete Katze“-Karte mehr gibt, gewinnt der Spieler, der die meisten Karten gewonnen hat.

E Primo ludo

- 1 niño/1 adulto o 2 jugadores

A partir de 2 años y medio

- **Un juego sencillo y divertido para manipular las formas.** Dos modalidades de juego: una primera modalidad didáctica para descubrir las formas solo o con un adulto y una segunda modalidad de juego de velocidad para 2 jugadores.

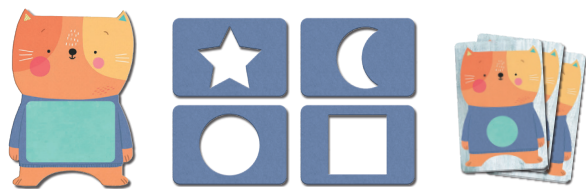
- **Contenido:** 2 gatos, 2 juegos de 10 cartas de «camiseta con agujero» de una forma, 10 cartas de «gato vestido».

Modalidad de aprendizaje:

Objetivo del juego: reunir las 10 cartas de «gato vestido».

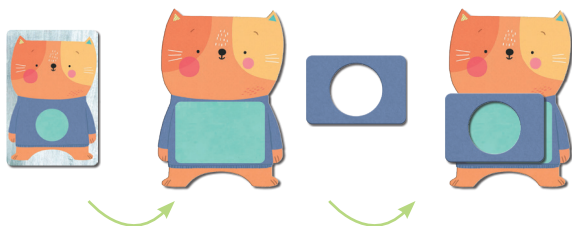
Preparación del juego: coloca 1 gato y 1 juego de 10 cartas de «camiseta con agujero» delante del niño. Coloca las cartas de «gato vestido» en un montón, boca abajo, al lado.

Antes de empezar, nombra con el niño las diferentes formas de las cartas de «camiseta con agujero».



Lógica del juego: da la vuelta a la primera carta de «gato vestido». El niño mira la carta y nombra la forma de su camiseta. A continuación, busca la carta necesaria para reproducir la imagen de la carta de «gato vestido» entre las cartas de «camiseta con agujero». Cuando cree que la ha encontrado, la coge y se la pone al gato:

- Si es correcto: el niño puede coger la carta del «gato vestido».
- Si el niño se ha equivocado, vuelve a decir con él la forma de la carta de «gato vestido» y averigüad juntos a qué carta de «camiseta con agujero» corresponde. Poned la carta sobre el gato para comprobarla juntos. El niño no coge la carta del gato vestido y la vuelve a colocar en la parte inferior del mazo. A continuación, el adulto da la vuelta a una nueva carta de «gato vestido».



Modalidad de juego de velocidad:

Objetivo del juego: ganar el máximo de cartas de «gato vestido».

Preparación del juego: cada jugador coge 1 gato y 1 juego de 10 cartas de «camiseta con agujero» y se las coloca delante. Las cartas de «gato vestido» se barajan y se colocan en un montón, boca abajo. El primer jugador da la vuelta a una carta de «gato vestido».

El primer jugador que coja la carta correcta de «camiseta con agujero» y la ponga sobre su gato para reproducir la imagen de la carta girada, gana la carta de «gato vestido».

Si un jugador se equivoca, devuelve una carta de «gato vestido» ganada anteriormente (si tiene alguna) a la parte inferior del mazo. A continuación, se da la vuelta a una nueva carta.

Fin de la partida: cuando no queden cartas de «gato vestido», el jugador que haya reunido más gana la partida.

It Primo ludo

- 1 bambino/1 adulto o 2 giocatori

A partire da 2 anni e mezzo

- **Un gioco semplice e divertente per manipolare le forme.** 2 modalità di gioco: una prima modalità «apprendimento» per scoprire le forme da soli con un adulto e una seconda modalità «gioco di velocità» per 2 giocatori.

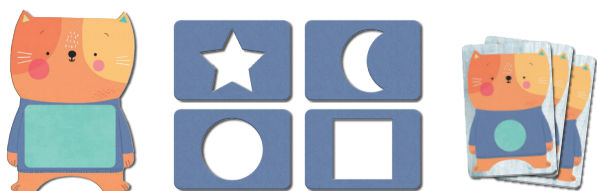
- **Contenuto:** 2 gatti, 2 mazzetti da 10 carte «t-shirt forata» di una forma, 10 carte «gatto vestito».

Modalità apprendimento:

Scopo del gioco: Recuperare le 10 carte «gatto vestito».

Preparazione del gioco: Posizionare 1 gatto e 1 mazzetto di 10 carte «t-shirt forata» davanti al bambino. Collocare le carte «gatto vestito» in pila, a faccia in giù, a lato.

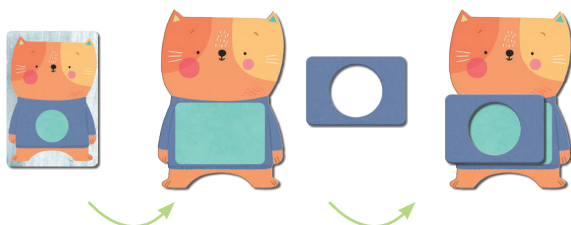
Prima di iniziare, nominare con il bambino le diverse forme di carte «t-shirt forata».



Principio del gioco: Girare la prima carta «gatto vestito». Il bambino guarda la carta e nomina la forma della sua t-shirt. Quindi, cerca nelle carte «t-shirt forata» la carta necessaria per riprodurre l'immagine della carta «gatto vestito». Quando pensa di averla trovata, la prende e la pone sul gatto:

- Se è corretto: il bambino può prendere la carta «gatto vestito».
- Se il bambino sbaglia, rinominare con lui la forma della carta «gatto vestito» e cercare insieme a quale carta «t-shirt forata» corrisponde. Collocare la carta sul gatto per verificare insieme. Il bambino non prende la carta «gatto vestito» e la ripone sotto il mazzetto.

A questo punto, l'adulto gira una nuova carta «gatto vestito».



Modalità gioco di velocità:

Scopo del gioco: Vincere il maggior numero possibile di carte «gatto vestito».

Preparazione del gioco: Ciascun giocatore prende 1 gatto e 1 mazzetto da 10 carte «t-shirt forata» che pone davanti a sé. Le carte «gatto vestito» vengono mescolate e riposte impilate, a faccia in giù. Il primo giocatore gira una carta «gatto vestito». Il primo giocatore a prendere una carta corretta «t-shirt forata» e a posizionarla sul suo gatto per riprodurre l'immagine della carta girata ottiene la carta «gatto vestito».

Se un giocatore sbaglia, restituisce una carta «gatto vestito» ottenuta in precedenza (se ne possiede) che riposiziona alla fine del mazzetto. Quindi, viene girata una nuova carta.

Fine del gioco: Quando le carte «gatto vestito» terminano, il giocatore che ne ha ottenute di più vince la partita.



Primo ludo

- 1 criança/1 adulto ou 2 jogadores

A partir de 2 anos e meio

- **Um jogo simples e lúdico para manusear as formas.** 2 modos de jogo: um primeiro modo «aprendizagem» para descobrir as formas sozinho com um adulto e um segundo modo «jogo de rapidez» para 2 jogadores.

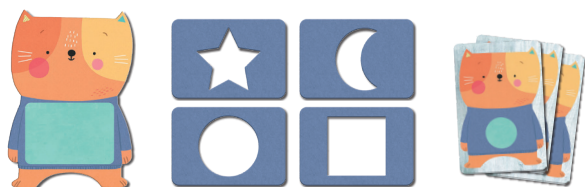
- **Conteúdo:** 2 gatos, 2 conjuntos de 10 cartas «t-shirt com um buraco» de uma forma e 10 cartas «gato vestido».

Modo «aprendizagem»:

Objetivo do jogo: recuperar as 10 cartas «gato vestido».

Preparação do jogo: coloque 1 gato e 1 conjunto de 10 cartas «t-shirt com um buraco» à frente da criança. Coloque as cartas «gato vestido» numa pilha, viradas para baixo, ao seu lado.

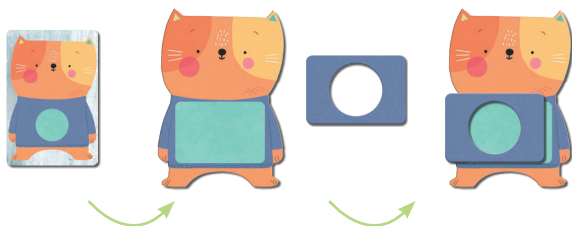
Antes de começar, diga com a criança o nome das diferentes formas das cartas «t-shirt com um buraco».



Princípio do jogo: vire a primeira carta «gato vestido». A criança olha para a carta e diz o nome da forma da sua t-shirt. Procura então a carta necessária para reproduzir a imagem da carta «gato vestido» nas cartas «t-shirt com um buraco». Quando achar que a encontrou, pega nela e coloca-a sobre o gato:

- Se a criança tiver acertado, pode pegar na carta «gato vestido».
- Se a criança não tiver acertado, diga com ela o nome da forma da carta «gato vestido» e procurem em conjunto a que carta «t-shirt com um buraco» corresponde. Coloque a carta sobre o gato para verificarem em conjunto. A criança não pega na carta «gato vestido» e coloca-a novamente no fundo do baralho.

Depois, o adulto vira uma nova carta «gato vestido».



Modo «jogo de rapidez»:

Objetivo do jogo: ganhar o máximo de cartas «gato vestido».

Preparação do jogo: cada jogador escolhe 1 gato e 1 conjunto de 10 cartas «t-shirt com um buraco» que coloca à sua frente. As cartas «gato vestido» são baralhadas e colocadas numa pilha, viradas para baixo. O primeiro jogador vira uma carta «gato vestido». O primeiro jogador a pegar na carta «t-shirt com um buraco» certa e a colocá-la sobre o seu gato para reproduzir a imagem da carta virada ganha a carta «gato vestido».

Se um jogador não tiver acertado, devolve uma carta «gato vestido» ganha anteriormente (se tiver alguma) que é colocada de volta no fundo do baralho. Depois, é virada uma nova carta.

Fim do jogo: quando acabarem as cartas «gato vestido», o jogador que tiver mais ganha o jogo.



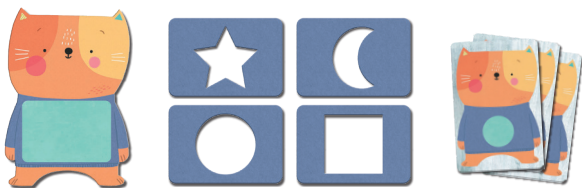
Primo Iudo

- 1 kind/1 volwassene of 2 spelers
Vanaf tweeënhalf jaar
- **Een eenvoudig en leuk spel om actief de vormen te leren.** 2 spelvormen: een leermodus om zelfstandig de vormen te ontdekken, samen met een volwassene, en een snelheidsmodus voor 2 spelers.
- **Inhoud:** 2 katten, 2 sets van 10 vormkaarten (T-shirts met een vorm erin), 10 kaarten met een 'aangeklede kat'.

Leermodus:

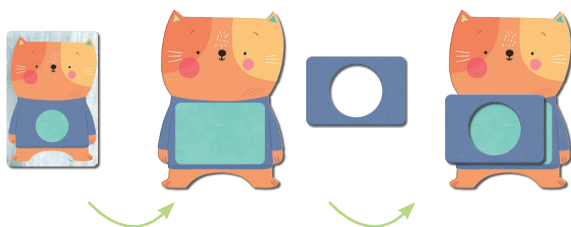
Doel van het spel: De 10 'aangeklede kat'-kaarten verzamelen.

Vorbereiding van het spel: Leg 1 kat en 1 set van 10 vormkaarten voor het kind neer. Leg de 'aangeklede kat'-kaarten er op een stapel gesloten naast. Benoem voor het begin van het spel samen met het kind de verschillende vormen van de T-shirts op de vormkaarten.



Spelprincipe: Draai de eerste 'aangeklede kat'-kaart om. Het kind bekijkt de kat en zegt welke vorm er op zijn T-shirt staat. Hij zoekt daarna tussen de vormkaarten naar het T-shirt met dezelfde vorm als die op zijn 'aangeklede kat'-kaart. Als hij denkt de goede kaart te hebben gevonden, legt hij deze op de kat.

- Het is de juiste kaart: het kind mag de ‘aangeklede kat’-kaart houden.
- Het is niet de juiste kaart: benoem met het kind nogmaals de vorm die op de ‘aangeklede kat’-kaart staat en zoek samen naar de kaart met de juiste vorm. Leg de kaart op de kat en controleer samen of dit klopt. Het kind mag de ‘aangeklede kat’-kaart niet pakken en legt deze onderop de stapel. De volwassene draait daarna een nieuwe ‘aangeklede kat’-kaart om.



Snelheidsmodus:

Doel van het spel: Zoveel mogelijk ‘aangeklede kat’-kaarten winnen.

Vorbereiding van het spel:

Elke speler pakt 1 kat en een set van 10 vormkaarten en legt deze voor zich neer. De ‘aangeklede kat’-kaarten worden geschud en gesloten op een stapel gelegd.

De eerste speler draait een ‘aangeklede kat’-kaart om. De speler die als eerste de vormkaart pakt met dezelfde vorm als op de omgedraaide kaart, wint de ‘aangeklede kat’-kaart.

Als een speler zich vergist, moet hij een eerder gewonnen ‘aangeklede kat’-kaart (als hij die heeft) teruggeven en onderop de stapel leggen. Daarna wordt er weer een nieuwe kaart omgedraaid.

Einde van het spel: Als er geen ‘aangeklede kat’-kaarten meer in het spel zijn, wint de speler met de meeste van deze kaarten het spel.



Primo Iudo

- 1 barn/1 vuxen eller 2 spelare

Från 2 1/2 år

- **Ett enkelt och lekfullt spel för att känna igen former.** Två spellägen: ett första "inlärningsläge" för att upptäcka formerna på egen hand med en vuxen och ett andra "snabbhetsläge" för 2 spelare.

- **Innehåll:** 2 katter, 2 set med 10 kort, "t-tröja med hål" med en form, 10 kort "påklädd katt".

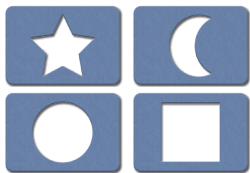
Inlärningsläge:

Spelets mål: Ta de 10 korten "påklädd katt".

Spelförberedelser:

Placera 1 katt och 1 set med 10 kort "t-tröja med hål" framför barnet. Lägg korten "påklädd katt" i en hög med framsidan nedåt vid sidan om.

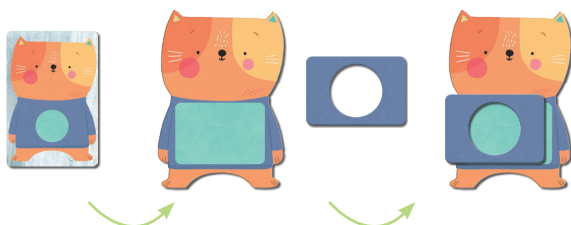
Namnge de olika formerna på "t-tröja med hål"-kortet med barnet innan ni börjar.



Spelets grundregler:

Vänd det första kortet "påklädd katt". Barnet tittar på kortet och namnger formen på kattens t-shirt. Barnet söker sedan i "t-tröja med hål"-kortet efter det kort som behövs för att återge bilden av kortet "påklädd katt". När barnet tror att hen har hittat det tar hen det och lägger det på katten:

- Om det är rätt så kan barnet ta kortet ”påklädd katt”.
- Om barnet tog fel, säger ni tillsammans namnet på formen på kortet ”påklädd katt” och letar tillsammans efter vilket ”t-tröja med hål”-kort det motsvarar. Lägg kortet på katten för att titta tillsammans. Barnet får inte kortet ”påklädd katt” och lägger det underst i korthögen. Sedan vänder den vuxne på ett nytt kort med ”påklädd katt”.



Snabbhetsläge:

Spelets mål: Vinna så många kort med ”påklädda katter” som möjligt.

Spelförberedelser: Varje spelare tar 1 katt och 1 set med 10 kort ”t-tröja med hål” som de placerar framför sig. Kortet ”påklädd katt” blandas och placeras mitt bland spelarna i en hög med framsidan nedåt. Den första spelaren vänder upp ett kort ”påklädd katt”.

Den första spelaren som tar rätt ”t-tröja med hål”-kort och lägger det på sin katt för att återge bilden av det vända kortet vinner ”påklädd katt” -kortet.

Om en spelare tar fel ger hen tillbaka ett kort ”påklädd katt” som hen vunnit tidigare (om hen har vunnit något) och lägger det underst i korthögen. Sedan vänder man på ett nytt kort.

Spelets slut:

När det inte finns fler kort ”påklädd katt” vinner den spelare som har vunnit flest kort omgången.



Primo Iudo

- 1 barn/1 voksen eller 2 spillere

Fra 2½ år

- **Et enkelt spil for at lære noget om former**
2 spillemåder: læringsspillet, hvor barnet opdager og lærer at forstå former, og lynspillet til 2 spillere.

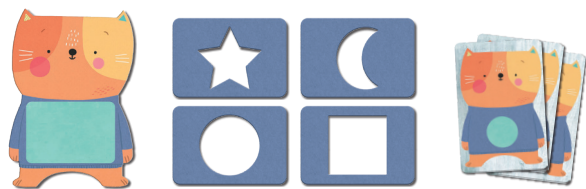
- **Indhold:** 2 katte, 2 sæt med 10 kort med "hullet" t-shirt med plads til en form, 10 kort med kat med tøj på.

Læringsspil:

Målet med spillet: At finde de 10 kort med kat med tøj på.

Forberedelse af spillet: Læg 1 kat med 10 kort med "hullet" t-shirt foran barnet. Anbring kortene med kat med tøj på i en bunke ved siden af med billedsiden nedad.

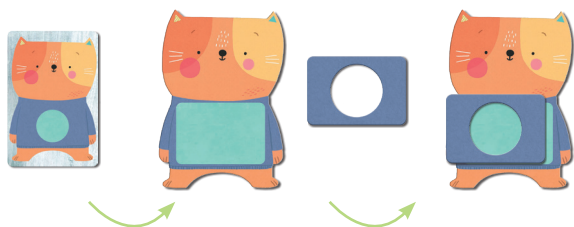
Inden I starter, skal I gennemgå de forskellige former til kortene med "hullet" t-shirt.



Spilleets princip:

Vend det første kort med kat med tøj på. Barnet skal kigge på kortet og fortælle, hvilken form t-shirten har. Barnet skal lede efter det relevante kort i kortene med "hullet" t-shirt for at kunne færdiggøre kortet med katten med tøj på. Når barnet mener, at han/hun har fundet kortet, tages det op og lægges på katten.

- Hvis det er rigtigt, vinder barnet kortet med kat med tøj på.
- Hvis det er forkert, skal I gennemgå formen på katten med tøj på og prøve at finde kortet med "hullet" t-shirt, som passer. Læg kortet på katten, så I kan se, at det passer. Barnet må ikke tage kortet med katten med tøj på op, og kortet lægges nederst i bunken. Derefter vender den voksne et nyt kort med kat med tøj på.



Lynspil:

Målet med spillet: At vinde flest mulige kort med kat med tøj på.

Forberedelse af spillet:

Hver spiller tager 1 kat og 1 sæt med 10 kort med "hullet" t-shirt, som han/hun placerer foran sig. Kortene med katten med tøj på blandes og lægges i en bunke med billedsiden nedad.

Den første spiller vender et kort med kat med tøj på. Den første spiller, som tager det rigtige kort med "hullet" t-shirt og lægger det på sin kat, der gengiver billedet på det vendte kort, vinder kortet med katten med tøj på.

Hvis en spiller tager fejl, skal han/hun aflevere et kort med kat med tøj på, som tidligere er vundet (hvis der er vundet et tidligere), og det lægges nederst i bunken. Derefter vendes et nyt kort.

Spillets afslutning:

Når der ikke er flere kort med kat med tøj på, har den spiller, som har vundet flest kort, vundet spillet.



Primo Iudo

- 1 ребенок и 1 взрослый или 2 игрока
Начиная с 2 с половиной лет
- **Простая и интересная игра на запоминание форм.** Два варианта игры: «первые шаги» для ознакомления ребенка с формами при участии взрослого и «игра на скорость» для 2 игроков.
- **В комплекте:** 2 кота, 2 набора из 10 карточек «футболка с перфорацией» определенной формы, 10 карточек «одетый кот».

Вариант «первые шаги»

Цель игры: заработать 10 карточек «одетый кот».

Подготовка к игре

Выложите 1 кота и 1 набор из 10 карточек «футболка с перфорацией» перед ребенком. Карточки «одетый кот» выложите рядом стопкой лицевой стороной вниз.

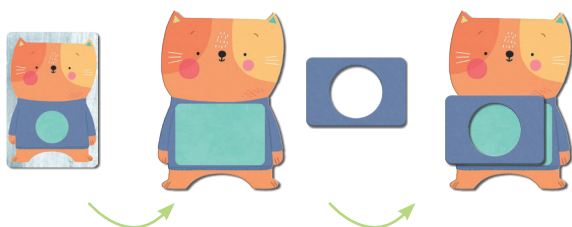
Перед началом назовите вместе с ребенком формы карточек «футболка с перфорацией».



Принцип игры

Откройте первую карточку «одетый кот». Ребенок смотрит на карточку и говорит, какая форма находится на футболке у кота. Он ищет нужную карточку «футболка с перфорацией», чтобы повторить картинку карточки «одетый кот». Найдя эту карточку, он берет ее и кладет на своего кота:

- Если ребенок правильно выбрал форму, он может взять карточку «одетый кот».
- Если ребенок ошибся, вновь назовите вместе с ним форму карточки «одетый кот» и поищите вместе, на какой карточке «футболка с перфорацией» есть эта форма. Положите карточку на кота, что проверить вместе. Ребенок не берет карточку «одетый кот». Он кладет ее в низ стопки. Затем взрослый открывает следующую карточку «одетый кот».



Вариант «игра на скорость»

Цель игры: заработать как можно больше карточек «одетый кот».

Подготовка к игре

Каждый игрок кладет перед собой 1 кота и 1 набор из 10 карточек «футболка с перфорацией». Карточки «одетый кот» перемешайте и выложите стопкой лицевой стороной вниз.

Первый игрок открывает карточку «одетый кот».

Игрок, который первым взял нужную карточку «футболка с перфорацией» и положил ее на своего кота, повторив картинку открытой карточки, зарабатывает карточку «одетый кот».

Если игрок ошибся, он теряет одну ранее заработанную карточку «одетый кот» (если она у него есть) и кладет ее в низ стопки. Затем игроки открывают следующую карточку.

Конец игры

Партия заканчивается, когда в стопке не осталось карточек «одетый кот». Побеждает игрок, который заработал их больше.

Primo ludo

formes • shapes • Formen • formas



Djeco
3, rue des Grands Augustins
75006 Paris - France
www.djeco.com
Design Sigrid Martinez
Made in China
Designed in France



DJ08368

