

JUNIOR
GAME

OUR FLOWER

BOARD GAME



3+

Trefl

„Junior Game” to seria gier progresywnych dla dzieci w wieku 3-4 lat. To interesujące rozgrywki w dwóch wariantach, które sprawiają, że gra „rośnie” razem z dzieckiem i jest świetną rozrywką zarówno dla młodszych, jak i starszych dzieci.

Atrakcyjne drewniane elementy, interesujące w tym wieku tematy oraz piękne ilustracje zachęcają dzieci do wesołej zabawy.



OUR FLOWER

Nadeszła wiosna, a wraz z nią w naszym ogrodzie pojawiły się piękne kolory. W grze **Our Flower** wcielamy się w rolę ogrodników, by na swoich rabatkach zasadzić różne kwiaty i drzewa owocowe. Podczas rozgrywki będzie istotne, gdzie i jakie rośliny zasadzimy w naszym ogrodzie.

Our Flower to wesoła gra, w której dzieci ćwiczą pamięć, spostrzegawczość i rozwijają koordynację wzrokowo-ruchową. Atrakcyjne elementy i dwa warianty rozgrywki o zróżnicowanym stopniu trudności sprawiają, że gra zagości w Waszym domu na dłużej.



ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

Plansza ogrodu



24
tekturowych
żetonów z kwiatami



Drewniany
pionek



12
tekturowych
żetonów z owocami



Instrukcja



Talia kart
z układami
kwiatów i owoców



Drewniana
kostka



4
sznurówki – rabatki



Gra ma charakter progresywny i zawiera dwa warianty rozgrywki. Łatwiejszy jest skierowany do dzieci od 3. roku życia lub mających pierwszy kontakt z grą, trudniejszy – do dzieci starszych, od 4. roku życia, lub dzieci, które świetnie sobie radzą z wariantem pierwszym i potrzebują nowych wyzwań.

Zapraszamy do gry!



WARIANT PIERWSZY (OD 3. ROKU ŻYCIA)

ELEMENTY POTRZEBNE DO GRY:

- plansza ogrodu
- karty z układem 3 kwiatów
- drewniana kostka
- drewniany pionek ogrodników
- 3 sznurówki – rabatki
- 24 tekturowe żetony z kwiatami

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóżcie planszę, pionek ogrodników ustawcie na polu startowym, a kostkę obok planszy. Żetony z kwiatami ułóżcie tak, aby każdy z graczy miał do nich swobodny dostęp. Pionek ogrodników będzie wspólnym pionkiem dla wszystkich graczy. Do tego wariantu używamy kart z trzema kwiatami, oznaczonych niebieską ramką.



Potasujcie karty, następnie każdy z graczy losuje jedną kartę. Wszyscy gracze naraz przeglądają się każdy swojej karcie z układem kwiatków i zapamiętują kolejność kwiatów oraz ich kolory. Przez resztę gry karty te będą zakryte*.

** W przypadku młodszych dzieci lub przy pierwszym kontakcie z grą możemy zostawić wylosowaną kartę odkrytą.*

DOBRA RADA! Aby ułatwić sobie zapamiętywanie wzoru ze swojej karty, możecie np. ułożyć historyjkę, w której po kolei występują kolory z rabatki narysowanej na karcie. Każdy z graczy pobiera swoją sznurówkę – rabatkę, na którą będzie nawlekać żetony kwiatów w odpowiedniej kolejności. (Jedna sznurówka jest zapasowa).

CEL GRY

Zadaniem gracza jest umieszczenie na swojej sznurówce żetonów w określonej przez

kartę kolejności, zanim pionek ogrodników dotrze do



metą .

ROZGRYWKA



Rozpoczyna najmłodszy gracz . Rzuca kostką i porusza pionkiem ogrodników

tyle pól do przodu, ile oczek wypadło na kostce. Gdy pionek zatrzyma się na polu, gracz sprawdza, jakiego jest ono koloru.

W grze mamy kilka rodzajów pól:



Jednokolorowe – na takim polu gracz pobiera kwiatek w kolorze pola. Jeśli na stole nie ma już kwiatka w wylosowanym kolorze, należy pobrać kwiat w dowolnym innym kolorze. Będzie go można później wymienić z innym graczem.



Dwukolorowe – na takim polu gracz może wybrać spośród dwóch kolorów, w jakim kolorze kwiatek chciałby pobrać. Pobiera tylko jeden z nich.



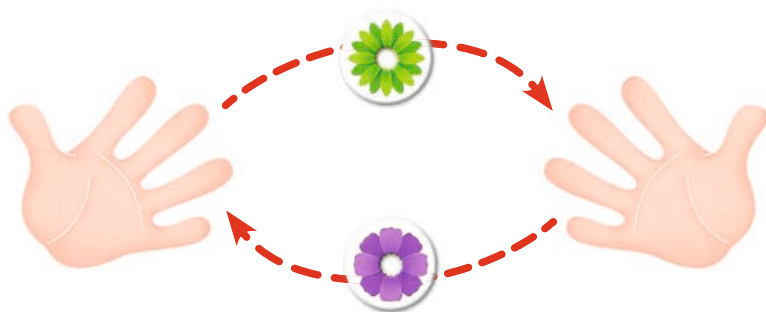
Trójkolorowe – na takim polu gracz może wybrać spośród trzech kolorów, w jakim kolorze kwiatek chce pobrać. Pobiera tylko jeden z nich.

Po zdobyciu żetonu kwiatka gracz może od razu nawlec go na swoją sznurówkę – rabatkę lub ułożyć przed sobą. Następnie do gry przystępuje kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Rzuca kostką i porusza się tym samym pionkiem ogrodników.

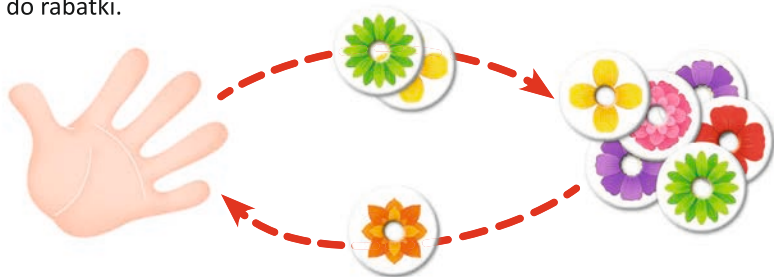
WYMIANY ŻETONÓW

Podczas gry można dokonywać wymiany żetonów na dwa sposoby:

Wymiana z innym graczem – w trakcie swojej tury, jeśli na stole w zasobach ogólnych nie ma już kwiatka w potrzebnym nam kolorze, możemy poprosić innego gracza o wymianę jeden kwiat za jeden kwiat.



Wymiana ze stołem – pod koniec swojej tury gracz może wymienić dwa żetony kwiatów, które nie są mu potrzebne, na jeden żeton kwiatka z zasobu ogólnego, który jest mu potrzebny do rabatki.



ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, gdy pionek ogrodników dojdzie do mety*. Wszyscy gracze mają później chwilę, by na swojej sznurówce stworzyć rabatkę kwiatową zgodną ze swoją kartą. Następnie gracze odkrywają swoje karty i porównują je z układem kwiatów na swojej rabatkce. Ci gracze, którzy wykonali zadanie poprawnie, wygrywają!

** Gdy gracz uzna, że zebrał już wszystkie potrzebne mu kwiaty, może odstąpić od dalszej gry i założyć swoje żetony na sznurówkę.*

WARIANT DRUGI (DLA 4 LATKÓW)

ELEMENTY POTRZEBNE DO GRY:

- plansza ogrodu
- karty z kwiatami i owocami
- drewniana kostka
- drewniany pionek ogrodników
- 3 sznurówki – rabatki
- 24 tekturowe żetony z kwiatami
- 12 tekturowych żetonów z owocami

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę, kostkę i pionek układamy jak w wariantcie pierwszym. Dookoła planszy rozkładamy żetony z kwiatami oraz owocami. Do tego wariantu potrzebne będą karty, na których są kwiaty oraz owoce, oznaczone zieloną ramką.



ROZGRYWKA

Tak jak w wariancie pierwszym gracze losują po jednej karcie, przyglądają się swojej karcie, po czym odkładają ją na stół. Karty pozostaną zakryte do końca rozgrywki.

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Porusza pionkiem ogrodników o tyle pól do przodu, ile oczek wypadło na kostce. Gdy pionek zatrzyma się na polu, gracz sprawdza, jakiego jest ono koloru.

W grze mamy kilka rodzajów pól:



Jednokolorowe – na takim polu gracz pobiera żeton kwiatka lub owocu w kolorze pola. Jeśli na stole nie ma już kwiatka ani owocu w wylosowanym kolorze, należy pobrać kwiat lub owoc w dowolnym innym kolorze. Będzie go można później wymienić z innym graczem.



Dwukolorowe – na takim polu gracz może wybrać spośród dwóch kolorów, w jakim kolorze żeton kwiatka lub owocu chciałby pobrać. Pobiera tylko jeden z nich.



Trójkolorowe – na takim polu gracz może wybrać spośród trzech kolorów, w jakim kolorze żeton kwiatka lub owocu chciałby pobrać. Pobiera tylko jeden z nich.

Gracz może dokonywać wymian zarówno kwiatów, jak i owoców, tak jak w wariancie pierwszym. Owoce można też wymieniać na kwiaty, a kwiaty na owoce.

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w momencie, gdy pionek ogrodników dojdzie do mety*. Wszyscy gracze mają później chwilę, by za pomocą sznurówki stworzyć rabatkę zgodną ze swoją kartą.

Następnie gracze odkrywają swoje karty i porównują je z układem kwiatów i owoców na swojej sznurówce.

Ci gracze, którzy wykonali zadanie poprawnie, wygrywają!

** Gdy gracz uzna, że zebrał już wszystkie potrzebne mu kwiaty i owoce, może odstąpić od dalszej gry i założyć swoje żetony na sznurówkę.*

JUNIOR GAME

“Junior Game” is a series of progressive games for children aged 3–4. The game “grows” with children thanks to its two exciting variants that provide great entertainment for both younger and older kids.

Eye-catching wooden elements, interesting, age-appropriate topics and beautiful illustrations encourage little ones to have fun.



OUR FLOWER

Spring is here, and it has brought beautiful colours to our garden. In the *Our Flower* game, we take on the role of gardeners and plant various flowers and fruit trees in our beds. During gameplay, it is important which flowers and fruit trees we plant in our garden and where.

Our Flower is a fun game during which children can boost their memory, train their perceptiveness and develop their hand-eye coordination. Thanks to attractive elements and two gameplay variants of different levels of difficulty, you will surely enjoy the game for a long time.



CONTENTS OF THE BOX:

Garden board



24
cardboard flower
tokens



Wooden
piece



12
cardboard fruit
tokens



Instructions



Deck of cards
with flower
and fruit patterns



Wooden
die



4
laces – beds



It's a progressive game with two gameplay variants. The easier variant is intended for children from the age of 3 or the ones who play the game for the first time, whereas the more difficult variant is intended for children from the age of 4 or the ones who are great at playing the first variant and need new challenges.

Let's play!



VARIANT ONE (FOR CHILDREN FROM THE AGE OF 3)

NECESSARY ELEMENTS:

- garden board
- cards with 3 flowers
- wooden die
- wooden gardeners' piece
- 3 laces – beds
- 24 cardboard flower tokens

GAME PREPARATION

Set out the board. Place the gardeners' piece on the starting field and put the die next to the board. Put the flower tokens in a place that is easily accessible to everyone. The gardeners' piece will be shared by all players. For this variant, you will need cards with three flowers, marked with a blue frame.



Shuffle the cards. Then, all players draw one card each. Each player looks at their card with flowers and tries to memorise their order and colours. These cards will be lying face down for the rest of the game*.

** In the case of younger children or when playing the game for the first time, you can leave the drawn cards face up.*


TIP! To make memorising the pattern from your card easier, you can, for example, make up a story in which colours appear in the same order as in the bed visible on the card. Each player takes a lace (bed) on which they will string the flower tokens in the correct order. (There is one spare lace.)

GOAL OF THE GAME

A player's task is to string tokens on their lace in the order determined by their card before the gardeners' piece reaches the finishing field



HOW TO PLAY

The youngest player begins the game . They roll the die and move the gardeners' piece forward by the number of fields indicated by the throw. When the piece lands on a field, the player checks the colour of this field.

There are several types of fields in the game:



One-colour field – if a player lands on this field, they take a flower in the colour of the field. If there are no more flowers in this colour on the table, the player takes a flower in any other colour. The token can be exchanged for a different one with another player later on.



Two-colour field – if a player lands on this field, they can choose a flower in either of the two colours. They are allowed to take only one token.



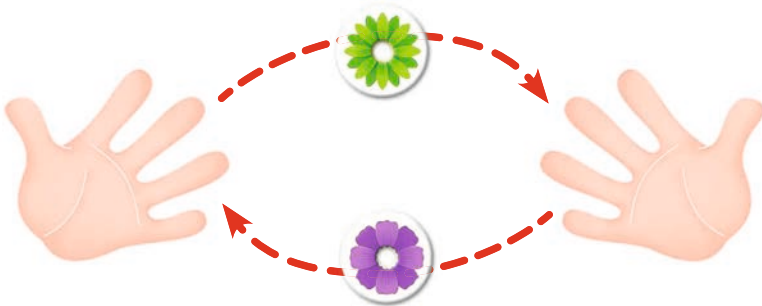
Three-colour field – if a player lands on this field, they can choose a flower in any of the three colours. They are allowed to take only one token.

After obtaining a flower token, the player can immediately string it on their lace (bed) or put it in front of them. Then, the other players take their turns, in a clockwise direction. They roll the die and move the shared gardeners' piece.

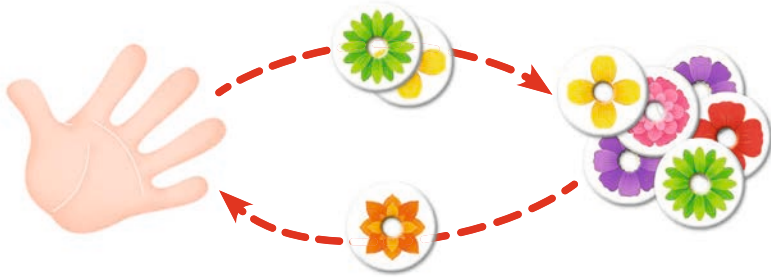
TOKEN EXCHANGE

During the game, you can exchange tokens, and there are two ways of doing it:

Exchange with another player – during your turn, if there are no more flowers in the colour you need on the table, you can ask another player to exchange one of their flower tokens for one of yours.



Exchange with the table – at the end of your turn, you can exchange two flower tokens that you don't need for one flower token from the table that you need for your bed.



END OF THE GAME

The game ends when the gardeners' piece reaches the finishing field*. Once it does, each player has a moment to string tokens on their lace in a way that is consistent with their card. Then, players reveal their cards and compare them with the flower arrangements in their beds. The players who have performed the task correctly win the game!

** If a player concludes that they have collected all the necessary flowers before the game ends, they can withdraw from the gameplay and string their tokens on the lace.*

VARIANT TWO (FOR CHILDREN FROM THE AGE OF 4)

NECESSARY ELEMENTS:

- garden board
- cards with flowers and fruits
- wooden die
- wooden gardeners' piece
- 3 laces – beds
- 24 cardboard flower tokens
- 12 cardboard fruit tokens

GAME PREPARATION

Set out the die, board and piece as in the first variant. Place flower and fruit tokens around the board. For this variant, you will need cards with flowers and fruits, marked with a green frame.



HOW TO PLAY

Just like in the first variant, each player draws one card, looks at it closely and puts it on the table. These cards will be lying face down for the rest of the game.

The youngest player begins the game. They roll the die and move the gardeners' piece forward by the number of fields indicated by the throw. When the piece lands on a field, the player checks the colour of this field.

There are several types of fields in the game:



One-colour field – if a player lands on this field, they take a flower token or a fruit token in the colour of the field. If there are no more flowers or fruits in this colour on the table, the player takes a flower or a fruit in any other colour. The token can be exchanged for a different one with another player later on.



Two-colour field – if a player lands on this field, they can choose a flower or a fruit in either of the two colours. They are allowed to take only one token.



Three-colour field – if a player lands on this field, they can choose a flower or a fruit in any of the three colours. They are allowed to take only one token.

Players can exchange both flowers and fruits, just like in the first variant. Fruits can be exchanged for flowers, and flowers for fruits.

END OF THE GAME

The game ends when the gardeners' piece reaches the finishing field*. Once it does, each player has a moment to string tokens on their lace in a way that is consistent with their card. Then, players reveal their cards and compare them with the flower and fruit arrangements in their beds.

The players who have performed the task correctly win the game!

** If a player concludes that they have collected all the necessary flowers and fruits before the game ends, they can withdraw from the gameplay and string their tokens on the lace.*

„Junior Game“ ist eine Spielreihe mit variablem Schwierigkeitsgrad für Kinder im Alter von 3–4 Jahren. Dank der zwei spannenden Varianten wächst das Spiel mit den Kleinen mit und bietet sowohl jüngeren als auch älteren Kindern tolle Unterhaltung. Die ansprechenden Holzelemente, die interessanten, altersgerechten Themen und die schönen Illustrationen regen zum Spielen und Spaß haben an.



OUR FLOWER

Der Frühling ist da und hat unseren Garten in wunderschöne Farben getaucht. Bei **Our Flower** schlüpfen wir in die Rolle von Gärtnern und pflanzen verschiedene Blumen und Obstbäume in unsere Beete. Dabei müssen wir aufpassen, welche Blumen und Obstbäume wir in unserem Garten pflanzen und wo.

Our Flower ist ein witziges Spiel, das Kindern hilft, ihr Gedächtnis zu trainieren, ihre Wahrnehmung zu schulen und ihre Hand-Augen-Koordination zu verbessern. Dank der attraktiven Elemente und der zwei Spielvarianten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad wirst du sicher lange Freude an dem Spiel haben.



INHALT DER SCHACHTEL:

Garten-Spielbrett



24
Blumenplättchen
aus Pappe



Holzfigur



12
Obstplättchen
aus Pappe



Spielanleitung



Kartendeck
mit Blumen- und
Obstmuster



Holzwürfel



4
Schnüre (Beete)



Dieses Spiel verfügt über zwei Spielvarianten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad. Die leichtere Variante ist für Kinder ab 3 Jahren gedacht, oder für diejenigen, die das Spiel zum ersten Mal spielen – die schwierigere Variante ist für Kinder ab 4 Jahren oder diejenigen gedacht, die die erste Variante schon gut kennen und eine neue Herausforderung brauchen.

Los geht's!



VARIANTE 1 (FÜR KINDER AB 3 JAHREN)

BENÖTIGTE SPIELELEMENTE:

- Garten-Spielbrett
- Karten mit 3 Blumen
- Holzwürfel
- Gärtner-Holzfigur
- 3 Schnüre (Beete)
- 24 Blumenplättchen aus Pappe

SPIELVORBEREITUNG

Lege das Spielbrett aus. Platziere die Gärtnerfigur auf dem Startfeld und lege den Würfel neben das Spielbrett. Lege die Blumenplättchen an eine Stelle, die für alle leicht zu erreichen ist. Alle Spieler teilen sich eine Spielfigur. Für diese Variante brauchst du die Karten mit den drei Blumen und dem blauen Rahmen.



Mische die Karten. Dann zieht jeder Spieler eine Karte. Schau dir deine Blumenkarte an und versuche, dir die Anordnung und Farben zu merken. Für den Rest des Spiels bleiben die Karten verdeckt*.

** Kinder, die noch jünger sind oder das Spiel zum ersten Mal spielen, dürfen ihre Karte offen liegen lassen.*

TIPP! Um dir das Muster auf deiner Karte leichter einzuprägen, kannst du dir zum Beispiel eine Geschichte ausdenken, in der die Farben in der gleichen Reihenfolge vorkommen wie in dem Beet, das auf der Karte zu sehen ist.

Jeder Spieler nimmt sich eine Schnur (Beet) und reiht die Blumenplättchen in der richtigen Reihenfolge auf (Es gibt eine Ersatzschnur).

ZIEL DES SPIELS

Spätestens wenn die Gärtner-Figur das Zielfeld erreicht hat, müssen alle Spieler ihre Plättchen auf die Schnur aufreihen – in der Reihenfolge, die auf der Karte zu sehen ist



SPIELANLEITUNG



Das jüngste Kind beginnt . Es würfelt und bewegt die Gärtnerfigur um die Anzahl der gewürfelten Augen. Wenn die Figur auf einem Feld landet, überprüft das Kind die Farbe des Felds.

Es gibt es verschiedene Arten von Feldern im Spiel:



Einfarbiges Feld: wenn du auf diesem Feld landest, nimmst du dir eine Blume in der Farbe des Felds. Wenn es keine Blumen in dieser Farbe mehr gibt, nimmst du eine Blume in einer anderen Farbe. Das Plättchen kann später mit einem anderen Spieler gegen ein anderes Plättchen eingetauscht werden.



Zweifarbiges Feld: wenn du auf diesem Feld landest, darfst du dir eine Blume in einer der zwei Farben aussuchen. Du darfst dir nur ein Plättchen nehmen.



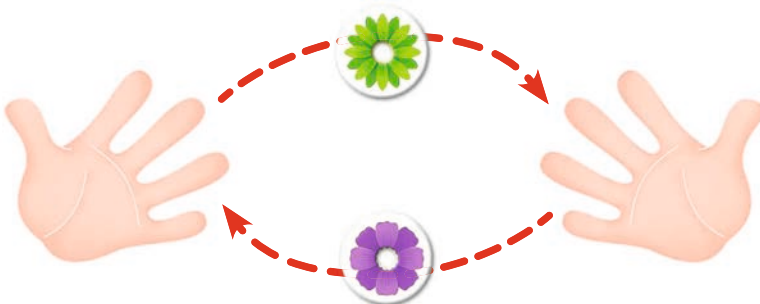
Dreifarbiges Feld: wenn du auf diesem Feld landest, darfst du dir eine Blume in einer der drei Farben aussuchen. Du darfst dir nur ein Plättchen nehmen.

Nachdem du ein Blumenplättchen bekommen hast, kannst du es sofort auf die Schnur (Beet) aufreihen oder vor dich hinlegen. Dann wechseln sich die Spieler im Uhrzeigersinn ab. Sie würfeln und bewegen die Gärtnerfigur gemeinsam.

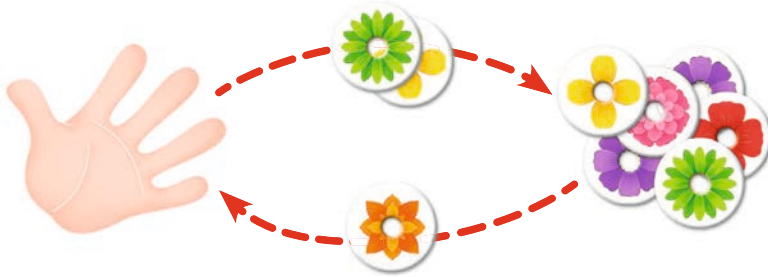
PLÄTTCHEN TAUSCHEN

Während des Spiels kannst du die Plättchen auf zwei Arten tauschen:

Mit einem anderen Spieler: Wenn du am Zug bist und es keine Blumen mehr in der Farbe gibt, die du brauchst, kannst du einen anderen Spieler bitten, eines seiner Blumenplättchen gegen eines deiner Plättchen zu tauschen.



Mit den Plättchen auf dem Tisch: Am Ende deines Zuges kannst du zwei Blumenplättchen, die du nicht brauchst, gegen ein Blumenplättchen vom Tisch tauschen, das du für dein Beet brauchst.



SPIELENDE

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Gärtnerfigur das Zielfeld erreicht.* Dann hat jeder Spieler einen Moment Zeit, um seine Plättchen so aufzureihen, dass sie mit seiner Karte übereinstimmen. Anschließend werden die Karten aufgedeckt und mit den Blumen auf den Beeten verglichen.

Die Spieler, die die Aufgabe richtig gelöst haben, gewinnen das Spiel!

** Wenn du schon früher alle nötigen Blumen gesammelt hast, kannst du dich aus dem Spiel zurückziehen und deine Plättchen auf die Schnur aufreihen.*

VARIANTE 2 (FÜR KINDER AB 4 JAHREN)

BENÖTIGTE SPIELELEMENTE:

- Garten-Spielbrett
- Karten mit Blumen und Obst
- Holzwürfel
- Gärtner-Holzfigur
- 3 Schnüre (Beete)
- 24 Blumenplättchen aus Pappe
- 12 Obstplättchen aus Pappe

SPIELVORBEREITUNG

Lege das Spielbrett, den Würfel und die Figur wie in Variante 1 aus. Platziere die Blumen- und Obstplättchen auf dem Spielbrett. Für diese Variante brauchst du die Karten mit den Blumen, dem Obst und dem grünen Rahmen.



SPIELANLEITUNG

Genau wie bei der ersten Variante zieht jeder Spieler eine Karte, schaut sie sich genau an und legt sie verdeckt auf den Tisch. Die Karten bleiben für den Rest des Spiels verdeckt. Das jüngste Kind beginnt. Es würfelt und bewegt die Gärtnerfigur um die Anzahl der gewürfelten Augen. Wenn die Figur auf einem Feld landet, überprüft das Kind die Farbe des Felds.

Es gibt es verschiedene Arten von Feldern im Spiel:



Einfarbiges Feld: wenn du auf diesem Feld landest, nimmst du dir ein Blumen- oder Obstplättchen in der Farbe des Felds. Wenn es keine Plättchen in dieser Farbe mehr gibt, nimmst du ein Blumen- oder Obstplättchen in einer anderen Farbe. Das Plättchen kann später mit einem anderen Spieler gegen ein anderes Plättchen eingetauscht werden.



Zweifarbige Feld: wenn du auf diesem Feld landest, darfst du dir ein Blumen- oder Obstplättchen in einer der zwei Farben aussuchen. Du darfst dir nur ein Plättchen nehmen.



Dreifarbige Feld: wenn du auf diesem Feld landest, darfst du dir ein Blumen- oder Obstplättchen in einer der drei Farben aussuchen. Du darfst dir nur ein Plättchen nehmen.

Die Spieler können sowohl Blumen- als auch Obstplättchen tauschen, genau wie in der ersten Variante. Obst kann gegen Blumen und Blumen gegen Obst getauscht werden.

SPIELEND

Das Spiel ist zu Ende, wenn die Gärtnerfigur das Zielfeld erreicht.* Dann hat jeder Spieler einen Moment Zeit, um seine Plättchen so aufzureihen, dass sie mit seiner Karte übereinstimmen. Anschließend werden die Karten aufgedeckt und mit den Blumen und dem Obst auf den Beeten verglichen.

Die Spieler, die die Aufgabe richtig gelöst haben, gewinnen das Spiel!

** Wenn du schon früher alle nötigen Blumen- und Obstplättchen gesammelt hast, kannst du dich aus dem Spiel zurückziehen und deine Plättchen auf die Schnur aufreihen.*

Les jeux de notre gamme « Junior Game » sont évolutifs et pensés pour les enfants de 3 à 4 ans. Ils les accompagnent plus longtemps grâce à deux variantes qui divertiront les plus jeunes comme les plus grands. Leurs jolies pièces en bois, leurs sujets passionnants et adaptés à leur âge, mais aussi leurs magnifiques illustrations séduiront à coup sûr vos enfants !



OUR FLOWER

Le printemps est là et pare le jardin de magnifiques couleurs. Dans le jeu **Our Flower**, vous vous transformez en jardiniers et plantez des fleurs et des arbres fruitiers dans vos plates-bandes. Choisissez avec soin les espèces et les emplacements de vos plantations !

Our Flower est un jeu amusant qui permet aux enfants de travailler leur mémoire, leurs capacités de perception et leur coordination œil-main. Grâce à ses composants attrayants et ses deux variantes de difficulté différente, vous pourrez y jouer encore et encore !



CONTENU DE LA BOÎTE :

Plateau
de jardin



24
jetons de fleur
en carton



Pion en
bois



12
jetons de fruit
en carton



Règles du jeu



Cartes de fleur
et de fruit



Dé en bois



4
lacets/
plates-bandes



Ce jeu est évolutif et propose deux variantes. La plus simple est destinée aux enfants dès 3 ans ou qui jouent au jeu pour la première fois. La deuxième est plus complexe et vise les enfants de 4 ans et plus, ainsi que ceux qui maîtrisent sur le bout des doigts la première variante et ont besoin de relever de nouveaux défis.

C'est parti !

VARIANTE 1 (DÈS 3 ANS)

ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES :

- Plateau de jardin
- Cartes avec 3 fleurs
- Dé en bois
- Pion du jardinier en bois
- 3 lacets - plates-bandes
- 24 jetons de fleur en carton

PRÉPARATION DU JEU

Installez le plateau. Placez le pion du jardinier sur la case départ et le dé à côté du plateau. Placez les jetons de fleur à un endroit facile d'accès par tous les joueurs. Tous les joueurs se partagent le pion du jardinier. Pour cette variante, vous aurez besoin des cartes avec trois fleurs, encadrées en bleu.



Mélangez les cartes. Chaque joueur doit ensuite en piocher une, la regarder et mémoriser la disposition et les couleurs des fleurs. Retournez ensuite ces cartes pour qu'elles soient face cachée jusqu'à la fin du jeu*.

** Pour les joueurs les plus jeunes ou les premières parties, vous pouvez laisser ces cartes face visible.*

ASTUCE ! Pour faciliter la mémorisation, vous pouvez imaginer une histoire dans laquelle les couleurs apparaissent dans le même ordre que sur la plate-bande présentée sur la carte. Chaque joueur prend un lacet (plate-bande) sur lequel il devra placer les jetons de fleur dans le bon ordre. (Le jeu contient un lacet supplémentaire.)

BUT DU JEU

Chaque joueur doit placer sur son lacet les jetons de fleur dans l'ordre correspondant à celui présenté sur leur carte une fois que le pion du jardinier a atteint

la dernière case



DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence



. Il lance le dé et déplace le pion du jardinier

du nombre de cases correspondant. Il doit alors étudier la couleur de la case sur laquelle le jardinier est arrivé.

Dans ce jeu, il existe différents types de cases :



Case monocolore : lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il doit prendre une fleur de la couleur correspondante. S'il n'y a plus de jeton de cette couleur disponible sur la table, il doit prendre une fleur de n'importe quelle autre couleur. Le jeton pourra être échangé contre celui d'un autre joueur un peu plus tard.



Case bicolor : lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il peut choisir une fleur de l'une ou l'autre des couleurs correspondantes. Il ne peut prendre qu'un seul jeton.



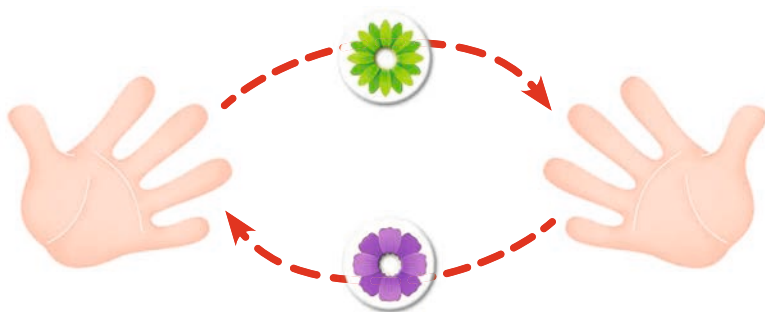
Case tricolore : lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il peut choisir une fleur de l'une des couleurs correspondantes. Il ne peut prendre qu'un seul jeton.

Une fois qu'il a pris un jeton de fleur, le joueur peut le placer immédiatement sur son lacet (plate-bande) ou le poser devant lui. C'est ensuite au tour du joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, de lancer le dé et déplacer le pion du jardinier.

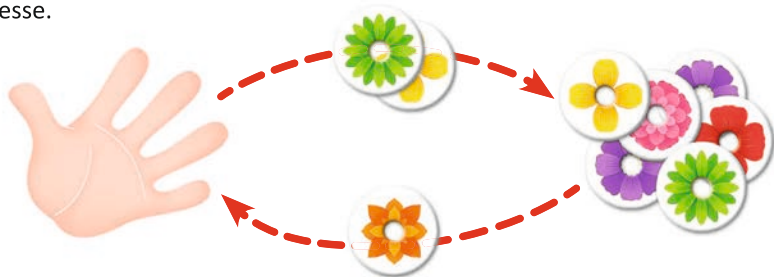
ÉCHANGE DE JETONS

Pendant le jeu, vous pouvez échanger des jetons de deux manières différentes :

Échange avec un autre joueur : lors de votre tour, s'il n'y a plus de fleur de la couleur dont vous avez besoin, vous pouvez demander à un autre joueur d'échanger un de ses jetons contre l'un des vôtres.



Échange contre un jeton sur la table : à la fin de votre tour, vous pouvez échanger deux jetons de fleur dont vous n'avez pas besoin contre un jeton de fleur disponible sur table et qui vous intéresse.



FIN DU JEU

La partie s'arrête quand le pion du jardinier atteint la dernière case*. Chaque joueur dispose alors de quelques minutes pour fixer les jetons sur sa plate-bande dans l'ordre présenté sur sa carte. Les joueurs retournent ensuite leurs cartes pour les comparer avec l'ordre de leurs jetons.

Tous les joueurs ayant le bon ordre gagnent la partie !

** Si un joueur pense avoir obtenu tous les jetons de fleur avant la fin de la partie, il peut se retirer du jeu et placer ses jetons sur le lacet.*

VARIANTE 2 (DÈS 4 ANS)

ÉLÉMENTS NÉCESSAIRES :

- Plateau de jardin
- Cartes de fleur et de fruit
- Dé en bois
- Pion du jardinier en bois
- 3 lacets/plates-bandes
- 24 jetons de fleur en carton
- 12 jetons de fruit en carton

PRÉPARATION DU JEU

Placez le plateau, le dé et le pion comme pour la variante 1. Placez les jetons de fleur et de fruit autour du plateau. Pour cette variante, vous aurez besoin de cartes avec fleurs et fruits, encadrées en vert.



DÉROULEMENT DU JEU

Comme dans la variante 1, chaque joueur pioche une carte, la mémorise et la replace sur la table. Ces cartes resteront face cachée jusqu'à la fin du jeu. Le joueur le plus jeune commence. Il lance le dé et déplace le pion du jardinier du nombre de cases correspondant. Il doit alors étudier la couleur de la case sur laquelle le jardinier est arrivé.

Dans ce jeu, il existe différents types de cases :



Case monocolore : lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il doit prendre une fleur ou un fruit de la couleur correspondante. S'il n'y a plus de jeton de fleur ou de fruit de cette couleur disponible, il doit prendre une fleur ou un fruit de n'importe quelle autre couleur. Le jeton pourra être échangé contre celui d'un autre joueur un peu plus tard.



Case bicolore : lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il peut choisir une fleur ou un fruit de l'une ou l'autre des couleurs correspondantes. Il ne peut prendre qu'un seul jeton.



Case tricolore : lorsqu'un joueur tombe sur cette case, il peut choisir une fleur ou un fruit de l'une des couleurs correspondantes. Il ne peut prendre qu'un seul jeton.

Les joueurs peuvent échanger leurs fleurs et fruits, comme dans la variante 1. Il est également possible d'échanger une fleur contre un fruit, et inversement.

FIN DU JEU

La partie s'arrête quand le pion du jardinier atteint la dernière case*. Chaque joueur dispose alors de quelques minutes pour fixer les jetons sur sa plate-bande dans l'ordre présenté sur sa carte. Les joueurs retournent ensuite leur carte pour la comparer avec l'ordre de leurs jetons.

Tous les joueurs ayant le bon ordre gagnent la partie !

** Si un joueur pense avoir obtenu tous les jetons de fleur et de fruit avant la fin de la partie, il peut se retirer du jeu et placer ses jetons sur le lacet.*

JUNIOR GAME

«Junior Game» es una serie de juegos progresivos para niños y niñas de 3 y 4 años. El juego «crece» con ellos gracias a sus dos emocionantes variantes, que proporcionan un estupendo entretenimiento para niños y niñas más pequeños y más mayores. Los atractivos elementos de madera, los interesantes temas adecuados para su edad y las bonitas ilustraciones animan a los y las peques a divertirse.



OUR FLOWER

La primavera ha llegado, y ha traído unos preciosos colores a nuestro jardín. En el juego **Our Flower**, seremos jardineros y jardineras y plantaremos distintas flores y árboles frutales en nuestro parterre. Durante el juego, es importante elegir qué flores y árboles frutales plantamos en nuestro jardín y dónde lo hacemos. **Our Flower** es un divertido juego en el que niños y niñas pueden potenciar su memoria, mejorar su percepción y desarrollar su coordinación ojo-mano. Gracias a unos atractivos elementos y a dos variantes del juego con distintos niveles de dificultad, seguro que disfrutaréis del juego durante mucho tiempo.



CONTENIDO DE LA CAJA:

**Tablero
de jardín**



24
fichas de flores
de cartón



**Pieza de
madera**



12
fichas de frutas
de cartón



Instrucciones



**Mazo de cartas
con patrones
de flores y frutas**



**Dado de
madera**



4
cordones (parterres)



Se trata de un juego progresivo con dos variantes de juego. La variante más sencilla está pensada para niños y niñas a partir de 3 años o que juegan por primera vez, mientras que la variante más difícil está pensada para niños y niñas a partir de 4 años o para aquellos y aquellas a quienes se les dé genial la primera variante y necesiten nuevos desafíos.

¡Vamos a jugar!



VARIANTE UNO (PARA NIÑOS Y NIÑAS A PARTIR DE 3 AÑOS)

ELEMENTOS NECESARIOS:

- tablero de jardín
- cartas con 3 flores
- dado de madera
- pieza de jardinero/a de madera
- 3 cordones (parterres)
- 24 fichas de flores de cartón

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Prepara el tablero. Coloca la pieza de jardinero/a en la casilla inicial y pon el dado junto al tablero. Coloca las fichas de flores en un lugar que sea fácilmente accesible para todo el mundo. La pieza de jardinero/a será compartida por todos y todas. Para esta variante, os harán falta cartas con tres flores, que tienen un marco azul.



Baraja las cartas. Después, cada persona sacará una carta. Cada jugador o jugadora mira su carta con flores e intenta memorizar su disposición y colores. Estas cartas permanecerán boca abajo durante el resto de la partida*.

** En caso de niños y niñas de menor edad, o al jugar por primera vez, podéis dejar las cartas que saquéis boca arriba.*

¡CONSEJO! Para que te sea más fácil memorizar el patrón de tu carta, puedes, por ejemplo, inventarte una historia en la que los colores aparezcan en el mismo orden que en el parterre que se muestra en la carta.

Cada persona coge un cordón (parterre) en el que colocará las fichas de flores en el orden correcto (hay un cordón de sobra).

OBJETIVO DEL JUEGO

Todo el mundo deberá pasar las fichas por dentro del cordón en el orden determinado por su carta antes de que la pieza de jardinero/a llegue a la última casilla



CÓMO JUGAR

La persona de menor edad será quien empiece la partida . Lanza el dado y mueve

la pieza de jardinero/a el número de casillas indicado en el dado. Cuando la pieza caiga en una casilla, el jugador o jugadora comprueba el color de esta casilla.

Hay distintos tipos de casillas en el juego:



Casilla de un solo color: si alguien cae en esta casilla, cogerá una flor del color de la casilla. Si no hay más flores de este color sobre la mesa, esa persona puede coger una flor de cualquier otro color. Más adelante podrá cambiar esta ficha por una diferente con otro jugador o jugadora.



Casilla de dos colores: si alguien cae en esta casilla, podrá escoger una flor de cualquiera de los dos colores. Esa persona solo podrá coger una ficha.



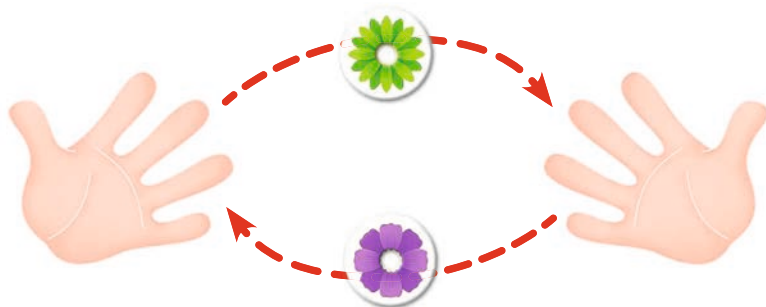
Casilla de tres colores: si alguien cae en esta casilla, podrá escoger una flor de cualquiera de los tres colores. Esa persona solo podrá coger una ficha.

Tras obtener una ficha de flor, esta persona podrá añadirla inmediatamente a su cordón (parterre) o ponerla delante de ella. Después, los demás personas jugarán por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. Lanzarán el dado y moverán la pieza de jardinero/a compartida.

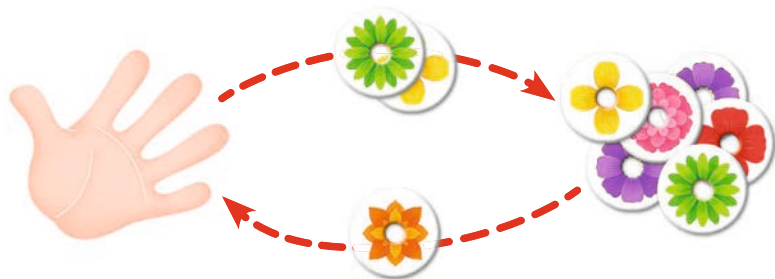
INTERCAMBIO DE FICHAS

Durante el juego os podéis intercambiar fichas, y hay dos formas de hacerlo.

Cambio con otra persona: durante tu turno, si no hay más flores del color que necesitas sobre la mesa, puedes pedir a otra persona que te cambie una de sus fichas de flores por una de las tuyas.



Cambio con la mesa: al final de tu turno, podrás cambiar dos fichas de flores que no necesites por una ficha de flor de la mesa que te haga falta para tu parterre.



FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando la pieza de jardinero/a alcanza la última casilla*. Cuando lo haga, cada jugador o jugadora tendrá un momento para atar las fichas a su cordón, de forma que coincida con la distribución de su carta. Después, cada persona descubre su carta y la compara con la disposición de las flores en su parterre.

¡Quienes hayan completado la tarea correctamente ganarán la partida!

** Si alguna persona cree que ha conseguido las flores necesarias antes de terminar la partida, podrá dejar de jugar y colocar sus fichas en el cordón.*

VARIANTE DOS (PARA NIÑOS Y NIÑAS A PARTIR DE 4 AÑOS)

ELEMENTOS NECESARIOS:

- tablero de jardín
- cartas con flores y frutas
- dado de madera
- pieza de madera de jardinero/a
- 3 cordones - parterres
- 24 fichas de flores de cartón
- 12 fichas de frutas de cartón

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Prepara el tablero, el dado y la pieza igual que en la primera variante. Coloca fichas de flores y frutas por el tablero. Para esta variante, os harán falta cartas con flores y frutas, que tienen un marco verde.



CÓMO JUGAR

Al igual que en la primera variante, cada persona saca una carta, la mira atentamente y la coloca sobre la mesa. Estas cartas permanecerán boca abajo durante el resto de la partida. La persona de menor edad será quien empiece la partida. Lanza el dado y mueve la pieza de jardinero/a el número de casillas indicado en el dado. Cuando la pieza caiga en una casilla, el jugador o jugadora comprueba el color de esta casilla.

Hay distintos tipos de casillas en el juego:



Casilla de un solo color: si alguien cae en esta casilla, cogerá una ficha de flor o de fruta del color de la casilla. Si no hay más flores o frutas de este color sobre la mesa, esa persona puede coger una flor o fruta de cualquier otro color. Más adelante podrá cambiar esta ficha por una diferente con otro jugador o jugadora.



Casilla de dos colores: si alguien cae en esta casilla, podrá escoger una flor o fruta de cualquiera de los dos colores. Esa persona solo podrá coger una ficha.



Casilla de tres colores: si alguien cae en esta casilla, podrá escoger una flor o fruta de cualquiera de los tres colores. Esa persona solo podrá coger una ficha.

Es posible intercambiar tanto flores como frutas, al igual que en la primera variante. Podréis intercambiar frutas por flores, y flores por frutas.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando la pieza de jardinero/a alcanza la última casilla*. Cuando lo haga, cada jugador o jugadora tendrá un momento para atar las fichas a su cordón, de forma que coincida con la distribución de su carta. Después, cada persona descubre su carta y la compara con la disposición de las flores y las frutas en su parterre.

¡Quienes hayan completado la tarea correctamente ganarán la partida!

** Si alguna persona cree que ha conseguido las flores y frutas necesarias antes de terminar la partida, podrá dejar de jugar y colocar sus fichas en el cordón.*

"Junior Game" è una serie di giochi progressivi pensata per i bambini e le bambine di 3-4 anni. Il gioco "cresce" insieme a loro grazie alle due stimolanti varianti previste: grandi e piccoli non si annoieranno di certo! Con i colorati elementi di legno, gli argomenti interessanti adatti all'età di tutti i giocatori e le bellissime illustrazioni il divertimento è assicurato.



OUR FLOWER

La primavera è arrivata e il tuo giardino si sta tingendo di tanti bellissimi colori diversi. In **Our Flower** i giocatori diventano dei giardinieri che piantano fiori e alberi da frutto nelle aiuole.

È importante sia il tipo di fiore o di albero da frutto che viene piantato sia la posizione nel giardino.

Our Flower è un gioco divertente che aiuta i più piccoli a migliorare la memoria, allenare il proprio spirito di osservazione e sviluppare la coordinazione occhi-mani. Grazie agli elementi interattivi e alle due varianti del gioco con due diversi livelli di difficoltà il divertimento non ha limiti.



CONTENUTO DELLA SCATOLA:

**Tabellone-
giardino**



**24
gettoni fiore
di carta**



**Pedina
di legno**



**12
gettoni frutta
di carta**



Istruzioni



**Mazzo di carte
con il disegno
di frutti e fiori**



**Dado
di legno**



**4
lacci (aiuole)**



Si tratta di un gioco progressivo con due varianti. La variante più facile è pensata per i bambini e le bambine a partire dai 3 anni oppure per chi gioca per la prima volta. La variante più difficile, invece, è adatta ai bambini e alle bambine a partire dai 4 anni oppure per chi ha bisogno di nuove sfide dopo aver superato quelle della variante più facile.

Iniziamo!



VARIANTE 1 (PER I BAMBINI E LE BAMBINE A PARTIRE DAI 3 ANNI)

ELEMENTI NECESSARI:

- Tabellone-giardino
- Carte con il disegno di 3 fiori
- Dado di legno
- Pedina di legno che raffigura un giardiniere
- 3 lacci (aiuole)
- 24 gettoni fiore di carta

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prepara il tabellone di gioco. Posiziona la pedina che raffigura un giardiniere sulla casella di partenza e sistema il dado accanto al tabellone di gioco. Sistema i gettoni fiore su una casella che tutti i giocatori possono facilmente raggiungere. La pedina che raffigura un giardiniere potrà essere usata da tutti i giocatori. In questa variante ti occorrono le carte con il disegno di tre fiori, distinguibili grazie al bordo blu.



Mischia le carte. Una volta terminato, ogni giocatore ne pesca una, la guarda e prova a memorizzare i colori e la disposizione dei fiori. Per il resto della partita queste carte devono essere posizionate a faccia in giù*.

** Nel caso in cui siano presenti giocatori più piccoli oppure si giochi per la prima volta, le carte pescate possono essere rivolte verso l'alto.*

SUGGERIMENTO: per memorizzare le figure sulla carta più facilmente, puoi inventarti una storia in cui i colori appaiono nello stesso ordine in cui sono raffigurati sulla carta. Ogni giocatore prende un laccio (aiuola) all'interno del quale sistemerà i gettoni fiore seguendo l'ordine corretto (ne avanzerà uno).

SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore deve sistemare i gettoni all'interno del proprio laccio, seguendo l'ordine indicato sulla carta, prima che la pedina che raffigura un giardiniere raggiunga la casella

di arrivo o qualche minuto dopo



COME GIOCARE



Inizia il giocatore più giovane . Il giocatore lancia il dado e muove la pedina che

raffigura un giardiniere di un numero di caselle pari a quello indicato. Quando la pedina atterra su una casella, il giocatore deve controllare di che colore è.

Nel gioco sono presenti diversi tipi di caselle:



Casella monocolore: se un giocatore finisce su questa casella, può prendere un fiore dello stesso colore. Se non ci sono più fiori di quel colore a disposizione, il giocatore può prendere un fiore di un colore diverso. Inoltre, nel corso del gioco può scambiare il gettone con quello di un altro giocatore.



Casella bicolore: se un giocatore finisce su questa casella, può scegliere un fiore di uno o dell'altro colore e prendere un solo gettone.



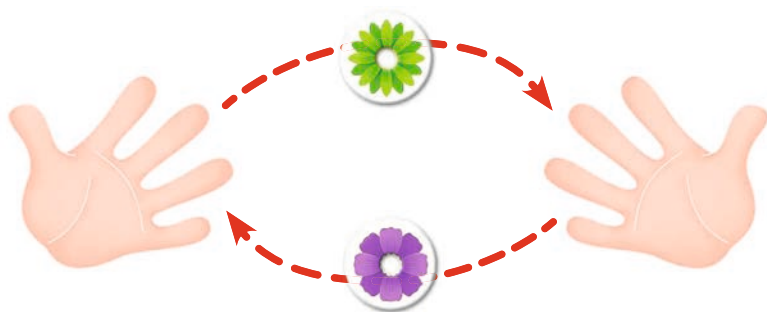
Casella tricolore: se un giocatore finisce su questa casella, può scegliere un fiore di un colore qualsiasi tra quelli raffigurati e prendere un solo gettone.

Dopo aver preso il gettone, il giocatore può immediatamente sistemarlo all'interno del proprio laccio (aiuola) oppure posizionarlo davanti a sé. Quindi, è il turno del giocatore che si trova alla sua sinistra (in senso orario). Ogni giocatore lancia il dado e muove la pedina che raffigura un giardiniere.

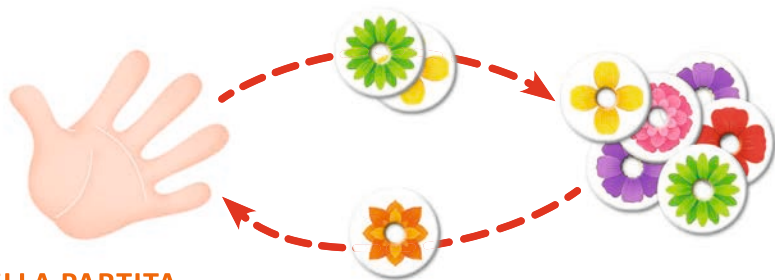
SCAMBIO DI GETTONI

Nel corso della partita puoi scambiare i gettoni in due modi:

Scambio con un altro giocatore: durante il tuo turno, se sul tavolo non ci sono più fiori del colore di cui hai bisogno, puoi chiedere a un altro giocatore di scambiare uno dei suoi gettoni fiore con uno in tuo possesso.



Scambio sul tavolo: al termine del tuo turno, puoi scambiare due gettoni fiore di cui non hai bisogno con uno sul tavolo che non è presente nella tua aiuola.



FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina quando la pedina che raffigura un giardiniere raggiunge la casella di arrivo*. Ogni giocatore ha a disposizione ancora qualche minuto per sistemare i gettoni all'interno del laccio nello stesso ordine raffigurato sulla carta. Dopodiché tutti scoprono le carte e confrontano la disposizione dei fiori nella propria aiuola.

Vince chi ha indovinato!

** Se un giocatore dichiara di aver raccolto tutti i fiori necessari prima della fine della partita, può abbandonare il gioco e sistemare i gettoni all'interno del laccio.*

VARIANTE 2 (PER I BAMBINI E LE BAMBINE A PARTIRE DAI 4 ANNI)

ELEMENTI NECESSARI:

- Tabellone-giardino
- Mazza di carte con il disegno di frutti e fiori
- Dado di legno
- Pedina di legno che raffigura un giardiniere
- 3 lacci (aiuole)
- 24 gettoni fiore di carta
- 12 gettoni frutta di carta

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prepara il tabellone di gioco, il dado e la pedina come nella variante 1. Posiziona i gettoni fiore e frutta intorno al tabellone di gioco. In questa variante ti occorrono le carte con il disegno di frutti e fiori, distinguibili grazie al bordo verde.



COME GIOCARE

Come nella variante 1, ogni giocatore pesca una carta, la osserva attentamente e poi la posiziona sul tavolo. Per il resto della partita queste carte devono essere posizionate a faccia in giù. Inizia il giocatore più giovane. Il giocatore lancia il dado e muove la pedina che raffigura un giardiniere di un numero di caselle pari a quello indicato. Quando la pedina atterra su una casella, il giocatore deve controllare di che colore è.

Nel gioco sono presenti diversi tipi di caselle:



Casella monocolore: se un giocatore finisce su questa casella, può prendere un gettone fiore o un gettone frutta dello stesso colore. Se non ci sono più fiori o frutti di quel colore a disposizione, il giocatore può prendere un fiore o un frutto di un colore diverso. Inoltre, nel corso del gioco può scambiare il gettone con quello di un altro giocatore.



Casella bicolore: se un giocatore finisce su questa casella, può scegliere un fiore o un frutto di uno o dell'altro colore e prendere un solo gettone.



Casella tricolore: se un giocatore finisce su questa casella, può scegliere un fiore o un frutto di un colore qualsiasi tra quelli raffigurati e prendere un solo gettone.

Come nella variante 1, i giocatori possono scambiarsi sia i frutti sia i fiori. I frutti possono essere scambiati per ottenere dei fiori e viceversa.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina quando la pedina che raffigura un giardiniere raggiunge la casella di arrivo*. Ogni giocatore ha un po' di tempo per sistemare i gettoni all'interno del laccio nello stesso ordine raffigurato sulla carta. Dopodiché tutti scoprono le carte e confrontano la disposizione dei fiori e dei frutti nella propria aiuola.

Vince chi ha indovinato!

** Se un giocatore dichiara di aver raccolto tutti i fiori e i frutti necessari prima della fine della partita, può abbandonare il gioco e sistemare i gettoni all'interno del laccio.*

'Junior Game' is een reeks 'gelaagde' spellen voor kinderen tussen de 3 en 4 jaar oud. Deze spellen 'groeien' mee met de kinderen dankzij de twee spannende spelvarianten die zowel jongere als oudere kinderen volop vermaak bieden.

Met de in het oog springende houten speelstukken, de interessante onderwerpen die geschikt zijn voor deze leeftijd en de prachtige illustraties, beleven de kleintjes veel plezier aan deze spellen.



OUR FLOWER

De lente is begonnen, en daarmee is onze tuin een stuk opgefleurd. In het spel **Our Flower** kruip je in de huid van een tuinier en plant je diverse bloemen en fruitbomen in de perkjes. Het is cruciaal om goed te kiezen wélke bloemen en fruitbomen je in de tuin plant, en wáár je ze precies een plekje geeft.

Our Flower is een leuk spel waarbij kinderen hun geheugen ontwikkelen, meer inzicht krijgen en werken aan hun oog-handcoördinatie. Met de mooie speelstukken en twee verschillende moeilijkheidsniveaus, kun je dit spel eindeloos blijven spelen.



INHOUD VAN DE DOOS:

Tuinbord



24

Kartonnen
bloemenfiches



Houten
speelfiguur



12

Kartonnen
fruitfiches



Instructies



Kaartspel
met bloemen
en fruit



Houten
dobbelsteen



4
koordjes (perkjies)



Dit is een 'gelaagd' spel met twee spelvarianten. De gemakkelijkere variant is bedoeld voor kinderen vanaf 3 jaar, of voor kinderen die het spel voor het eerst spelen. De moeilijkere variant is bedoeld voor kinderen vanaf 4 jaar, of kinderen die de makkelijke variant goed snappen en toe zijn aan een nieuwe uitdaging.

Tijd om te spelen!



EERSTE VARIANT (VOOR KINDEREN VANAF 3 JAAR)

BENODIGDE ONDERDELEN:

- tuinbord
- kaarten met 3 bloemen
- houten dobbelsteen
- houten tuinier
- 3 koordjes (perkjes)
- 24 kartonnen bloemenfiches

SPELVOORBEREIDING

Zet het bord klaar. Plaats de tuinier op het beginvakje en leg de dobbelsteen naast het bord. Leg de bloemenfiches ergens neer waar iedereen er goed bij kan. De tuinier wordt door alle spelers gedeeld. Bij deze spelvariant heb je kaarten met drie bloemetjes erop nodig. Deze worden aangeduid met een blauwe omlijning.



Schud de kaarten. Alle spelers trekken vervolgens één kaart. Elke speler bekijkt de eigen bloemenkaart en probeert de samenstelling én de kleuren te onthouden. Deze kaarten worden de rest van het spel met de beeldzijde naar beneden neergelegd*.

** Als je met jongere kinderen speelt of dit spel voor het eerst speelt, kun je de getrokken kaarten ook met de beeldzijde naar boven laten liggen.*

TIP! Om het onthouden van de kaartsamenstelling te vergemakkelijken, kun je bijvoorbeeld een verhaaltje verzinnen waarbij de kleuren in dezelfde volgorde aan bod komen als bij het perkje op de kaart.

Elke speler pakt een koordje (een perkje) en rijgt daar de bloemetjes in de juiste volgorde aan (er blijft één koordje over).

DOEL VAN HET SPEL

Elke speler moet de fiches aan het koordje rijgen in dezelfde volgorde als op de kaart, voordat

de tuinier op het eindvakje terechtkomt



SPELUITLEG

De jongste speler mag beginnen . Hij/zij gooit met de dobbelsteen en zet de tuinier

verder naar voren op basis van het geworpen aantal ogen. Zodra de tuinier op een vakje tot stilstand komt, bekijkt de speler de kleur van dit veld.

Er zijn verschillende soorten velden bij dit spel:



Eénkleurig veld: als een speler hierop terecht komt, pakken ze een bloemetje in de kleur van dit veld. Als er geen bloemetjes van deze kleur meer op tafel liggen, pakt de speler een bloemetje in een andere kleur. Het fiche kan later worden ingeruild voor een ander fiche met een andere speler.



Tweekleurig veld: als een speler hierop terecht komt, kunnen ze zelf kiezen tussen de twee getoonde bloemetjeskleuren. Ze mogen maar één fiche pakken.



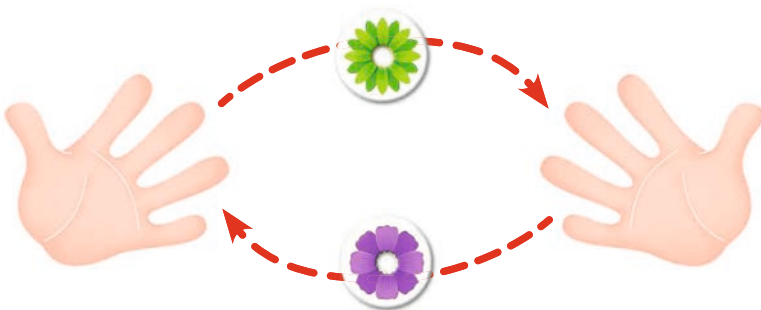
Driekleurig veld: als een speler hierop terecht komt, kunnen ze zelf kiezen tussen de drie getoonde bloemetjeskleuren. Ze mogen maar één fiche pakken.

Nadat ze een bloemenfiche hebben gepakt, kan de speler deze meteen aan het koordje (het perkje) rijgen, of deze voor zich neer leggen. Vervolgens zijn de anderen aan de beurt, met de klok mee. Zij gooien ook met de dobbelsteen en verplaatsen de tuinier.

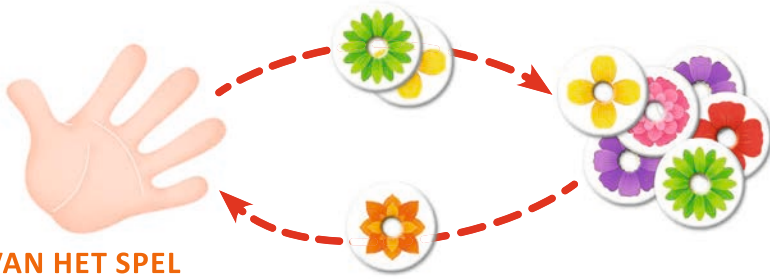
FICHES RUILEN

Tijdens het spel kun je fiches ruilen. Dit kan op twee manieren:

Ruilen met een andere speler: als je aan de beurt bent en er geen bloemetjes meer op tafel liggen in de kleur die je nodig hebt, kun je een andere speler vragen of die een van zijn of haar bloemenfiches wil omruilen voor de jouwe.



Ruilen met de tafel: aan het eind van je beurt kun je twee bloemenfiches die je niet nodig hebt inruilen voor één bloemenfiche op tafel dat je wél nodig hebt voor je perkje.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt wanneer de tuinier op het eindvakje belandt.* Zodra dit het geval is, krijgen alle spelers de kans om hun fiches aan het koordje te rijgen in dezelfde volgorde als op hun kaart. Vervolgens laten de spelers hun kaarten zien en vergelijken ze die met het bloemenperkje dat ze met de koordjes hebben gemaakt.

De spelers die dit goed hebben gedaan, winnen het spel!

** Als een speler al vóór het einde van het spel doorheeft dat hij of zij alle benodigde bloemetjes in bezit heeft, kunnen ze zich ook terugtrekken uit het spel en de fiches alvast aan hun koordje rijgen.*



TWEDE VARIANT (VOOR KINDEREN VANAF 4 JAAR)

BENODIGDE ONDERDELEN:

- tuinbord
- kaarten met bloemen en fruit
- houten dobbelsteen
- houten tuinier
- 3 koordjes (perkjes)
- 24 kartonnen bloemenfiches
- 12 kartonnen fruitfiches

SPELVOORBEREIDING

Zet het bord, de dobbelsteen en de speelfiguur klaar zoals bij de eerste variant. Leg de bloemen- en fruitfiches rond het bord neer. Bij deze spelvariant heb je kaarten met bloemen en fruit erop nodig. Deze worden aangeduid met een groene omlijning.



SPELUITLEG

Net als bij de eerste variant trekt elke speler één kaart, kijkt hier goed naar en legt deze op tafel. Deze kaarten worden de rest van het spel met de beeldzijde naar beneden neergelegd. De jongste speler mag beginnen. Hij/zij gooit met de dobbelsteen en zet de tuinier verder naar voren op basis van het geworpen aantal ogen. Zodra de tuinier op een vakje tot stilstand komt, bekijkt de speler de kleur van dit veld.

Er zijn verschillende soorten velden bij dit spel:



Eénkleurig veld: als een speler hierop terechtkomt, pakken ze een bloemen- of een fruitfiche in de kleur van dit veld. Als er geen bloemetjes of stukken fruit van deze kleur meer op tafel liggen, pakt de speler een bloemetje of stuk fruit in een andere kleur. Het fiche kan later worden ingeruild voor een ander fiche met een andere speler.



Tweekleurig veld: als een speler hierop terechtkomt, kunnen ze zelf kiezen tussen de twee getoonde bloemetjes- of fruitkleuren. Ze mogen maar één fiche pakken.



Driekleurig veld: als een speler hierop terechtkomt, kunnen ze zelf kiezen tussen de drie getoonde bloemetjes- of fruitkleuren. Ze mogen maar één fiche pakken.

De spelers kunnen zowel bloemetjes als stukken fruit ruilen, net als bij de eerste variant. Het fruit mag worden geruild voor bloemetjes, en bloemetjes ook voor fruit.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel stopt wanneer de tuinier op het eindvakje belandt. * Zodra dit het geval is, krijgen alle spelers de kans om hun fiches aan het koordje te rijgen in dezelfde volgorde als op hun kaart. Vervolgens laten de spelers hun kaarten zien en vergelijken ze die met het bloemen- en fruitperkje dat ze met de koordjes hebben gemaakt.

De spelers die dit goed hebben gedaan, winnen het spel!

** Als een speler al vóór het einde van het spel doorheeft dat hij of zij alle benodigde bloemetjes en stukken fruit in bezit heeft, kunnen ze zich ook terugtrekken uit het spel en de fiches alvast aan hun koordje rijgen.*



TREFL SA, Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com
Made in Poland

Illustrations: Roksana Barwińska

The Team: Monika Rutowska-Leśniewska, Justyna Kieczmer-Kalisz,
Agnieszka Walczak, Paulina Kortas, Adam Strzelecki

Graphic design: Monika Duc, Iwona Murawska, Przemysław Walczak

Technical design: Grzegorz Traczykowski



WIDEOINSTRUKCJA

02480