

Os hamsters saem à procura de alimentos para armazenar na sua toca. Quem será o primeiro a encontrar o caminho para a despensa?

PT

**Idade:** a partir dos 3 anos.

**Número de jogadores:** de 2 a 4.

**Duração do jogo:** aproximadamente 15 minutos.

**Tipo de jogo:** jogo estratégico divertido para a aprendizagem e compreensão conceptual dos números.

**Conteúdo:** tabuleiro-puzzle com 4 peças e 40 barras coloridas.

**Objetivo do jogo:** seres o primeiro a colocar todas as tuas barras.

**Como jogar:**

**Se jogarem 4 jogadores:** depois de preparado o tabuleiro, distribui dez barras, uma de cada cor, a cada jogador. O jogador mais novo começa o jogo colocando uma barra na casa de partida. Em seguida, à vez, os outros jogadores vão colocando, uma a uma, as restantes barras, seguindo sempre o percurso até chegarem ao centro. Há vários caminhos para chegar ao fim, a colocação das barras determinará o percurso a seguir pelos hamsters. Quando um jogador não pode colocar nenhuma barra no tabuleiro, passa a vez ao jogador seguinte.

O jogo termina quando um jogador conseguir colocar todas as suas barras no tabuleiro ou conseguir chegar ao centro com a barra exata. O vencedor é o primeiro a colocar todas as suas barras ou aquele que tiver guardado as de menor valor. Para tal, cada jogador somará o valor total das barras restantes (ver tabela). Também é possível saber quem é o vencedor de uma forma muito mais simples: cada jogador coloca em linha reta, uma a seguir à outra, todas as barras que não conseguiu colocar no tabuleiro. O jogador que formar a fila de barras mais curta é o vencedor.

**Se jogarem 3 jogadores:** distribui 10 barras a cada jogador e deixa as restantes barras na mesa. Começa a partida com o mesmo sistema de jogo anterior, mas com a particularidade de que as barras que sobram servem de joker, ou seja, quando um jogador não puder colocar nenhuma barra, poderá tirar a que mais lhe convém.

**Se jogarem 2 jogadores:** distribui 20 barras a cada jogador, de modo a que cada jogador tenha duas barras de cada comprimento (duas de 1, duas de 2, duas de 3, etc.). O sistema de jogo será o mesmo que com 4 jogadores.

Els hámsters surten a trobar aliments per omplir el seu cau. Qui serà el primer a trobar el camí al rebost?

CA

**Edat:** a partir de 3 anys.

**Nº de jugadors:** de 2 a 4.

**Duració del joc:** aproximadament 15 minuts.

**Tipus de joc:** joc estratègic i divertit que fomenta l'aprenentatge i la comprensió conceptual dels nombres.

**Contingut:** tauler-puzle de 4 peces i 40 regletes de colors.

**Objectiu del joc:** ser el primer a col·locar totes les regletes.

**Com s'hi juga:**

**Si juguen 4 jugadors:** un cop preparat el tauler, es reparteixen deu regletes a cada jugador, una de cada color. Comença la partida el jugador més jove, posant una regleta a la casella de sortida. Seguidament, per torns, els altres jugadors col·locaran la resta de regletes seguint en tot moment el recorregut i fins arribar al centre. Hi ha diversos camins per poder arribar al final. La col·locació de les regletes marcarà el recorregut que han de seguir els hámsters. Quan un jugador no pot col·locar cap regleta al tauler passa el torn al següent jugador.

La partida s'acaba quan un jugador aconsegueix posar totes les regletes al tauler o bé arriba al centre amb la regleta exacta. Guanyarà el primer jugador que hagi posat totes les regletes o que s'hagi quedat amb les regletes de menys valor. Per comprovar-ho, cadascun sumará el valor total de las regletes que li hagin quedat (veure el quadre). També es pot saber qui és el guanyador d'una manera molt més senzilla: en línia recta i una darrera l'altra, cada jugador posará totes les regletes que no hagi pogut col·locar al tauler. El jugador que obtingui la filera de regletes més curta serà el guanyador.

**Si juguen 3 jugadors:** es reparteixen 10 regletes a cadascun i la resta es posen damunt la taula. Comença la partida amb la mateixa mecànica de joc, però amb la particularitat que aquest cop les regletes que sobren fan de comodí; és a dir, quan un jugador no pugui col·locar cap regleta podrà agafar la que més li convingui.

**Si juguen 2 jugadors:** es reparteixen 20 regletes a cada jugador, de manera que cadascun tingui dues regletes de cada longitud (dues de 1, dues de 2, dues de 3, etc.). La mecànica del joc serà la mateixa que quan intervenen 4 jugadors.



© Goula is a registered trademark of Diset, S.A.  
© 2023 Diset, S.A. A Jumbo Group company.  
Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)

[jumboplay.com](http://jumboplay.com)

Guarde as instruções para referência futura.

Conservi les instruccions per futures referències.

# 1 to 10 Hamsters

Instrucciones de juego Règles du jeu Playing instructions Spielanleitung

Spelregels Istruzioni di gioco Instruções de jogo Instruccions de joc

1120100234



GOULA®

Los hámsters salen en busca de comida para almacenar en su madriguera. ¿Quién será el primero en encontrar el camino hasta la despensa?



**Edad:** a partir de 3 años.

**Nº de jugadores:** de 2 a 4.

**Duración del juego:** aproximadamente 15 minutos.

**Tipo de juego:** divertido juego estratégico para el aprendizaje y la comprensión conceptual de los números.

**Contenido:** tablero-puzle de 4 piezas y 40 regletas de colores.

**Objetivo del juego:** ser el primero en colocar todas tus regletas.

El juego de las regletas con un tablero de 4x4 y 40 regletas de colores.

**Cómo jugar:**

**Si juegan 4 jugadores:** una vez preparado el tablero se reparten diez regletas, una de cada color, a cada jugador. Empieza la partida el jugador de menor edad, que colocará una regleta en la casilla de salida. Seguidamente, por turnos, los demás jugadores irán colocando, una a una, el resto de las regletas, siguiendo siempre el recorrido hasta llegar al centro. Hay varios caminos para llegar al final, la colocación de las regletas determinará el recorrido a seguir por los hámsters. Cuando un jugador no puede colocar ninguna regleta en el tablero pasa el turno al siguiente jugador.

El juego de las regletas con un tablero de 4x4 y 40 regletas de colores.

Finaliza el juego cuando un jugador consigue colocar todas sus regletas en el tablero o bien consigue llegar al centro con la regleta exacta. Ganará el primero que haya colocado todas sus regletas o el que se haya quedado con las de menor valor. Para ello, cada jugador sumará el valor total de las regletas que le han quedado (ver tabla). También podemos saber quién es el ganador de una manera mucho más sencilla: cada jugador colocará en línea recta y una detrás de otra, todas las regletas que no ha conseguido poner en el tablero. El jugador que forme la fila de regletas más corta será el ganador.

El juego de las regletas con un tablero de 4x4 y 40 regletas de colores.

**Si juegan 3 jugadores:** se reparten 10 regletas a cada jugador y el resto de regletas se dejan sobre la mesa. Empieza la partida con el mismo sistema de juego anterior, pero con la particularidad de que las regletas sobrantes sirven de comodín; es decir, cuando un jugador no pueda colocar ninguna regleta podrá coger la que más le convenga.

El juego de las regletas con un tablero de 4x4 y 40 regletas de colores.

**Si juegan 2 jugadores:** se reparten 20 regletas a cada jugador, de manera que cada uno tenga dos regletas de cada longitud (dos de 1, dos de 2, dos de 3, etc. ). El sistema de juego será el mismo que con 4 jugadores.

The hamsters go out in search of food to store in their burrow. Who'll be first to find their way to the food store?



**Age:** From 3 years old.

**Number of players:** From 2 to 4.

**Duration of the game:** Approximately 15 minutes.

**Type of game:** Fun strategic game for learning and gaining a basic understanding of numbers.

**Contents:** 4-piece puzzle board and 40 coloured strips.

**Aim of the game:** Be the first to place all your strips.

The game of the sticks with a board of 4x4 and 40 sticks of different colors.

**How to play:**
**If there are 4 players:** Assemble the board and hand out 10 strips, one of each colour, to each player. The youngest player goes first and places a strip on the start space in the top right hand corner of the board. Play continues clockwise. On your turn, add a strip so it touches the last one placed on the board. Players can follow any route that leads to the centre where the food is stashed. If you cannot place a strip that fits over the path, the turn passes to the next player.

The game of the sticks with a board of 4x4 and 40 sticks of different colors.

The game ends when a player has managed to place all their strips on the board OR when a player reaches the centre with the exact strip. The winner is the one who was first to place all their strips on the board, OR the one who is left with the shortest collection of pieces. Work this out by laying your remaining strips end to end: the player with the shortest line is the winner. For a different way of calculating who the winner is, lay your remaining pieces over the grid and add up the numbers on the left. Lowest number wins.

The game of the sticks with a board of 4x4 and 40 sticks of different colors.

**If there are 3 players:** Hand out 10 strips, one of each colour, to each player. The left-over strips sit next to the game board and serve as wild cards. If you cannot place any of your strips, you can take whichever strip you need from the pile.

**If there are 2 players:** Hand out 20 strips to each player, so that they each have two strips of each colour (two 1-square strips, two 2-square strips, two 3-square strips, etc.).

Les hamsters partent à la recherche de nourriture qu'ils transportent dans leur terrier. Qui réussira le premier à trouver le chemin du magasin d'alimentation ?



**Âge :** à partir de 3 ans.

**Nombre de joueurs :** 2 à 4.

**Durée du jeu :** environ 15 minutes.

**Type de jeu :** jeu stratégique ludique pour apprendre et comprendre les bases de la numération.

**Contenu :** 1 plateau de 4 pièces et 40 lamelles en bois colorées.

**But du jeu :** réussir le premier à placer toutes ses lamelles en bois.

Le jeu des bâtonnets avec un plateau de 4x4 et 40 bâtonnets de différentes couleurs.

**Déroulement du jeu :**

**À 4 joueurs :** assembler le plateau de jeu et distribuer 10 lamelles en bois – une de chaque couleur – à chaque joueur. Le joueur le plus jeune commence et pose une lamelle sur la case de départ dans le coin supérieur droit du plateau. La partie se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d’une montre. Au début de son tour, chaque joueur ajoute une lamelle de façon à ce qu'elle touche la dernière lamelle placée sur le plateau. Les joueurs peuvent suivre n’importe quel itinéraire qui mène à l'endroit où les aliments sont conservés. Si au joueur ne peut pas poser une lamelle qui s’adapte sur le chemin, c’est le tour du joueur suivant.

Le jeu des bâtonnets avec un plateau de 4x4 et 40 bâtonnets de différentes couleurs.

La partie est finie quand un joueur a réussi à placer toutes ses lamelles sur le plateau OU quand un joueur arrive au magasin avec la lamelle exacte. Celui qui réussit le premier à poser toutes ses lamelles sur le plateau OU qui possède le moins de lamelles à la fin de la partie a gagné. Pour le savoir, les joueurs posent leurs lamelles restantes en ligne, bout à bout : c’est le joueur qui a la ligne la plus courte qui gagne ! Une autre manière de connaître le gagnant est de poser les lamelles restantes sur la grille et d’additionner les nombres à gauche. Le joueur qui obtient le nombre le plus bas a gagné.

Le jeu des bâtonnets avec un plateau de 4x4 et 40 bâtonnets de différentes couleurs.

**À 3 joueurs :** chaque joueur reçoit 10 lamelles, une de chaque couleur. Les lamelles restantes sont placées à côté du plateau de jeu et servent de joker. Quand un joueur ne peut pas placer une des lamelles de son jeu, il peut prendre la lamelle dont il a besoin dans la pioche.

Le jeu des bâtonnets avec un plateau de 4x4 et 40 bâtonnets de différentes couleurs.

**À 2 joueurs :** chaque joueur reçoit 20 lamelles, avec deux lamelles de chaque couleur (deux lamelles à 1 carré, deux lamelles à 2 carrés, deux lamelles à 3 carrés, et ainsi de suite).

Die Hamster machen sich auf die Suche nach leckeren Vorräten, die sie dann in ihrem unterirdischen Bau lagern. Wer findet als Erster den Weg zum Vorratslager?



**Alter:** ab 3 Jahren

**Anzahl Spieler:** 2 bis 4 Spieler

**Spieldauer:** etwa 15 Minuten

**Art des Spiels:** lustiges Strategiespiel zum Erlernen und Verstehen von Zahlen

**Inhalt:** 4-teiliges Puzzle-Spielbrett und 40 Stäbchen in verschiedenen Farben

**Ziel des Spiels:** Wer als Erster alle Stäbchen abgelegt hat, gewinnt!

Das Spiel der Stäbchen mit einem Brett von 4x4 und 40 Stäbchen in verschiedenen Farben.

**Spielverlauf:**

**Variante mit vier Spielern:** Der Spielplan wird zusammengesetzt, und jeder Spieler erhält zehn Stäbchen, je eins pro Farbe. Der jüngste Spieler beginnt und legt ein Stäbchen auf das Startfeld in der oberen rechten Ecke des Spielplans. Dann wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wenn ein Spieler am Zug ist, legt er eins seiner Stäbchen so ab, dass sein das direkt zuvor gelegte Stäbchen berührt. Die Spieler können jeden Weg nehmen, der zur Mitte des Spielfelds führt, wo die Nahrungsmittel versteckt sind. Kann ein Spieler kein Stäbchen ablegen, das auf den Weg passt, muss er aussetzen; dann ist der nächste Spieler am Zug.

Das Spiel der Stäbchen mit einem Brett von 4x4 und 40 Stäbchen in verschiedenen Farben.

Das Spiel endet, wenn es einem Spieler gelungen ist, alle seine Stäbchen auf das Spielbrett zu legen ODER wenn ein Spieler mit einem genau passenden Stäbchen die Mitte des Spielfelds erreicht. Der Spieler, der als Erster alle seine Stäbchen auf dem Spielplan abgelegt hat ODER der insgesamt die kürzesten Stäbchen übrig hat, gewinnt das Spiel. Um den Gewinner zu finden, legt jeder Spieler seine übriggebliebenen Stäbchen aneinander: Der Spieler mit der kürzesten Reihe hat gewonnen.

Die Spieler können auch berechnen, wer gewonnen hat: Jeder Spieler legt seine übriggebliebenen Stäbchen an die richtigen Stelle des Rasters und addiert die Zahlen auf der linken Seite. Der Spieler mit der niedrigsten Zahl hat gewonnen.

Das Spiel der Stäbchen mit einem Brett von 4x4 und 40 Stäbchen in verschiedenen Farben.

**Variante mit drei Spielern:** Jeder Spieler erhält zehn Stäbchen, je ein Stäbchen in jeder Farbe. Die restlichen Stäbchen werden neben das Spielbrett gelegt und dienen als Ziehstapel. Kann ein Spieler kein eigenes Stäbchen ablegen, kann er ein geeignetes Stäbchen vom Stapel nehmen.

Das Spiel der Stäbchen mit einem Brett von 4x4 und 40 Stäbchen in verschiedenen Farben.

**Variante mit zwei Spielern:** Jeder Spieler erhält zwanzig Stäbchen, also zwei Stäbchen in jeder Farbe (je zwei Stäbchen mit 1 Feld, mit 2 Feldern, mit 3 Feldern usw.).

Das Spiel der Stäbchen mit einem Brett von 4x4 und 40 Stäbchen in verschiedenen Farben.

Das Spiel der Stäbchen mit einem Brett von 4x4 und 40 Stäbchen in verschiedenen Farben.

Das Spiel der Stäbchen mit einem Brett von 4x4 und 40 Stäbchen in verschiedenen Farben.

Das Spiel der Stäbchen mit einem Brett von 4x4 und 40 Stäbchen in verschiedenen Farben.

Das Spiel der Stäbchen mit einem Brett von 4x4 und 40 Stäbchen in verschiedenen Farben.

Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

De hamsters gaan op zoek naar voedsel om in hun holletje te bewaren. Wie weet als eerste de voedselvoorraad te bereiken?



**Leeftijd:** 3+.

**Aantal spelers:** 2 tot 4.

**Speelduur:** Ongeveer 15 minuten.

**Soort spel:** Leuk leerzaam en strategisch spel om begrip van de getallen te krijgen.

**Inhoud:** Puzzelbord in 4 delen en 40 gekleurde staafjes.

**Doel van het spel:** Als eerste al je staafjes neerleggen.

Het spel van de staafjes met een bord van 4x4 en 40 staafjes in verschillende kleuren.

**Zo speel je het:**
**Variant met 4 spelers:** Leg het puzzelbord aan elkaar en geef iedere speler 10 staafjes, één van elke kleur. De jongste speler mag beginnen en legt een staafje op het beginvakje, rechts boven aan het puzzelbord. Het spel verloopt met de klok mee. Wie aan de beurt is, legt een staafje tegen het staafje dat als laatste op het bord is gelegd. De spelers mogen elke route naar het midden volgen, waar het voedsel ligt. Kan een speler geen staafje aanleggen dat op het pad past, dat gaat de beurt over naar de volgende speler.

Het spel van de staafjes met een bord van 4x4 en 40 staafjes in verschillende kleuren.

Het spel is afgelopen als een speler erin is geslaagd alle staafjes op het bord te leggen, OF als een speler met een staafje van precies de goede lengte het midden heeft weten te bereiken. De winnaar is degene die als eerste alle staafjes op het bord heeft gelegd, OF die de kortste verzameling staafjes over heeft. Je kunt dit nagaan door bij iedere speler de overgebleven staafjes achter elkaar te leggen: de speler met de kortste rij heeft gewonnen. Je kunt ook berekenen wie de winnaar is door de resterende staafjes op het ruitjesvel te leggen en de getallen aan de linkerkant op te tellen. De speler met het laagste totaal aantal is de winnaar.

Het spel van de staafjes met een bord van 4x4 en 40 staafjes in verschillende kleuren.

**Variant met 3 spelers:** Geef iedere speler 10 staafjes, één van elke kleur. De overgebleven staafjes blijven naast het speelbord liggen en dienen als jokers. Kun je geen van je eigen staafjes neerleggen, dan mag je een staafje naar keuze van de stapel pakken.

Het spel van de staafjes met een bord van 4x4 en 40 staafjes in verschillende kleuren.

**Variant met 2 spelers:** Geef iedere speler 20 staafjes, zodat iedereen twee staafjes van elke kleur heeft (twee staafjes van 1 vakje, twee staafjes van 2 vakjes, twee staafjes van 3 vakjes, enz.).

I criceti escono alla ricerca di cibo da conservare nella propria tana. Chi sarà il primo a trovare la strada per la dispensa?



**Età:** dai 3 anni.

**N. di giocatori:** da 2 a 4.

**Durata del gioco:** circa 15 minuti.

**Tipo di gioco:** divertente gioco strategico per l'apprendimento e la comprensione concettuale dei numeri.

**Contenuto:** tabellone puzzle con 4 pezzi e 40 listelli di vari colori.

**Obiettivo del gioco:** essere il primo a posizionare tutti i listelli.

Il gioco dei bastoncini con un tabellone di 4x4 e 40 bastoncini di diversi colori.

**Come si gioca:**
**Se si gioca in 4:** una volta preparato il tabellone, si distribuiscono a ciascuno giocatore dieci listelli, uno per ciascun colore. Il giocatore più giovane inizia la partita posizionando un listello sulla casella di partenza. Poi, a turno, gli altri giocatori posizioneranno, uno alla volta, gli altri listelli, seguendo sempre il percorso fino a raggiungere il centro. Ci sono diversi percorsi per arrivare alla fine, il posizionamento dei listelli determinerà il percorso che i criceti dovranno seguire. Quando un giocatore non riesce a posizionare alcun listello sul tabellone, il turno passa al giocatore successivo.

Il gioco dei bastoncini con un tabellone di 4x4 e 40 bastoncini di diversi colori.

La partita termina quando un giocatore riesce a posizionare tutti i listelli sul tabellone oppure riesce a raggiungere il centro con il listello preciso. Vince chi ha posizionato tutti i propri listelli o chi ha conservato quelli con il valore più basso. In questo caso, ogni giocatore somma il valore totale dei listelli che ha conservato (vedi la tabella). È anche possibile scoprire chi è il vincitore in un modo molto più semplice: ogni giocatore dispone, in linea retta e uno dopo l'altro, tutti i listelli che non è riuscito a posizionare sul tabellone. Il giocatore che forma la fila di listelli più corta è il vincitore.

Il gioco dei bastoncini con un tabellone di 4x4 e 40 bastoncini di diversi colori.

**Se si gioca in 3:** a ciascun giocatore vengono distribuiti 10 listelli, i listelli avanzati vengono lasciati sul tavolo. La partita inizia con lo stesso sistema di gioco di prima, ma con la particolarità che i listelli avanzati fungono da jolly; vale a dire che quando un giocatore non può posizionare alcun listello, può prendere quello che più gli conviene.

Il gioco dei bastoncini con un tabellone di 4x4 e 40 bastoncini di diversi colori.

**Se si gioca in 2:** a ciascun giocatore vengono distribuiti 20 listelli, in modo tale che ogni giocatore abbia due listelli di ogni lunghezza (due di 1, due di 2, due di 3, ecc.). Il sistema di gioco è lo stesso di quello a 4 giocatori.