

Temos que chegar a casa antes que o lobo!

Idade: a partir de 2 anos.
Nº de jogadores: de 1 a 4.
Duração do jogo: Aproximadamente 10 minutos.
Tipo de jogo: Cooperativo.

Conteúdo: Tabuleiro-puzzle de 4 peças, caminho do lobo de 2 peças, 1 casita, 1 dado, 3 porquinhos, 1 lobo, 6 peças flor e instruções de jogo.
Objetivo do jogo: Os três porquinhos têm que chegar a casa antes que o lobo e que este entre pela chaminé.

Como jogar:
Monta-se o tabuleiro-puzzle, coloca-se a casita montada no seu lugar e o caminho do lobo na parte de trás da casa, junto à escada. Colocam-se os porquinhos na sua casa de saída (sobre as setas) e o mesmo com o lobo, sobre a seta, no seu caminho. Colocam-se as 6 peças flor sobre os círculos do tabuleiro aleatoriamente, com a face da flor voltada para cima.
Começa a criança mais pequena e joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. À vez, cada um lança o dado.

Que saiu no dado?

- Avança um porquinho que tenha imediatamente à sua frente, uma casa da cor.
- Se não puder avançar nenhum, passa a vez ao jogador seguinte.
- Avança uma casa, o porquinho que quiseses.
- Avança o lobo.
- Viras uma peça flor. Se sai o lobo, este avança uma casa, se sai os porquinhos, avançam os três uma casa ao mesmo tempo.
- A entrada na Casa é a última casa de cada percurso.
- Se o lobo chegar a casa primeiro, acaba o jogo.

Modalidade competitiva: De 2 a 3 jogadores.
Sê o primeiro a chegar a casa. Cada criança escolhe um porquinho e vai tentar ser o primeiro a chegar a casa. À vez, o jogador lança o dado e avança para a casa da cor indicada. Se o lobo chegar primeiro, acaba o jogo.

Hem d'arribar a casa abans que el llop!

Edat: a partir de 2 anys.
Núm. de jugadors: d'1 a 4.
Durada del joc: aproximadament 10 minuts.
Tipus de joc: cooperatiu.

Contingut: tauler puzzle (4 peces), camí del llop (2 peces), 1 caseta, 1 dau, 3 porquets, 1 llop, 6 peces flor i instruccions del joc.
Objectiu del joc: els tres porquets han d'arribar a casa abans que hi arribi el llop i entri per la xemeneia.

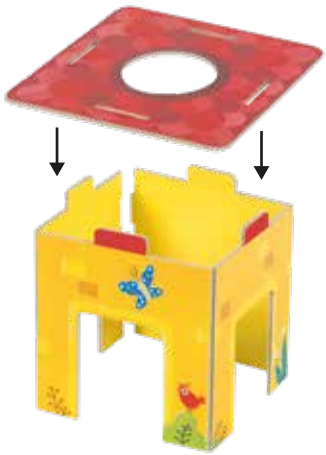
Com s'hi juga:
Es munta el tauler puzzle, es col·loca la caseta muntada en el seu lloc i el camí del llop a la part de darrere de la casa, al costat de l'escala. Es col·loquen els porquets en la seva casella de sortida (damunt les fletxes), i el llop al damunt de la fletxa del seu camí. Es col·loquen les 6 peces flor sobre els cercles del tauler, a l'atzar i amb la cara de la flor cap amunt.
Comença el jugador més petit i es juga en el sentit de les agulles del rellotge. Per torns es tira el dau.

Quin color ha sortit?

- Avança un porquet que tingui una casella d'aquest color just al davant. Si no pot avançar cap casella, el torn passa al jugador següent.
- Tria el porquet que vulguis i avança'l una casella.
- Avança el llop.
- Gira una peça flor: si surt el llop, aquest avança una casella, i si surten els porquets, avancen tots tres una casella alhora.
- L'entrada a la casa és l'última casella de cada camí.
- La partida s'acaba si el llop arriba abans a la casa.

Modalitat competitiva: de 2 a 3 jugadors.
Sigues el primer a arribar a casa! Cada nen tria un porquet, i ha de ser el primer a arribar a casa. Per torns es tira el dau, i s'avança fins a la primera casella del color que el dau indiqui. Si el llop arriba abans, la partida s'acaba.

Montaje de la casita • Setting up the house • montage de la maison
Das Haus aufstellen • Het huisje in elkaar zetten • Montaggio della casetta
Montagem da casita • Muntatge de la caseta



3 Little Pigs

Instrucciones de juego Les règles du jeu Playing instructions Spielanleitung
Spelregels Istruzioni di gioco Instruções de jogo Instruccions de joc



53146

® Goula is a registered trademark of Diset, S.A.
© 2017/2024 Diset, S.A. A Jumbo Group company.
Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España).
jumboplay.com



I Tenemos que llegar a casa antes que el lobo I

Edad: a partir de 2 años.
Nº de jugadores: de 1 a 4. ES
Duración del juego: Aproximadamente 10 minutos.
Tipo de juego: Cooperativo.
Contenido: Tablero-puzzle de 4 piezas, camino del lobo de 2 piezas, 1 casita, 1 dado , 3 cerditos, 1 lobo, 6 piezas flor e instrucciones de juego.
Objetivo del juego: Han de llegar los tres cerditos a casa antes de que llegue el lobo y entre por la chimenea.
Como jugar:

Se monta el tablero puzzle, se coloca la casita montada en su lugar y el camino del lobo en la parte de atrás de la casa, junto a la escalera. Se colocan los cerditos en su casilla de salida (sobre las flechas), lo mismo que el lobo sobre la flecha de su camino. Se colocan las 6 piezas flor sobre los círculos del tablero, al azar y con la cara de la flor hacia arriba.
Empieza el niño más pequeño y se juega en el sentido de las agujas del reloj. Por turnos se tira el dado.

¿Qué sale en el dado?

   Avanza un cerdito que tenga una casilla del color justo delante. Si no puede avanzar ninguno, pasa el turno al siguiente jugador.

 Avanza una casilla el cerdito que quieras.

 Avanza el lobo.

 Volteas una pieza flor, si sale lobo, este avanza una casilla y si salen los cerditos avanzan los tres una casilla al mismo tiempo.
La entrada a la casa es la última casilla de cada camino. Si llega el lobo antes a casa, se termina la partida.

Modalidad competitiva: De 2 a 3 jugadores.
¡Se el primero en llegar a casa! Cada niño escoge un cerdito y ha de ser el primero en llegar a casa. Por turnos, se tira el dado y se avanza a la primera casilla del color que indica el dado. Si llega antes el lobo se termina la partida.

We have to get home before the wolf!

Age: from 2 years old.
No. of players: from 1 to 4. EN
Duration of the game: approximately 10 minutes.
Game type: cooperative game.
Contents: 4-piece board-puzzle, the wolf's path, 2 pieces, 1 house, 1 die, 3 pigs, 1 wolf, 6 flower pieces and game instructions.
Aim of the game: the three pigs have to get home before the wolf gets there and comes down the chimney.
How to play:

Set up the board-puzzle, set up the house in its place, and put the wolf's path on the back part of the house, next to the stairs. Put the pigs on their starting squares (on the arrows), and the wolf on the arrow for its path. The 6 flower pieces are placed on the circles on the board, randomly, and with the flower face-up.
The youngest child goes first, and the game is played in a clockwise direction. Take turns throwing the die.

What does the die show?

   Move a pig that has a box the colour that was rolled right in front of it. If none of the pigs can move forward, it's the next player's turn.

 Move the pig that you want forward.

 The wolf moves forward.

 You go around a flower piece, if it's a wolf, then it moves forward one square, and if it's the pigs, the three of them move one square at the same time.
The house entrance is the last square of each path. If the wolf gets home first, the game is over.

Competitive form: from 2 to 3 players.
Be the first one to get home! Each child chooses a pig and tries to be the first one to get home. The players take turns throwing the die and moving to the next box that is the colour that is rolled on the die. If the wolf gets home first, the game is over.

Nous devons rentrer à la maison avant le loup !

Age : à partir de 2 ans
Nombre de joueurs : de 1 à 4 FR
Durée de jeu : environ 10 minutes
Type de jeu : coopératif
Contenu : un plateau de jeu de 4 pièces, le chemin du loup de 2 pièces, 1 petite maison, 1 dé, 3 petits cochons, 1 loup, 6 pièces fleur et les règles du jeu.
But du jeu : les 3 petits cochons doivent rentrer à la maison avant que le loup arrive et entre par la cheminée.
Comment jouer :
Monter le plateau de jeu, placer la petite maison montée à sa place et le chemin du loup sur la partie derrière la maison près de l'escalier. Placer les 3 petits cochons dans leur case de départ (sur les flèches), faire de même avec le loup sur la flèche correspondant à son chemin. Placer les 6 pièces fleur sur les cercles du plateau au hasard et avec la face fleur vers le haut.
L'enfant le plus jeune commence et joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun lance le dé à son tour.
Signification

   Un petit cochon qui a une case de couleur juste devant avance. S'il ne peut pas avancer, le tout passe au joueur suivant.

 Avance d'une case le petit cochon que tu veux.

 Le loup avance d'une case.

 Retourne une pièce fleur, si le loup apparait, il avance d'une case et si les petits cochons apparaissent ils avancent tous les trois d'une case en même temps.
Pour rentrer dans la maison, il faut arriver sur la dernière case de chaque chemin. Si le loup arrive en premier à la maison, la partie est finie.
Modalités : de 2 à 3 joueurs
Sois le premier à rentrer à la maison ! Chaque enfant choisit un petit cochon et doit être le premier à rentrer à la maison. Chacun lance le dé à son tour et avance sur la première case de la couleur indiquée sur le dé. Si le loup arrive en premier, la partie est terminée.

Wir müssen zu Hause sein, bevor der Wolf kommt!

Alter: ab 2 Jahren.
Anzahl Spieler: 1 bis 4 Spieler. DE
Spieldauer: etwa 10 Minuten.
Spieltyp: Kinderspiel.
Inhalt: Spielbrett aus vier Puzzleteilen, Wolfspfad aus zwei Teilen, 1 Haus, 1 Würfel, 3 Schweinchen, 1 Wolf, 6 Blumen und die Spielanleitung.
Ziel des Spiels: Die drei Schweinchen müssen zu Hause sein bevor der Wolf das Haus erreicht und durch den Schornstein kommt.
Spielverlauf: Das Spielbrett wird zusammengesetzt, das Haus wird an der vorgesehenen Stelle aufgestellt und der Wolfspfad wird an der Rückseite des Hauses bei der Treppe ausgelegt. Die Schweinchen werden auf ihre Startfelder (auf die Pfeile) und der Wolf auf den Pfeil vor seinem Pfad gestellt. Die 6 Blumen werden mit der Blumenseite nach oben auf die Kreise auf dem Spielbrett gelegt. Das jüngste Kind fängt dann, danach sind die Spieler im Uhrzeigersinn am Zug. Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt.
Welche Farbe zeigt der Würfel?

   Siehst du ein beliebiges Schweinchen, das direkt vor einem Feld mit der gewürfelten Farbe steht? Stelle das Schweinchen dann auf dieses nächste Feld. Wenn kein Schweinchen bewegt werden kann, ist der nächste Spieler an der Reihe.

 Entscheide selbst, welches Schweinchen du ein Feld nach vorne bewegst.

 Der Wolf macht einen Schritt nach vorne.

 Drehe eine der Blumen um. Wenn ein Wolf abgebildet ist, darf der Wolf einen Schritt nach vorne gehen. Wenn es die Schweinchen sind, dürfen sie alle drei Schweinchen gleichzeitig einen Schritt nach vorne gehen.
Der Hauseingang ist das letzte Feld auf jedem Weg. Wenn der Wolf das Haus zuerst erreicht, ist das Spiel vorbei
Kinderspiel: für 2 bis 3 Spieler.
Sorge dafür, dass du als Erster das Haus erreichst! Jedes Kind wählt ein Schweinchen aus und versucht als Erster das Haus zu erreichen. Die Spieler würfeln reihum und bewegen ihr Schweinchen auf das nächste Feld mit der Farbe, die sie gewürfelt haben. Wenn der Wolf das Haus zuerst erreicht, ist das Spiel vorbei.

We moeten thuis zijn voordat de wolf komt!

Leeftijd: Vanaf 2 jaar.
Aantal spelers: 1 tot 4. NL
Spelduur: Ongeveer 10 minuten.
Speltype: Coöperatief, samen spelen.
Inhoud: Puzzelbord van 4 stukken, 2 stukken voor het pad van de wolf, 1 huisje, 1 dobbelsteen, 3 biggetjes, 1 wolf, 6 bloemen en spelregels.
Doel van het spel: De 3 biggetjes moeten eerder thuis zijn dan de wolf, want de wolf wil via de schoorsteen naar binnen.

Hoe speel je het spel?
Leg het speelbord in elkaar, zet het huisje erop en leg het pad van de wolf achter het huisje bij de trap. Zet de biggetjes in hun startvakken (op de pijlen) en de wolf op de pijl voor zijn pad. Leg de 6 bloemen op de rondjes op het speelbord met de bloem naar boven.
De jongste speler mag beginnen en daarna gaat de beurt met de klok mee. De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen.

Wat zie je op de dobbelsteen?

   Zie je een vakje voor een biggetje met dezelfde kleur als op de dobbelsteen? Zet het biggetje dan op dit volgende vakje. Als geen enkel biggetje verder kan, is de volgende speler aan de beurt.

 Kies zelf een biggetje welke je een vakje verder zet.

 De wolf gaat een stapje naar voren.

 Draai een van de bloemen om. Is het een wolf? Dan gaat de wolf een stapje naar voren. Zijn het de biggetjes, dan gaan alle drie de biggetjes een stapje naar voren. De ingang van het huis is het laatste vakje van elk pad. De wolf als eerste bij het huisje is, is het spel afgelopen.
Tegen elkaar spelen: 2 tot 3 spelers.
Zorg dat jij als eerste thuis bent! Iedere speler kiest een biggetje en probeert als eerste thuis te komen. De spelers gooien om de beurt met de dobbelsteen. Ze mogen hun biggetje op het volgende vakje zetten als dit vakje dezelfde kleur heeft als de dobbelsteen. Als de wolf als eerste bij het huisje is, is het spel afgelopen.

Dobbiamo tornare a casa prima del lupo!

Età: dai 2 anni.
Numero di giocatori: da 1 a 4. IT
Durata del gioco: 10 minuti circa.
Tipo di gioco: cooperativo.
Contenuto: tabellone-puzzle di 4 pezzi, sentiero del lupo di 2 pezzi, 1 casetta, 1 dado, 3 porcellini, 1 lupo, 6 pezzi a fiori e istruzioni del gioco.
Obiettivo del gioco: far arrivare a casa i tre porcellini prima del lupo che entra dal camino.
Come si gioca:
Montare il tabellone-puzzle, metterci su la casetta montata al suo posto e il sentiero del lupo dietro la casetta, vicino alla scala. Mettere i porcellini sulla casella di partenza (sulle frecce), ed il lupo sulla freccia del suo sentiero. Mettere i 6 pezzi a fiori sui cerchi del tabellone, in modo aleatorio e con il fiore girato.
Incomincia il bambino più piccolo e si gioca in senso orario. Lanciare il dado a turni.

Cosa esce col dado?

   Far avanzare il porcellino che ha davanti una casella dallo stesso colore.

Se non è possibile avanzare nessuna casella, il turno passa al giocatore successivo.

 Far avanzare una casella il porcellino che vuoi.

 Far avanzare il lupo.

 Gira un pezzo a fiore, se esce il lupo, bisogna farlo avanzare una casella, ma se escono i porcellini, bisogna farli avanzare una casella tutti e tre allo stesso tempo. L'ingresso alla casa è l'ultima casella di ogni cammino. Se il lupo arriva per primo alla casetta, finisce la partita.

Modalità competitiva: da 2 a 3 giocatori.
Arriva a casa per primo! Ogni bambino sceglie un porcellino, il quale deve essere il primo ad arrivare a casa. Lanciare il dado a turni, quindi avanzare alla prima casella del colore indicato dal dado. La partita finisce se il lupo arriva per primo.