

Logic Farm

IT

Età: dai 3 anni.

N. di giocatori: Da 1 a 3 giocatori.

Contenuto: 9 pezzi in legno, base da gioco e 30 carte sfida con 3 livelli di difficoltà.

Aspetti pedagogici: Ragionamento logico e percezione visiva.

Obiettivo del gioco: Risolvere le sfide collocando direttamente la casa, il cane e l'anatra seguendo le indicazioni sulla base da gioco.

Come si gioca: Posizionare i pezzi in legno su un lato della base e le carte sfida sull'altro lato.

1 giocatore:

Prendere una carta sfida, osservare il disegno e posizionare i pezzi in legno sulla base come indicato dalla carta. Quindi posizionare correttamente i restanti pezzi seguendo le indicazioni sulla base.

CASA: sempre di fianco al percorso, la porta della casa deve coincidere con il percorso.

CANE: sempre di fianco alla palla, guardando in direzione della palla stessa.

ANATRA: sempre davanti agli anatroccoli.

Sul retro della carta ingrandita c'è la soluzione.

Per 2 o 3 giocatori:

A turni, prendere una carta sfida, osservarla, posizionare i pezzi sulla base da gioco e girare la carta per vedere la soluzione; se è quella giusta, prendersi la carta e il turno passa all'altro giocatore. Se non è quella giusta, non si ottiene la carta. Vince il giocatore che ha più carte dopo 5 partite.

Le carte sono progressive: si consiglia di iniziare con quelle più semplici.

-Carte Verdi: Iniziazione, per bambini a partire dai 3 anni.

Posizionare i 6 pezzi quadrati sulla base come indicato dalla carta, quindi collocare la casa, il cane e l'anatra seguendo le indicazioni.

In un primo momento, essendo i bambini molto piccoli, si può iniziare a giocare dal lato della soluzione, per poi passare al lato della sfida in un secondo momento.

-Carte Arancioni: Intermedio

In questo caso compagno solo 5 pezzi quadrati ed è più difficile indovinare dove bisogna collocare la casa, il cane, l'anatra e il pezzo quadrato mancante.

-Carte Rosse: Avanzato

In questo caso compagno 4 indizi e la sfida è più impegnativa.

Logic Farm

PT

Idade: a partir dos 3 anos.

Número de jogadores: De 1 a 3 jogadores.

Conteúdo: 9 peças de madeira, base do jogo e 30 cartas desafio com 3 níveis de dificuldade.

Aspetos pedagógicos: Raciocínio lógico e percepção visual.

Objetivo do jogo: Resolver os desafios colocando corretamente a casa, o cão e o pato, seguindo as orientações indicadas na base.

Como jogar: Colocar as peças de madeira num lado da base e no outro lado as cartas desafio.

1 jogador:

Retira-se uma carta desafio, observa-se o desenho e colocam-se as peças sobre a base, tal como indicado na carta. Em seguida, colocar corretamente as restantes peças, seguindo as orientações indicadas na base.

CASA: sempre ao lado do caminho, a porta da casa tem de coincidir com o caminho.

CÃO: sempre ao lado da bola, voltado para a mesma.

PATO: sempre à frente dos patinhos.

No verso da carta ampliada aparece a solução.

Para 2 ou 3 jogadores:

Em cada jogada, retira-se uma carta desafio, e verifica-se, colocam-se as peças sobre a base do jogo e vira-se a carta para ver a solução; se estiver correta fica-se com a carta e passa-se a jogada ao seguinte jogador. Se não acertar, não se consegue a carta. Ganha o jogador que tiver mais cartas após 5 jogadas.

As cartas são progressivas: Recomenda-se começar pelas mais fáceis.

-Cartas verdes: Iniciação, para crianças a partir dos 3 anos.

Colocam-se as 6 peças quadradas na base, tal como indicado na carta, e, em seguida, coloca-se a casa, o cão e o pato seguindo as orientações indicadas.

No início, por serem crianças muito pequenas, pode começar-se a jogar pelo lado da solução, e com mais experiência começa-se pelo desafio.

-Cartas laranja: Intermedio

Neste caso só aparecem 5 peças quadradas e é mais difícil adivinhar onde deverá colocar-se a casa, o cão, o pato e a peça quadrada que falta.

-Cartas vermelhas: Avançado

Neste caso só aparecem 4 pistas e o desafio é maior.

Logic Farm

CA

Edat: a partir de 3 anys.

Núm. de jugadors: D'1 a 3 jugadors.

Contingut: 9 peces de fusta, base de joc i 30 cartes de desafiament amb 3 nivells de dificultat.

Aspectes pedagògics: raonament lògic i percepció visual.

Objectiu del joc: resoldre els desafiaments col·locant correctament la casa, el gos i l'ànec seguint les pautes indicades a la base.

Com s'hi juga: col·locar les 9 peces de fusta a un costat de la taula, i a l'altre les cartes de desafiament.

1 jugador:

S'agafa una carta de desafiament, s'observa el dibuix i es col·loquen les peces de fusta damunt la base tal com indica la carta. A continuació col·locar correctament la resta de peces seguint les pautes que apareixen a la base.

CASA: sempre al costat del camí, la porta de la casa ha de coincidir amb el camí.

GOS: sempre al costat de la pilota, mirant cap a ella.

ÀNEC: sempre davant dels aneguets.

Al revers de la carta ampliada hi ha la solució.

Per a 2 o 3 jugadors:

Per torns, s'agafa una carta de desafiament, s'observa, es col·loquen les peces damunt la base de joc i es gira la carta per veure la solució. Si s'encerta, s'aconsegueix la carta i es passa el torn al jugador següent. Si no, no s'aconsegueix la carta. Guanya el jugador que tingui més cartes després de 5 partides.

Les cartes són progressives: es recomana començar per les més senzilles.

-Cartes verdes: iniciació, per a nens a partir de 3 anys.

Es col·loquen les 6 peces quadrades a la base segons indica la carta i a continuació es col·loca la casa, el gos i l'ànec seguint les pautes marcades.

Al principi, com que són nens molt petits, es pot començar a jugar per la cara de la solució i més endavant continuar pel desafiament.

-Cartes taronges: intermedi

Aquesta vegada només apareixen 5 peces quadrades i és més difícil endevinar on hauràs de col·locar la casa, el gos, l'ànec i la peça quadrada que falta.

-Cartes vermelles: avançat

Aquesta vegada només apareixen 4 pistes i el repte és més gran.

© Jumbo and Goula are registered trademarks of Jumbodiset Group.

Logic Farm

ES

Edad: a partir de 3 años.

Ref.53168

Nº de jugadores: De 1 a 3 jugadores.

Contenido: 9 piezas de madera, base de juego y 30 cartas desafio con 3 niveles de dificultad.

Aspectos pedagógicos: Razonamiento lógico y percepción visual.

Objetivo del juego: Resolver los desafíos colocando correctamente la casa, el perro y el pato siguiendo las pautas indicadas en la base.

Cómo jugar: Colocar las piezas de madera a un lado de la base y al otro lado las cartas desafío.

1 jugador:

Se coge una carta desafío, se observa el dibujo y se colocan las piezas sobre la base tal y como indica la carta. A continuación colocar correctamente el resto de piezas siguiendo las pautas que aparecen en la base.

CASA: siempre al lado del camino, la puerta de la casa ha de coincidir con el camino.

PERRO: siempre al lado de la pelota, mirando hacia ella.

PATO: siempre delante de los patitos.

En el dorso de la carta ampliada aparece la solución.

Para 2 o 3 jugadores:

Por turnos se coge una carta desafío, se observa, se colocan las piezas sobre la base de juego y se da la vuelta a la carta para ver la solución, si se acierta se consigue la carta y pasa el turno al siguiente jugador. Si no se acierta no se consigue la carta. Gana el jugador que más cartas tenga después de 5 partidas.

Las cartas son progresivas: Se recomienda empezar por las más sencillas.

-Cartas verdes: Iniciación, para niños a partir de 3 años.

Se colocan las 6 piezas cuadradas en la base según indica la carta y a continuación colocar la casa, el perro y el pato según las pautas marcadas.

Al principio, al ser niños muy pequeños, se puede empezar a jugar por la cara de la solución, y más adelante se empieza por el desafío.

-Cartas naranja: Intermedio

Esta vez solo aparecen 5 piezas cuadradas y es más difícil adivinar dónde deberás colocar la casa, el perro, el pato y la pieza cuadrada que falta.

-Cartas rojas: Avanzado

Esta vez solo aparecen 4 pistas y el reto es mayor.

© 2019/2020 Jumbodiset Group. All rights reserved.

Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)

goula.es



Logic Farm

(FR)

Age : à partir de 3 ans

Nombre de joueurs : de 1 à 3 joueurs.

Contenu : 9 pièces en bois, base de jeu et 30 cartes défi avec 3 niveaux de difficulté.

Aspects pédagogiques : Raisonnement logique et perception visuelle.

But du jeu : Résoudre les défis en plaçant correctement la maison, le chien et le canard en suivant les règles indiquées dans la base.

Comment jouer : Placer les pièces en bois sur un côté de la base et de l'autre côté les cartes défi.

1 joueur :

Prendre une carte défi, observer le dessin, puis placer les pièces sur la base comme indiqué sur la carte. Ensuite placer correctement les autres pièces, en suivant les règles qui apparaissent dans la base.

MAISON : toujours à côté du chemin, la porte de la maison doit coïncider avec le chemin.

CHIEN : toujours à côté de la balle, en regardant vers elle.

CANARD : toujours devant les petits canards.

La solution apparaît au dos de la carte agrandie.

Pour 2 ou 3 joueurs :

Chacun son tour, chaque joueur prend une carte défi, observe et place les pièces sur la base de jeu, puis retourne la carte pour voir la solution. Si c'est la bonne réponse, il conserve la carte, puis le tour passe au joueur suivant. Si la réponse est incorrecte, il n'obtient pas la carte. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes après 5 parties.

Les cartes sont progressives : Il est recommandé de commencer par les plus simples.

-Cartes vertes : Initiation, pour enfants à partir de 3 ans.

Les 6 pièces carrées sont placées sur la base, comme indiqué sur la carte, puis on place la maison, le chien et le canard, selon les règles indiquées.

Au début, s'agissant d'enfants très petits, il est possible de commencer à jouer par la face de la solution, et plus tard par le défi.

-Cartes orange : Intermédiaire

Cette fois-ci seules les 5 pièces carrées apparaissent et il est donc plus difficile de deviner où placer la maison, le canard et la pièce carrée manquante.

-Cartes rouges : Avancé

Cette fois-ci seul les 4 indices apparaissent et le défi est plus grand.

Logic Farm

(EN)

Age: from 3 years old.

No. of players: 1-3.

Contents: 9 wooden pieces, base and 30 challenge cards with 3 levels of difficulty.

Educational features: Logical thinking and visual perception.

Aim of the game: To solve the challenges by correctly positioning the house, the dog and the duck, within the squares on the base.

How to play: Place the wooden pieces on one side of the base and the challenge cards on the other.

1 player:

Take a challenge card, look at the drawing and place the pieces on the base as shown on the card. Then, correctly position the rest of the pieces within the squares indicated on the base.

HOUSE: always next to the path, the door to the house must line up with the path.

DOG: always next to the ball, looking at it.

DUCK: always in front of the ducklings.

The solution appears on the back of the extended card.

For 2 or three players:

Take turns to pick up a challenge card, look at it, place the pieces on the base and turn over the card to see the solution. If it is correct, you keep the card and then it is the next player's turn. If it is not correct, you do not keep the card. The player with the most cards after 5 turns each is the winner.

The cards are progressively more difficult: It is best to begin with the starter challenge cards.

-Green Cards: Starter level, for children from 3 years of age.

Place the 6 square pieces on the base as indicated on the card and then position the house, the dog and the duck within the squares indicated on the base.

To begin with, for very young children, you can start by playing with the side of the card showing the solution, and move on to using the challenge cards when the child is ready.

-Orange Cards: Intermediate

This time there are only 5 square pieces shown and it is more difficult to figure out where to position the house, the dog, the duck and the remaining square piece.

-Red Cards: Advanced

This time there are only 4 clues, posing a greater challenge.

Logic Farm

(DE)

Alter: ab 3 Jahren.

Anzahl der Spieler: 1-3

Inhalt: 9 Holzteile, 1 Ablagetafel und 30 Aufgabenkarten in 3 verschiedenen Schwierigkeitsstufen

Pädagogische Aspekte: logisches Denken und visuelles Wahrnehmungsvermögen

Ziel des Spiels: Lösung der Aufgaben durch richtiges Anordnen von Haus, Hund und Ente unter Berücksichtigung der Vorgaben auf der Ablagetafel

Spielvorbereitung: Die Holzteile werden auf eine Seite und die Aufgabenkarten auf die andere Seite der Ablagetafel gelegt.

1 Spieler:

Der Spieler wählt eine Aufgabenkarte und platziert die Holzteile gemäß der Abbildung auf der Ablagetafel. Unter Berücksichtigung der Vorgaben auf der Ablagetafel legt er dann die restlichen Teile auf die Ablagetafel.

HAUS: immer neben dem Weg, die Haustür befindet sich an einem Ende des Wegs.

HUND: immer neben dem Ball und schaut in Richtung des Balls.

ENTE: immer vor den Entenküken.

Auf der Rückseite der Karte ist die Lösung in Großformat abgebildet.

Für 2 bis 3 Spieler:

Wer an der Reihe ist, nimmt eine Aufgabenkarte, legt die Holzteile auf die Ablagetafel und dreht dann die Karte um. Ist die Lösung richtig, erhält er die Karte, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Ist die Lösung falsch, geht er leer aus. Wer nach 5 Runden die meisten Karten hat, gewinnt.

Die Karten haben einen ansteigenden Schwierigkeitsgrad: Es empfiehlt sich, mit den einfachsten zu beginnen.

-Grüne Karten: für Anfänger, ab 3 Jahren

Der Spieler legt die 6 quadratischen Teile auf die Ablagetafel, wie auf der Karte dargestellt, und platziert dann das Haus, den Hund und die Ente gemäß den Vorgaben.

Bei kleineren Kindern kann zu Beginn die Lösungsseite als Vorlage genommen und später mit der Aufgabenseite gespielt werden.

-Orangefarbene Karten: für Fortgeschrittene

Bei diesen Aufgaben gibt es nur 5 quadratische Teile, und es ist schwieriger herauszufinden, wo das Haus, der Hund, die Ente und das fehlende quadratische Teil platziert werden müssen.

-Rote Karten: für Experten

Bei diesen Aufgaben gibt es nur 4 Hinweise, und die Aufgabe ist schwieriger.

Logic Farm

(NL)

Leeftijd: Vanaf 3 jaar.

Aantal spelers: 1 tot 3.

Inhoud: 9 houten stukjes, speelbord en 30 opdrachtkaarten met 3 verschillende moeilijkheidsniveaus.

Pedagogische aspecten: Logisch denken en de visuele waarneming.

Doel van het spel: De opdrachten volbrengen door het huis, de hond en de eend juist te plaatsen volgens de op het speelbord vermelde aanwijzingen.

Hoe wordt het gespeeld: Leg de houten stukjes aan de ene kant van het speelbord en de opdrachtkaarten aan de andere kant.

1 speler:

Pak een opdrachtkaart, bekijk de tekening en leg de houten stukjes op het bord zoals op de kaart wordt aangeduid. Leg vervolgens de rest van de stukjes volgens de aanwijzingen op het speelbord.

HUIS: altijd naast de weg, de deur van het huis moet aan de weg liggen.

HOND: altijd naast en met het gezicht naar de bal.

EEND: altijd voor de eendjes.

Op de achterkant van de kaart staat de oplossing vergroot.

Van 2 tot 3 spelers:

Pak om beurten een opdrachtkaart, bekijk deze en leg de stukjes op het bord. Draai de kaart om om de oplossing te bekijken. Als het goed is, krijg je de kaart en is de volgende speler aan de beurt. Als het niet goed is, krijg je de kaart niet. De speler die na 5 potjes de meeste kaarten heeft, is de winnaar.

De kaarten zijn progressief: Aanbevolen wordt om met de eenvoudigste te beginnen.

-Groene kaarten: Voor beginners, kinderen vanaf 3 jaar.

Leg de 6 vierkantjes op het bord zoals op de kaart wordt aangeduid en plaats vervolgens het huis, de hond en de eend volgens de aanwijzingen.

Omdat het om kleine kinderen gaat, kunnen ze eerst beginnen met de kant van de oplossing en later pas met de opdracht.

-Oranje kaarten: Gemiddeld

Op deze kaarten zijn maar 5 vierkantjes ingevuld en is het moeilijker om te raden waar het huis, de hond, de eend en het ontbrekende vierkantje moeten worden geplaatst.

-Rode kaarten: Gevorderd

Deze keer zijn er maar 4 tips en is de uitdaging nog groter.