

Hippo's Pool

IT

Età: a partire dai 3 anni.

N. di giocatori: da 1 a 3 giocatori.

Contenuto: 5 pezzi in legno, 1 ippopotamo, base (reversibile) e 30 carte sfida con 3 livelli di difficoltà.

Aspetti pedagogici: ragionamento logico e orientamento spaziale.

Obiettivo del gioco: risolvere le sfide collocando correttamente i pezzi per completare la piscina e l'ippopotamo seguendo le indicazioni delle carte.

Come si gioca: posizionare la base sulla parte interna della scatola. Posizionare l'ippopotamo sul trampolino, i pezzi in legno su un lato del tavolo e sul lato opposto le carte sfida.

1 giocatore:

prendere una carta sfida, osservare il disegno e posizionare i pezzi in legno sulla base come indicato dalla carta; infine, collocare l'ippopotamo nel salvagente. Le carte indicano quali palloni saranno visibili una volta collocati i pezzi. Sul retro della carta è riportata la soluzione completa.

2 o 3 giocatori:

a turno, prendere una carta sfida, osservarla, posizionare i pezzi sulla base di gioco e girare la carta per vedere la soluzione. Se la soluzione è giusta, si vince la carta e si passa il turno al giocatore successivo, se è sbagliata, non si vince la carta.

Vince il giocatore che ha più carte dopo 5 partite.

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

Con le carte verdi e arancioni, si gioca con la base senza numeri.

-Carte verdi: Livello iniziale, per bambini a partire dai 3 anni.

La parte superiore delle carte mostra quali palloni devono essere visibili e la posizione dei 3 pezzi, a te il compito di completare il resto.

Inizialmente, essendo i bambini molto piccoli, si può cominciare il gioco dal lato della soluzione, per poi passare al lato della sfida in un secondo momento.

-Carte arancioni: livello intermedio

Su queste carte compaiono solo 2 pezzi ed è più difficile indovinare dove collocare i restanti pezzi per completare correttamente la piscina.

-Carte rosse: livello avanzato

Si gioca sulla base con i numeri. Nella carta sfida, il numero indica la posizione dell'ippopotamo con il salvagente e quali palloni compaiono. La sfida è più impegnativa!

Hippo's Pool

PT

Idade: A partir dos 3 anos.

Nº de jogadores: De 1 a 3 jogadores.

Conteúdo: 5 peças de madeira, 1 hipopótamo, base (reversível) e 30 cartas desafio com 3 níveis de dificuldade.

Aspetos pedagógicos: Raciocínio lógico e orientação espacial.

Objetivo do jogo: Resolver os desafios colocando corretamente as peças para completar a piscina e o hipopótamo, seguindo as orientações das cartas.

Como jogar: Coloca-se a base sobre o interior da caixa. Posiciona-se o hipopótamo sobre o trampolim, as peças de madeira num lado da mesa e do 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; por fim, posiciona-se o hipopótamo na boia. As cartas indicam que bolas estarão visíveis uma vez colocadas as peças. No verso da carta aparece a solução ampliada.

Para 2 ou 3 jogadores:

À vez, retira-se uma carta desafio, observa-se, colocam-se as peças sobre a base do jogo e vira-se a carta para ver a solução. Se estiver correto, fica-se com a carta e passa-se a vez ao jogador seguinte; se não estiver correto, não se consegue a carta.

Ganha o jogador que tiver mais cartas após 5 partidas.

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

Para as cartas verdes e laranja, joga-se com a base sem números.

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

A parte superior das cartas mostra que bolas têm de aparecer e a posição de 3 peças; o resto terá tu de completar.

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 laranjas: Intermédio

Neste caso só aparecem 2 peças e é mais difícil adivinhar onde deverás colocar as restantes peças para completar corretamente a piscina.

-Cartas vermelhas: Avançado

Joga-se com a base de números. No desafio, o número indica a posição do hipopótamo com a boia e que bolas aparecem. O desafio é maior!

Hippo's Pool

CA

Edat: A partir de 3 anys.

Núm. de jugadors: D'1 a 3 jugadors.

Contingut: 5 peces de fusta, 1 hipopòtam, base (reversible) i 30 cartes de desafiament amb 3 nivells de dificultat.

Aspectes pedagògics: Raonament lògic i orientació espacial.

Objectiu del joc: Resoldre els desafiaments col·locant correctament les peces per a completar la piscina i l'hipopòtam seguint les pautes indicades a les cartes.

Com s'hi juga: Es col·loca la base al interior de la caixa. Es posa l'hipopòtam sobre el trampolí, les 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; finalment es posa l'hipopòtam dins del flotador. Les cartes indiquen quines pilotes seran visibles un cop col·locades les peces. Al revers de la carta hi ha la solució ampliada.

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.

Per les cartes verdes i taronges s'hi juga amb la base sense números.

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

La part superior de les cartes et mostra quines pilotes han d'aparèixer i la posició de 3 peces, tu has de completar la resta.

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 2 peces quadrades i és més difícil endevinar on hauràs de col·locar la resta de peces per completar correctament la piscina.

-Cartes vermelles: Avançat

S'hi juga amb la base de números. En el desafiament el número t'indica la posició del hipopòtam amb el flotador i quines pilotes apareixen. El repté és més gran!

© Goula is a registered trademark of Diset, S.A.

Hippo's Pool

ES

Edad: A partir de 3 años.

N.º de jugadores: De 1 a 3 jugadores.

Contenido: 5 piezas de madera, 1 hipopótamo, base (reversible) y 30 cartas desafío con 3 niveles de dificultad.

Aspectos pedagógicos: Razonamiento lógico y orientación espacial.

Objetivo del juego: Resolver los desafíos colocando correctamente las piezas para completar la piscina y el hipopótamo siguiendo las pautas de las cartas.

Cómo jugar: Se coloca la base sobre el interior de la caja. Se pone el hipopótamo sobre el trampolín, las piezas de madera a un lado de la mesa y al otro 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; finalmente se pone el hipopótamo en el flotador. Las cartas indican qué pelotas serán visibles una vez colocadas las piezas. En el dorso de la carta aparece la solución ampliada.

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.

Para las cartas verdes y naranjas se juega con la base sin números.

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

La parte superior de las cartas te muestra qué pelotas han de aparecer y la posición de 3 piezas, tú has de completar el resto.

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 naranjas: Intermedio

Esta vez solo aparecen 2 piezas y es más difícil adivinar dónde deberás colocar el resto de piezas para completar correctamente la piscina.

-Cartas rojas: Avanzado

Se juega con la base de números. En el desafío el número te indica la posición del hipopótamo con el flotador y qué pelotas aparecen. ¡El reto es mayor!

© 2021 Diset, S.A. Jumbodiset Group. All rights reserved.
Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)
goula.es • jumbo.eu



Hippo's Pool

(FR)

Âge : à partir de 3 ans.

Nbre de joueurs : de 1 à 3 joueurs.

Contenu : 5 pièces en bois, 1 hippopotame, base (réversible) et 30 cartes-défis avec 3 niveaux de difficulté.

Aspects pédagogiques : logique et orientation dans l'espace.

Objectif du jeu : résoudre les défis en plaçant correctement les pièces en suivant les modèles des cartes.

Comment jouer : place la base à l'intérieur de la boîte. Dispose l'hippopotame sur la bouée, place les pièces en bois d'un côté de la table et les cartes-défis de l'autre.

1 joueur :

Prends une carte-défi, examine le dessin et dispose les pièces sur la base comme indiqué sur la carte ; pour finir, place l'hippopotame dans sa bouée. Les cartes indiquent quels ballons doivent être visibles après que les pièces aient été disposées. La solution complète figure au dos de la carte.

Pour 2 ou 3 joueurs :

À tour de rôle, chaque joueur prend une carte-défi, l'examine, dispose les pièces sur la base et retourne la carte pour voir la solution. Si la solution est bonne, le joueur conserve la carte et c'est maintenant le tour du joueur suivant ; si ce n'est pas la bonne solution, le joueur ne peut pas conserver la carte.

Le joueur qui a en sa possession le plus de cartes après 5 parties est le gagnant.

Les cartes ont un niveau de difficulté croissant : il est préférable de commencer par les cartes les plus simples.

Pour les cartes vertes et orange, utilise la base sans les nombres.

- Cartes vertes : niveau débutant, pour les enfants à partir de 3 ans.

Le haut des cartes indique aux joueurs les ballons qui doivent apparaître et la disposition de 3 pièces, à toi de compléter le reste.

Pour commencer, les tout-petits peuvent apprendre à jouer avec la carte côté solution et utiliser les cartes-défis par la suite.

- Cartes orange : niveau intermédiaire

Dans cette variante, la disposition d'uniquement 2 pièces est indiquée et il est plus difficile de deviner où placer les autres pour compléter correctement la piscine.

- Cartes rouges : niveau avancé

Les joueurs doivent utiliser la base avec les numéros. Pour ce défi à relever, le numéro indique l'emplacement de l'hippopotame avec sa bouée et les ballons qui apparaissent. C'est un défi plus difficile !

Hippo's Pool

(EN)

Age: From 3 years onwards.

No. of players: From 1 to 3 players.

Contents: 5 wooden pieces, 1 hippopotamus, (reversible) base and 30 challenge cards with 3 levels of difficulty.

Educational features: Logical thinking and spatial orientation.

Aim of the game: Solve the challenges by correctly placing the pieces to complete the pool and the hippopotamus, following the patterns shown on the cards.

How to play: Place the base inside the box. Place the hippopotamus on the trampoline, the wooden pieces on one side of the table 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; finally, put the hippopotamus in the rubber ring. The cards show which balls will be visible once the pieces have been placed. The extended solution appears on the back of the card.

For 2 or 3 players:

Take turns to pick up a challenge card, look at it, place the pieces on the game base and turn over the card to see the solution. If it is right, you keep the card and the turn passes to the next player; if it is not right, you do not keep the card. The player with most cards after 5 games is the winner.

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

For green and orange cards, play with the base without numbers.

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

The top side of the cards shows you which balls must appear and the position of 3 pieces, you have to complete the rest.

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

-Orange cards: Intermediate level

This time, only 2 pieces appear and it is more difficult to guess where you should place the other pieces to correctly complete the pool.

-Red cards: Advanced level

The base with numbers is used. In the challenge, the number indicates the position of the hippopotamus with the rubber ring and which balls appear. It is a bigger challenge!

Hippo's Pool

(DE)

Alter: ab 3 Jahren

Anzahl Spieler: 1 bis 3 Spieler

Inhalt: 5 Holzteile, 1 Nilpferd, (zweiseitige verwendbare) Unterlage und 30 Aufgabenkarten mit drei Schwierigkeitsniveaus

Pädagogische Aspekte: logisches Denken und räumliches Vorstellungsvermögen

Ziel des Spiels: Es geht darum, die Aufgaben zu lösen, indem die Holzteile so abgelegt werden, dass das Schwimmbad und das Nilpferd komplett sind und mit den Mustern auf den Karten übereinstimmen.

So wird gespielt: Die Unterlage wird in die Schachtel gelegt. Das Nilpferd wird auf das Trampolin gestellt. Die Holzteile werden auf einer Seite des Tisches bereitgelegt, die Aufgabenkarten auf der anderen Seite.

Für 1 Spieler:

Nimm eine Aufgabenkarte, schau dir die Abbildung an und lege die Holzteile so auf die Unterlage, wie es auf der Karte zu sehen ist; danach stellst du das Nilpferd in den Schwimmreifen. Auf den Karten siehst du, welche Bälle nach dem Ablegen der Spielfiguren zu sehen sind. Auf der Rückseite der Karte steht die vollständige Lösung.

Für 2 oder 3 Spieler: Wer am Zug ist, nimmt eine Aufgabenkarte und schaut sie sich an; dann legt er die Holzteile auf die Unterlage und dreht die Karte um. Alle Spieler schauen sich die Lösung an. Ist die Lösung richtig, darf der Spieler die Karte behalten, und der nächste Spieler ist am Zug. Wenn die Lösung nicht richtig ist, darf er die Karte nicht behalten. Wer nach fünf Runden die meisten Karten hat, gewinnt.

Die Karten haben einen ansteigenden Schwierigkeitsgrad: Die Spieler sollten am besten mit der einfachsten Karte anfangen.

Bei grünen und orangefarbenen Karten wird mit der Unterlagenseite ohne Zahlen gespielt.

Grüne Karten: Niveau für Anfänger, für Kinder ab 3 Jahren

Oben auf den Karten steht, welche Bälle sichtbar werden müssen und wo sich drei Teile befinden; den Rest muss der Spieler selbst vervollständigen.

Bei sehr jungen Kindern kann man mit der Seite der Karte spielen, auf der die Lösung steht, und erst später, wenn das Kind in der Lage ist, die Aufgabe zu lösen, mit den Aufgabenkarten.

Orangefarbige Karten: mittleres Niveau

Bei diesem Niveau sind nur zwei Holzteile vorgegeben, und es ist schwieriger herauszufinden, wo die übrigen Teile abgelegt werden müssen, um das Schwimmbad auf die richtige Weise fertigzustellen.

Rote Karten: höheres Niveau

Die Spieler verwenden jetzt die Unterlagenseite mit Zahlen. Auf der Aufgabenkarte zeigt die Zahl die Position des Nilpferds mit dem Schwimmreifen an, und es ist angegeben, welche Bälle erscheinen. Die Herausforderung ist deutlich größer geworden!

Hippo's Pool

(NL)

Leeftijd: 3 jaar en ouder.

Aantal spelers: 1 tot 3 spelers.

Inhoud: 5 houten speelfiguren, 1 nijlpaard, (tweezijdig) speelbord en 30 uitdagingskaarten in 3 moeilijkheidsgraden.

Educatieve aspecten: Logisch denken en ruimtelijk inzicht.

Doel van het spel: De uitdagingen oplossen door de speelfiguren zo neer te leggen dat het zwembad en het nijlpaard compleet zijn, volgens de patronen op de kaarten.

Hoe speel je: Leg het speelbord in de doos. Leg het nijlpaard op de trampoline, de houten speelfiguren aan de ene kant van de tafel en de uitdagingskaarten aan de andere kant.

1 speler:

Pak een uitdagingskaart, kijk naar het plaatje en leg de speelfiguren op het speelbord zoals aangegeven op de kaart; zet daarna het nijlpaard in de rubberen ring. Op de kaarten zie je welke ballen zichtbaar zijn zodra de speelfiguren zijn neergelegd. Op de achterkant van de kaart staat de complete oplossing.

Voor 2 of 3 spelers:

Pak om beurten een uitdagingskaart, bekijk hem, leg de speelfiguren op het speelbord, draai de kaart om en bekijk de oplossing. Klopt het, dan mag je de kaart houden en is de volgende speler aan de beurt; klopt het niet, dan mag je de kaart niet houden. Winnaar is de speler die na afloop van 5 spellen de meeste kaarten heeft.

De kaarten worden steeds moeilijker: Je kunt het beste beginnen met de makkelijkste variant.

Bij groene en oranje kaarten speel je met het speelbord zonder getallen.

-Groene kaarten: Beginner, voor kinderen vanaf 3 jaar.

Boven aan de kaarten staat welke ballen horen te verschijnen en de positie van 3 speelfiguren; de rest moet je zelf doen.

Bij heel jonge kinderen kun je beginnen met de kant van de kaart waarop de oplossing staat, en als het kind er klaar voor is overschakelen op de uitdagingskaarten.

-Oranje kaarten: Gemiddeld

Hierbij verschijnen slechts 2 speelfiguren en is het moeilijker om te raden waar je de overige figuren moet neerleggen om het zwembad op de juiste manier te voltooiën.

-Rode kaarten: Gevorderd

Hierbij gebruik je het speelbord met getallen. Bij de uitdaging geeft het getal aan wat de positie van het nijlpaard is en welke bal er verschijnt. De uitdaging is een stuk groter!