

picco Sortino

So ein Durcheinander!
Ein Aufräumspiel für 2-4
kleine Wichtel ab 3 Jahren.

Spieler: 2 bis 4 Spieler ab 3 Jahren
Inhalt: 4 Zimmer aus Karton (15 x 7,5 cm), 16 Plättchen (Ø 2,5 cm),
1 Würfel, Spielanleitung
Autor: Marco Teubner
Illustration: Gabriela Silveira

Geschichte

So ein Durcheinander! Zum Glück gibt es die kleinen Wichtel, die gerne aufräumen. Der Topf gehört in die Küche und der Teddy in das Kinderzimmer. Aber was ist mit dem Handtuch? Und wohin gehört das Kissen? Bestimmt könnt ihr den Wichteln beim Aufräumen helfen.

Ziel des Spiels

Wer als erster alle seine Gegenstände in die richtigen Zimmer legen konnte, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel: Drückt vorsichtig die 4 Kreissegmente (Zimmer) sowie die 16 Plättchen mit den Gegenständen aus den Stanztafeln.

Legt die 4 Zimmer zu einem Kreis zusammen. Die Plättchen mischt ihr gut durch und verteilt sie gleichmäßig auf die Mitspieler. Überzählige Plättchen nehmt ihr aus dem Spiel. Schaut euch die Plättchen gut an. Könt ihr schon erkennen, welcher Gegenstand in welches Zimmer gehört?

Spielverlauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Derjenige von euch, der als letzter sein Zimmer aufgeräumt hat, beginnt und würfelt nun mit dem Würfel.

Du hast eine Farbe gewürfelt? Sieh dir das Zimmer mit der passenden Farbe an. Hast du einen Gegenstand vor dir liegen, der in dieses Zimmer gehört? Dann lege den Gegenstand auf die richtige Stelle im Zimmer.

Du hast leider keinen Gegenstand vor dir liegen der in dieses Zimmer gehört? Dann musst du passen.

Du hast einen Stern gewürfelt? Jetzt darfst du dir ein Zimmer aussuchen und einen deiner passenden Gegenstände in dieses Zimmer legen.

Aufgepasst: Am Hintergrund auf den Plättchen könnt ihr einen Teil des Zimmers erkennen und kontrollieren, ob der Gegenstand auch auf der richtigen Stelle im Zimmer liegt.



Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · 83531 Edling
DEUTSCHLAND

Telefon: +49 (0) 80 71-10 06 - 0
Telefax: +49 (0) 80 71-10 06 - 40

www.selecta-spielzeug.de

Hoppla! Du hast einen falschen Gegenstand in das Zimmer gelegt? Nimm das Plättchen wieder zurück in deinen Vorrat. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Wer als erster alle seine Plättchen auf die richtigen Zimmer verteilen konnte, hat das Spiel gewonnen.



Variante

Ihr seid schon echte Wichtel- helfer-Profis? Dann probiert doch einmal diese Variante:

Spielvorbereitung

Legt die 4 Zimmer zu einem Kreis zusammen. Die Plättchen mischt ihr gut durch und legt sie verdeckt rund um den Kreis herum aus.

Spielverlauf

Der Startspieler würfelt und deckt dann eines der Plättchen auf.

Der aufgedeckte Gegenstand gehört in das Zimmer mit der gewürfelten Farbe? Prima, nimm dir den Gegenstand und lege ihn vor dir ab.

Der aufgedeckte Gegenstand gehört nicht in das Zimmer mit der gewürfelten Farbe? Pech gehabt. Drehe das Plättchen wieder um.

Du hast einen Stern gewürfelt? Du darfst dir ein Zimmer aussuchen. Sage laut an, für welches Zimmer du dich entschieden hast. Erst dann darfst du eines der Plättchen aufdecken. Verfahrt dann wie vorher beschrieben.

Merkt euch gut welche Gegenstände auf- und wieder zugedeckt werden, denn wenn später die dazu passende Zimmerfarbe gewürfelt wird, könnt ihr die Plättchen wieder aufdecken.

Achtung: Ihr dürft dabei nie das gleiche Plättchen wie eurer Vorgänger aufdecken!

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn nur noch 3 verdeckte Plättchen ausliegen. Wer bis dahin die meisten Gegenstände vor sich ablegen konnte, hat das Spiel gewonnen.

picco Sortino

What a mess! A tidying-up game for 2-4 children from 3 years old.

Players: 2 to 4 players from 3 years

Contents: 4 rooms made of cardboard (6 x 3 in.), 16 counters (Ø 1 in.), 1 dice, instructions

Author: Marco Teubner

Illustrations: Gabriela Silveira

Story

What a mess! Thank goodness there are little gnomes who like tidying up. The pot belongs in the kitchen and the teddy in the nursery, but what about the towel? And where does the cushion go? You are sure to be able to help the gnomes tidy up.

Aim of the game

The first person to put all their items in the right rooms wins the game.

Preparation

Before you play this game for the first time, carefully press out the 4 circular segments (rooms) as well as the 16 counters with items on them from the perforated boards.

Lay the four rooms down to form a circle. Shuffle the counters well and distribute them equally among the players. Any leftover counters should be omitted from the game. Take a good look at your counters. Can you already see which item belongs in which room?

How to play

The players play in clockwise direction. Whoever was the last to tidy up their room starts and throws the dice.

You have thrown a colour? Look at the room with the corresponding colour. You have an item in front of you that belongs in this room? Put this item on the right place in the room.

If you don't have an item in front of you which belongs in this room, your turn is over.

You have thrown a star? Now you can choose a room and put a corresponding item in it.

Note: on the counter you can see part of the room and can check if the item is in the right place in the room.

Oh dear! You have put a wrong item in the room? Take the counter away and put it back in front of you.

Now it's the next player's turn.

End of the game

The player who manages to distribute all his or her counters to the correct rooms first wins the game.



Variation

Are you already a real gnome-helper expert? Then try out this variation of the game:

Before you play

Lay the 4 rooms down to form a circle. Shuffle the counters and lay them upside down around the circle.

How to play

The first player throws the dice and turns one of the counters over.

Does the item on this counter belong in the room with the same colour of your dice? Good, then take the item and put it in front of you.

Does the item on the counter not belong in the room with the same colour of your dice? Bad luck, turn the counter back over again.

You have thrown a star? Now you can choose a room. Say out loud which room you have chosen. Only then may you turn one of the counters over.

Proceed as above.

Remember which items have been turned over and put back again, because when you throw the corresponding colour of this room, you can turn the counter back over again.

Note: you may not turn over the same counter as the player before you!

Now it's the next player's turn.

End of the game

The game is over when there are only 3 upside down counters left. Whoever has the most items in front of them wins the game.

picco Sortino

Quel désordre ! Un jeu de rangement pour 2 à 4 petits lutins à partir de 3 ans.

Joueurs : 2 à 4 joueurs à partir de 3 ans

Contenu : 4 pièces en carton (15 x 7,5 cm), 16 plaquettes (Ø 2,5 cm), 1 dé, règle du jeu

Auteur : Marco Teubner

Illustration : Gabriela Silveira

Histoire

Quel désordre ! Heureusement, les lutins sont là pour tout ranger. La casserole va dans la cuisine et le nounours dans la chambre d'enfants. Mais qu'en est-il de l'essuie-mains ? Et où se range le coussin ? Vous pourrez certainement aider les lutins à ranger.

But du jeu

Le premier à ranger tous ses objets dans la bonne pièce a gagné.

Préparation

Avant la première partie : détacher avec précaution les 4 éléments circulaires (pièces) ainsi que les 16 plaquettes avec les objets.

Disposer les 4 pièces en cercle. Bien mélanger les plaquettes et les distribuer aux joueurs. Retirer du jeu les plaquettes en trop. Bien regarder les plaquettes. Peux-tu reconnaître quel objet va dans quelle pièce ?

Déroulement de la partie

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui a rangé sa chambre en dernier commence et lance le dé.

Tu obtiens une couleur ? Regarde la pièce de la couleur correspondante. Si tu as un objet devant toi qui va dans cette pièce, mets l'objet sur la bonne place dans la pièce.

Tu n'as pas d'objet devant toi qui va dans cette pièce alors tu passes ton tour.

Tu obtiens une étoile sur le dé ? Tu peux choisir une pièce et y mettre un de tes objets correspondants.

Attention : Au fond de la plaquette, tu peux reconnaître une partie de la pièce et vérifier ainsi que l'objet ira bien à la bonne place.

Hou la la ! Tu as mis un mauvais objet dans la pièce ? Reprends la plaquette devant toi. C'est au suivant.

Fin du jeu

Le premier à avoir mis toutes ses plaquettes dans la bonne pièce a gagné.



Variante

Tu es déjà un véritable professionnel du rangement ? Alors essaie cette variante :

Préparation

Disposer les 4 pièces en cercle. Bien mélanger les plaquettes et les mettre face cachée autour du cercle.

Déroulement de la partie

Le joueur qui commence lance le dé et retourne une des plaquettes.

L'objet découvert se range dans la pièce de la couleur du dé ? Super, prends l'objet et mets-le devant toi.

L'objet découvert ne se range pas dans la pièce de la couleur du dé ? Pas de chance. Retourne la plaquette à nouveau.

Tu obtiens une étoile sur le dé ? Tu peux choisir une pièce. Dis tout haut quelle pièce tu choisis. Tu peux alors découvrir une plaquette.

Procède comme ci-dessus. Retiens bien quels objets ont été découverts, car si tu obtiens la bonne couleur au dé, tu peux à nouveau retourner la plaquette.

Attention : Tu ne peux pas retourner la même plaquette que le joueur précédent !

C'est au suivant.

Fin du jeu

Le jeu se termine quand il reste 3 plaquettes retournées. Celui qui a le plus d'objets devant soi gagne la partie.

picco Sortino

Wat een rommel! Een opruimspel voor 2-4 kleine meisjes vanaf 3 jaar.

Spelers: 2 tot en met 4 spelers vanaf 3 jaar

Inhoud: 4 kamers van karton (15 x 7,5 cm), 16 plaatjes (Ø 2,5 cm), 1 dobbelsteen, spelregels

Auteur: Marco Teubner

Illustratie: Gabriela Silveira

Het verhaal

Wat een rommel! Gelukkig bestaan er kleine meisjes, die graag opruimen. De pan hoort in de keuken en de teddybeer in de kinderkamer. Maar wat moet je doen met de handdoek? En waar hoort het kussen? Jullie kunnen de meisjes vast wel helpen met het opruimen.

Doel van het spel

Wie als eerste al zijn voorwerpen in de juiste kamer kan leggen, heeft het spel gewonnen.

Vorbereiding

Voor het eerste spel: druk voorzichtig de vier ronde segmenten (kamers) en de 16 plaatjes met de voorwerpen uit de plaat.

Leg de 4 kamers in een kring. Schud de plaatjes goed door elkaar en geef iedere medespeler evenveel plaatjes. Als er plaatjes over zijn, doen deze niet mee met het spel. Kijk goed naar de plaatjes. Kun je al herkennen, welk voorwerp in welke kamer hoort?

Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. Degene, die als laatste zijn kamer opgeruimd heeft, begint en gooit met de dobbelsteen.

Heb je een kleur gegooit? Kijk dan naar de kamer met dezelfde kleur. Heb je een voorwerp voor je liggen dat in deze kamer hoort? Leg dit dan op de juiste plek.

Je hebt helaas geen voorwerp voor je liggen dat in deze kamer hoort? Dan gaat je beurt voorbij.

Heb je een ster gegooit? Dan mag je een kamer uitzoeken en een van je passende voorwerpen in deze kamer leggen.

Let op: achter de voorwerpen op de plaatjes kun je een stukje van de kamer zien en controleren of het voorwerp ook op de juiste plek in de kamer ligt.

Ach! Heb je een verkeerd voorwerp in de kamer gelegd? Leg het plaatje weer terug bij je voorraad.

Dan is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Wie als eerste al zijn plaatjes in de juiste kamer kan leggen, heeft het spel gewonnen.



Variant

Ben je al een echte kei in het helpen van de meisjes? Probeer deze variant dan eens een keer:

Vorbereiding

Leg de 4 kamers in een kring. De plaatjes goed schudden en met het plaatje naar beneden om de kring leggen.

Spelverloop

De eerste speler gooit met de dobbelsteen en pakt dan een van de plaatjes.

Hoort het voorwerp in de kamer met de gegooide kleur? Prima, neem het voorwerp en leg het voor je neer.

Hoort het voorwerp niet in de kamer met de gegooide kleur? Pech gehad. Draai het plaatje weer om.

Heb je een ster gegooid? Dan mag je een kamer uitzoeken. Zeg hardop welke kamer je gekozen hebt. Dan mag je pas een van de plaatjes omdraaien.

Ga dan verder zoals eerder beschreven.

Onthoud goed welke voorwerpen omgedraaid en weer teruggedraaid werden, want als later de hiervoor juiste kamerkleur gegooid wordt, kun je de plaatjes weer omdraaien.

Let op: je mag nooit hetzelfde plaatje omdraaien dat net door je voorganger omgedraaid werd!

Nu is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er nog maar 3 plaatjes liggen die nog niet omgedraaid zijn. Wie dan de meeste voorwerpen voor zich heeft liggen, heeft het spel gewonnen.

picco Sortino

¡Qué desorden! Un juego para ordenar de 2 a 4 jugadores a partir de los 3 años.

Número de

jugadores: 2 a 4 jugadores a partir de los 3 años

Contenido: 4 habitaciones de cartón (15 x 7,5 cm), 16 fichas (Ø2,5 cm), 1 dado, instrucciones de juego.

Autor: Marco Teubner

Ilustración: Gabriela Silveira

Historia

¡Qué desorden! Menos mal que a los pequeños duendecillos les gusta recoger. El caldero va a la cocina y el osito al cuarto de los niños. ¿Pero qué hay de la toalla? ¿Y dónde va la almohada? Seguro que podéis ayudar a los duendecillos a recoger.

Objetivo del juego

Quien primero coloque todos los objetos en la habitación correcta, gana la partida.

Preparación

Antes del juego: sacad las 4 habitaciones y las 16 fichas con los objetos de los pliegos recortables.

Colodad las habitaciones en círculo. Mezclad bien las fichas y repartiđlas a todos los jugadores por igual. Las fichas que sobren las sacáis del juego. Observad bien las fichas. ¿Ya podéis reconocer a qué habitación pertenece cada ficha?

Desarrollo del juego

Se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Aquel que haya recogido su habitación más recientemente, empieza el juego tirando el dado.

¿Te ha salido un color? Observa atentamente la habitación de dicho color. ¿Tienes un objeto delante tuyo que pertenezca a dicha habitación? Pues coloca en ella el objeto en su posición correcta.

¿No tienes ningún objeto que pueda pertenecer a dicha habitación? Pues se ha acabado tu turno.

¿Te ha salido una estrella? Pues puedes elegir una habitación cualquiera y colocar correctamente una de tus fichas en ella.

¡Estad atentos! en los dibujos de fondo de las fichas podéis ver parte de la habitación y controlar si el objeto se encuentra en el sitio adecuado de la habitación.

¡Uy! ¿Has colocado un objeto en una habitación que no era? Pues recoge la ficha y guárdala de nuevo.

Entonces es el turno del siguiente jugador.

Final del juego

Aquel que primero consiga repartir sus fichas por las habitaciones correctas, gana esta partida.



Variante

¿Ya sois unos ayudantes de duende profesionales? Pues probad la siguiente variante:

Preparación

Colocad las 4 habitaciones en círculo. Las fichas las mezcláis y las colocáis boca abajo alrededor del círculo.

Desarrollo del juego

El jugador que empieza, tira el dado y destapa una de las fichas.

¿El objeto destapado corresponde con la habitación del color del dado? ¡Genial! Coge el objeto y colócalo delante tuyo.

¿El objeto destapado no corresponde con la habitación cuyo color te ha salido en el dado?

¡Mala suerte! Vuelve a tapar la ficha.

¿Te ha salido una estrella en el dado? Entonces puedes elegir una habitación. Di en voz alta qué habitación has elegido y entonces puedes destapar una ficha.

Proseguid como anteriormente.

Memorizad qué objetos han sido destapados y vueltos a tapar, porque si más adelante sale el color de la habitación correspondiente en el dado, los podéis volver a destapar.

¡Atención! No podéis destapar la misma ficha que ha destapado el jugador anterior!

Entonces le toca al siguiente jugador.

Final del juego

El juego acaba cuando sólo queden 3 fichas boca abajo. Aquel que haya conseguido coleccionar el mayor número de fichas gana el juego.

picco Sortino

Che confusione! Un gioco per imparare a fare ordine per 2 – 4 piccoli giocatori o gnomi a partire da 3 anni.

Giocatori: Da 2 a 4 giocatori dai 3 anni

Contenuto: 4 stanze in cartone (15 x 7,5 cm), 16 targhette (Ø 2,5 cm), 1 dado, istruzioni

Autore: Marco Teubner

Illustrazioni: Gabriela Silveira

Storia

Che confusione! Per fortuna ci sono gli gnomi a cui piace mettere a posto. La pentola va in cucina e l'orsacchiotto nella stanza dei bambini. Ma dove va messo l'asciugamano? E il cuscino dove va? Sicuramente potrete aiutare gli gnomi a rimettere le cose al loro posto.

Scopo del gioco

Chi è riuscito per primo a sistemare gli oggetti nella stanza giusta ha vinto.

Preparazione

Prima della prima partita: Spingere con attenzione i 4 segmenti circolari (stanze) e le 16 targhette con gli oggetti fuori dalle tavole fustellate.

Creare un cerchio con le 4 stanze. Mischiare le targhette e distribuirle in modo omogeneo ai partecipanti, quelle che avanzano vanno messe da parte. Osservate bene le targhette. Avete già capito quale oggetto va in quale stanza?

Il gioco

Si gioca in senso orario. Chi ha messo in ordine la propria stanza per ultimo, inizia e tira il dado.

Hai trovato un colore? Osserva la stanza con il colore corrispondente. Hai un oggetto davanti a te che appartiene a questa stanza? Mettilo al posto giusto nella stanza.

Purtroppo non hai davanti a te oggetti che vanno in quella stanza? Aspetta un turno.

E' uscita una stella? Poi scegliere una stanza e metterci uno degli oggetti.

Attenzione: Sul retro delle targhette potete vedere uno scorcio della stanza e verificare se si trova nel punto giusto.

Accipicchia! Hai messo un oggetto sbagliato nella stanza? Riprenditi la targhetta e rimettila insieme agli altri oggetti. Ora tocca al prossimo giocatore.

Fine del gioco

Chi è riuscito a distribuire per primo tutte le targhette nelle stanze giuste, ha vinto la partita.



Variante

Siete diventati tutti bravissimi ad aiutare gli gnomi? Allora provate questa variante:

Preparazione

Componete un cerchio con le 4 stanze. Le targhette vanno mischiate accuratamente e poi messe a faccia in giù attorno al cerchio.

Il gioco

Chi inizia tira il dado e poi gira una delle targhette.

L'oggetto scoperto fa parte della stanza del colore indicato dal dado? Benissimo, prendi l'oggetto e mettilo davanti a te.

L'oggetto scoperto non va nella stanza del colore indicato dal dado? Peccato! Rigira la targhetta e mettila a posto.

Hai trovato una stella? Puoi scegliere una stanza. Di ad alta voce quale stanza hai scelto, dopo puoi girare una targhetta. Poi si procede come descritto sopra.

Cercate di ricordarvi gli oggetti man mano che vengono scoperti, perché poi quando il dado farà uscire il colore corrispettivo, potrete girare le targhette giuste.

Attenzione: Non si può mai girare un'altra volta la targhetta del giocatore precedente!

Ora tocca al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco finisce quando rimangono 3 targhette girate. Chi fino a quel punto è riuscito a sistemare più oggetti, ha vinto la partita.

picco

Sortino

Selecta Spielzeug AG
Postfach 47 · 83531 Edling
DEUTSCHLAND

Telefon: +49 (0) 80 71-10 06-0
Telefax: +49 (0) 80 71-10 06-40

www.selecta-spielzeug.de

© 2009 Selecta Spielzeug AG

Selecta



Selecta



picco

Sortino

