



Das fröhliche Such- und Sammelspiel

Johnny lebt mit seinen Freunden Corny Combine, Alli Gator und Danny Dozer auf einem schönen Bauernhof. Die Vier sind sehr fleißig und immerzu fröhlich bei der Arbeit. Dabei darf aber auch der Spaß natürlich nicht zu kurz kommen! Ihr Lieblingsspiel ist es, gemeinsam mit den vielen Tieren des Bauernhofs Verstecken zu spielen. Johnny ist dran mit Suchen. *Helft ihr ihm dabei?*

Spielmaterial

44 Quartettkärtchen (11x4 Motive)

4 Ablagetafeln

1 Würfel

1 Anleitung

Spielziel

Wer die meisten Quartette sammelt, gewinnt.

Spielvorbereitung

Alle Quartettkärtchen werden vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst, gemischt und verdeckt auf dem Tisch ausgebreitet. Jeder Spieler sucht sich eine der bunten Ablagetafeln aus und los geht's!

Spielablauf

Du bist der Jüngste? Dann darfst du beginnen und als Erster würfeln. Decke so viele Kärtchen auf, wie die Augenzahl auf



dem Würfel angibt. Nehmen wir an du würfelst eine 2, dann decke 2 Kärtchen auf. Sind es 2 gleiche Kärtchen (z.B. zwei Katzen), dann lege beide auf deine Ablagetafel. Sind es unterschiedliche Kärtchen (z.B. eine Katze und ein Hund), dann entscheide dich für eines (z.B. das mit der Katze) und lege es auf deine Ablagetafel. Das andere Kärtchen legst du verdeckt wieder zurück und der nächste Spieler ist dran mit Würfeln. Wenn du das nächste Mal an der Reihe bist, würfelst du erneut und machst dich dann auf die Suche nach den dir noch fehlenden, passenden Kärtchen (in unserem Beispiel also nach den Katzen). Insgesamt gibt es von jedem Motiv 4 Kärtchen.

Achtung: Jeder sammelt natürlich ein anderes Quartett. Hat ein Mitspieler z.B. bereits ein Schaf auf seiner Tafel abgelegt, dann kannst du leider keine Schafe sammeln.

Wenn du alle 4 passenden Kärtchen gefunden hast, leerst du deine Ablagetafel und machst dich auf die Suche nach einem neuen Quartett.

Sonderaktion: Würfelt einer von euch Johnny, den kleinen Traktor, dann „tuckern“ alle Ablagetafeln fröhlich im Uhrzeigersinn einen Mitspieler weiter und jeder hat eine neue Ablagetafel vor sich liegen. Wenn ihr wollt, könnt ihr beim Verschieben der Tafeln Traktorgerausche machen. Tuck, tuck, tuck, ... das ist lustig! Die bereits von dir gesammelten fertigen Quartette bleiben natürlich in deinem Vorrat.



Spielende

Wenn alle Quartette gefunden sind endet das Spiel. Wer dann die meisten Kärtchen sammeln konnte, gewinnt.





Johnny vit dans une belle ferme avec ses amis Corny Combine, Alli Gator et Danny Dozer. Tous les quatre travaillent avec beaucoup d'entrain et sont toujours de bonne humeur. Bien entendu, ils aiment aussi s'amuser et leur passe-temps favori consiste à jouer à cache-cache avec les animaux de la ferme. C'est au tour de Johnny de partir à la recherche.
Êtes-vous prêts à l'aider ?

Matériel du jeu

44 cartes (11x4 motifs)

4 planches de pose

1 dé

1 règle de jeu

But du jeu

Trouver le plus grand nombre de quatre cartes allant ensemble.

Préparatifs

Toutes les cartes composant un carré (c'est-à-dire quatre cartes identiques) sont soigneusement détachées de la planche pré-découpée, bien mélangées et étalées, face cachée, sur la table. Chacun se choisit l'une des planches colorées et c'est parti !

Déroulement du jeu

Tu es le plus jeune ? Alors, à toi de commencer à lancer le dé. Retourne autant de cartes que le nombre de points indiqués



par le dé. Si tu as fait un 2 avec le dé, tu retournes alors 2 cartes. Si ces 2 cartes sont identiques (par ex. deux chats), tu les poses alors sur ta planche. S'il s'agit de cartes différentes (par ex. un chat et un chien), à toi de décider celle que tu souhaites garder (par ex. celle du chat) et pose-la sur ta planche. Tu reposes l'autre carte face cachée sur la table et c'est au tour du joueur suivant. Lorsque c'est de nouveau ton tour, tu essaies de rechercher les cartes qui te manquent (donc des chats, dans notre exemple). Il existe 4 cartes de chacun des motifs.

Chacun rassemble bien entendu un carré différent. Si un joueur a par ex. déjà posé un mouton sur sa planche, tu ne peux malheureusement pas essayer de rassembler des moutons. Une fois que tu as trouvé les 4 cartes allant ensemble, tu vides ta planche et recherches un nouveau carré.

Action spéciale : si l'un de vous sort le petit tracteur Johnny en lançant le dé, toutes les planches sont décalées d'une place dans le sens des aiguilles d'une montre, de sorte que chaque joueur se trouve en possession d'une nouvelle planche. Si vous en avez envie, vous pouvez accompagner le décalage des planches en imitant le bruit d'un tracteur. Teuf, teuf, teuf, ... c'est amusant !



Fin du jeu

Le jeu s'achève dès que tous les carrés ont été trouvés. Remporte la partie qui a rassemblé le plus grand nombre de cartes.





Johnny vive in una bella fattoria con i suoi amici Corny Combine, Alli Gator e Danny Dozer. I quattro sono molto laboriosi e sono sempre allegri quando lavorano. Naturalmente non manca mai il divertimento! Il loro gioco preferito è giocare a nascondino insieme a tutti gli animali della fattoria. Johnny va alla ricerca dei suoi compagni.

Chi lo aiuta?

Materiale di gioco

44 Tessere quartetto (11 x 4 motivi diversi)

4 tavole da gioco

1 dado

1 foglio di istruzioni

Scopo del gioco

Vince il giocatore che avrà conquistato il maggior numero di quartetti.

Preparativi

Si staccano con cura tutte le tessere dalle sagome pretranciate, si mischiano e si mettono coperte sul tavolo. Ciascun giocatore sceglie una tavola da gioco del colore preferito e... si parte!

Svolgimento

Sei il giocatore più giovane? Allora puoi cominciare a tirare il dado per primo. Scopri un numero di tessere corrispondente al



punteggio ottenuto con il dado. Supponiamo che ottieni un 2, allora puoi scoprire 2 tessere. Se trovi 2 tessere uguali (ad es. due gatti), le puoi mettere sulla tua tavola di gioco. Se le tessere che scopri sono diverse (ad es. un gatto e un cane), allora dovrai decidere quale prendere (ad es. quella con il gatto) e sistemarla sulla tua tavola. L'altra tessera dovrà essere rimessa coperta al suo posto, quindi il turno passa al giocatore successivo. Quando è di nuovo il tuo turno, dovrai metterti alla ricerca delle tessere che ancora ti mancano (nel nostro esempio quindi il gatto). Infatti dovrai formare un quartetto di tessere raffiguranti lo stesso motivo.

Ciascun giocatore si troverà quindi a collezionare un quartetto diverso dall'altro. Se, ad esempio, un giocatore ha già piazzato una pecora sulla propria tavoletta, tu non potrai scegliere tessere raffiguranti la pecora. Non appena avrai conquistato tutte e 4 le tessere del quartetto, svuota subito la tua tavola di gioco e mettiti alla ricerca di un nuovo quartetto.

Mossa speciale: Se un giocatore tirando il dado ottiene Johnny, il piccolo trattore, tutte le tavole si spostano allegre e scoppiettanti da un giocatore a quello successivo in senso orario, in modo che ogni giocatore troverà davanti a sé una tavola di gioco nuova. Se volete, mentre spostate le tavolette potete fare il rumore del trattore. Tro, tro, tro, tro, ... è divertente!



Fine del gioco

Il gioco termina quando vengono trovati tutti i quartetti. Vince il giocatore che avrà conquistato il maggior numero di tessere.





Johnny lives with his friends Corny Combine, Ally Gator and Danny Dozer on a lovely farm. The four of them are very hard-working and always cheerful while they work. But of course, they have plenty of fun, too. Their favourite game is hide-and-seek together with the many animals on the farm. It's Johnny's turn to search.

Will you help him with it?

Game materials

44 Quartet cards (11x4 motifs)

4 game cards

1 dice

1 set of rules

Objective of game

Whoever collects the most quartets is the winner

Preparation for the game

All the quartet cards are carefully removed from the boards, mixed and spread out on the table facing down. Everybody chooses one of the coloured boards for placing the tokens and the game can begin!

How to play

You are the youngest? Then you can be the first to cast the dice. Turn over as many cards as the score on the dice. Assu-



ming you have cast a 2, then turn over 2 cards. If the 2 cards are the same (e.g. two cats), place them both on your board. If the cards differ (e.g. one cat and one dog) then decide on one (e.g. the one with the cat) and place it down as described. You put the other card back facing down and it's the next player's turn. When your next turn comes round, you start searching for the missing, matching card (in our example, therefore, for the cat). In all there are 4 cards of each motif.

Of course each player is collecting another quartet. If, for example, a player has already placed a sheep on his board, unfortunately you cannot collect any sheep. Once you have found all 4 matching cards, you empty your board and start searching for a new quartet.

Special action: If one of you casts Johnny, the little tractor, then all the "boards" chug along merrily clockwise to the next player and everybody has a new board in front of them. If you like you can make tractor noises as you push the boards on. Tuck, tuck, tuck, ... this is fun!



End of game

When all the quartets have been found the game is over. The player who has succeeded in collecting the most cards is the winner.





Johnny woont samen met zijn vrienden Corny Combine, Alli Gator en Danny Dozer op een mooie boerderij. De vier zijn zeer ijverig en steeds vrolijk tijdens het werk. Maar het werken moet ook prettig blijven! Hun favoriete spelletje is verstoppertje spelen met de vele dieren van de boerderij. Johnny is aan het zoeken.

Help jij hem daarbij?

Spelmateriaal

44 kwartetkaartjes (11x4 motieven)

4 spelborden

1 dobbelstenen

1 handleiding

Doel van het spel

Wie het meest kwartetten verzamelt, wint het spel.

Spelvoorbereiding

Alle kwartetkaartjes worden voorzichtig uit de stansplaten gedrukt, gemengd en omgekeerd op tafel gelegd. Iedereen kiest een spelbord, en daar gaan we!

Spelverloop

Ben jij de jongste? Dan mag jij beginnen, en als eerste werpen. Draai zoveel kaartjes om, als het aantal op de dobbelsteen. Stel dat jij 2 gooit, dan draai je 2 kaartjes om. Als het 2 dezelfde



kaartjes zijn (bijv. twee poezen), dan leg je beide op het spelbord. Als het verschillende kaarten zijn (bijv. een poes en een hond), dan moet je een van beide kiezen (bijv. dat met de poes) en het zoals beschreven bij jou leggen. Het andere kaartje draai je weer om, en je legt het terug. Nu is de volgende aan de beurt. Als jij de volgende keer aan de beurt bent ga je op zoek naar het nog ontbrekende, passende kaartje (in ons voorbeeld dus naar de poes). In het totaal zijn er van elk motief 4 kaartjes.

Iedereen verzamelt natuurlijk een ander kwartet. Indien een ander speler bijv. al een schaap op zijn spelbord legde, dan mag jij helaas geen schapen verzamelen. Als je de 4 passende kaartjes alle vier vond, dan maak je spelbord leeg en ga je op zoek naar een nieuw kwartet.

Speciale actie: Als iemand Johnny, de kleine tractor gooit, dan worden alle spelborden vrolijk één speler verder geschoven in de zin van de wijzers van het uurwerk, en heeft elke speler dus een ander spelbord voor zich. Als je dat wil mag je tijdens het doorschuiven van de spelborden tractorgeluiden maken. Tok, tok, tok, ... leuk!



Einde van het spel

Zodra alle kwartetten gevonden zijn, is het spel afgelopen.

Wie dan het meest kwartetten kon verzamelen, is de winnaar.





JOHN DEERE



JOHNNY & Co.

**El divertido juego de
búsqueda y colección**

Johnny vive con sus amigos Corny Combine, Alli Gator y Danny Dozer en una granja muy linda. Los cuatro son bien laboriosos y trabajan siempre con mucha alegría porque divertirse y pasarlo bien es tan importante. Su juego favorito es jugar al escondite en la granja, conjuntamente con todos los animales. A Johnny le toca ahora buscar.

¿Le ayudarán?

Material de juego

44 tarjetas de cuarteto (11x4 motivos)

4 tableros

1 dado

1 instrucción

Objetivo del juego

Gana aquel jugador que colecciona el mayor número de cuartetos.

Preparación del juego

Todas las tarjetas de cuarteto se extraen cuidadosamente de las tablas perforadas, se mezclan y se colocan boca abajo en la mesa. Cada jugador se toma uno de los tableros de colores y ya comienza el juego!

Desarrollo del juego

¿Eres el más joven? Entonces puedes comenzar y echar el dado



como primero. Voltea el número de tarjetas que indica el dado. Ejemplo: Si nos imaginamos que has echado un 2 con un dado, podrás voltear 2 tarjetas. En caso que sean 2 tarjetas idénticas (p. ej. dos gatos), puedes colocar ambas en tu tablero. Pero cuando son dos tarjetas diferentes (p. ej. un gato y un perro) debes optar por uno de ambas tarjetas (p. ej. la tarjeta con el gato) y colocarla en tu tablero. La otra tarjeta debe colocarse nuevamente boca abajo en la mesa y sigue el siguiente jugador. Cuando te toca la siguiente vez, podrás comenzar a buscar las tarjetas faltantes con el motivo adecuado (en nuestro ejemplo, son los gatos). En total hay 4 tarjetas de cada motivo.

Naturalmente es así que cada jugador colecciona su cuarteto individual. Es decir, cuando otro jugador ya ha colocado previamente una oveja en su tablero, ya no podrás coleccionar ovejas. Después de haber encontrado todas las 4 tarjetas correctas, puedes vaciar tu tablero y comenzar la búsqueda por otro cuarteto nuevo.

Acción especial: Cuando uno de ustedes logra echar con su dado el motivo de Johnny, el pequeño tractor, todos los tableros comienzan a moverse en el sentido de las agujas del reloj y pasan alegremente al siguiente jugador, de modo que cada uno tiene ahora un nuevo tablero. Si tienen ganas, pueden disimular el sonido del motor de tractor cuando pasan los tableros al siguiente jugador. ¡Tuc, tuc, tuc, qué divertido es!



Terminación del juego

El juego termina cuando se han encontrado todos los cuartetos. Gana aquel jugador que logró coleccionar la mayor cantidad de tarjetas.

