

FR LE TRÉSOR DE JOE

Seras-tu assez habile pour atteindre le trésor de Joe sans qu'il te reconnaisse ?
Afin de l'embrouiller, avance de différentes manières en imitant des sons d'animaux !

NOMBRE DE JOUEURS :
2 à 6 + 1 maître du jeu

CONTENU :
1 grand dé / 10 cartes imitation sons (vertes)
+ 10 cartes mouvements (orange) / 1 carte « trésor »

BUT DU JEU :
Être le premier à atteindre le trésor de Joe !

INSTALLATION :
1. Convenir d'une zone de départ. Convenir d'une zone d'arrivée à environ 5 mètres (à adapter selon l'âge) où vous placerez la grande carte Joe face « coffre fermé ».
2. Trier les cartes en 2 piles (cartes sons et cartes mouvements)

DEROULEMENT DE LA PARTIE :
- on joue à tour de rôle ; le plus jeune joueur commence.
- le premier joueur pioche une carte de chaque catégorie, puis lance le dé.
A lui de réaliser la combinaison correcte :
le dé lui indique le nombre de pas à faire
la carte orange indique le mouvement à effectuer et
la carte verte indique le cri de l'animal à reproduire
> Si la combinaison est correcte :
on passe au joueur suivant
> si elle n'est pas correcte:
le joueur devra revenir à son point de départ.

FIN DE LA PARTIE :
Le premier joueur ayant atteint la carte « trésor » remporte la partie et accède au privilège de retourner la carte pour découvrir son butin.

VARIANTE pour les plus petits :
N'utiliser qu'une sorte de carte en plus du dé

PETIT CONSEIL :
Et si de vrais bonbons se cachaient dans le trésor de Joe ?

EN JOE'S TREASURE

Are you crafty enough to get to Joe's treasure without being recognised?
Move in different ways, while imitating all kinds of animal sounds, so Joe won't recognise you.

NUMBER OF PLAYERS :
2 to 4 players + a game master

COMPONENTS :
1 large dice / 10 cards with instructions to imitate sounds (green) + 10 movement cards (orange) / 1 "treasure" card

OBJECT OF THE GAME:
Be the first to get to Joe's treasure!

SETUP:
1. Agree on a departure zone. Agree on an arrival zone that is approximately 5 metres further (depending on the players' age) where you will place the large Joe card, with the treasure chest facing forward.
2. Divide the cards into 2 piles (sound cards and movement cards)

PLAYING THE GAME
- The players take turns. The youngest player starts.
- The first player picks a card from each pile and then throws the dice.
The player must execute the correct combination:
The dice indicates the number of steps he/she can take
the orange card indicates the movement he/she must make
the green card indicates which animal sound he/she must make
>If the combination is correct, it's the next player's turn
>If it is incorrect, the player will have to return to his/her original position.

END OF THE GAME:
The first player to get to the "treasure" card wins the game and may turn over the card to reveal what's in the chest.

VARIANT for very young players:
Only use one type of card and the dice

TIPS:
What if you were to discover real sweets in Joe's treasure chest?

NL DE SCHAT VAN JOE

Ben jij handig genoeg om de schat van Joe te bereiken zonder dat hij je herkent?

Om hem in de war te brengen, besluip hem op verschillende manieren en doe dierengeluiden na!

AANTAL SPELERS:
2 tot 6 + spelleider

INHOUD:
1 grote dobbelsteen / 10 kaartjes met geluidsimitaties (groen) en 10 kaartjes met bewegingen (oranje) / 1 «schatkaart»

DOEL VAN HET SPEL:
Bereik als eerste de schat van Joe!

START VAN HET SPEL:
1. Bepaal een startzone. Bepaal een aankomstzone van ongeveer 5 meter (naargelang de leeftijd) waar je de grote prent van Joe plaatst met de «gesloten kist» naar voor gedraaid.
2. Leg de kaarten in 2 stapels (geluidskaarten en bewegingskaarten)

VERLOOP VAN HET SPEL:
- ieder speelt om de beurt; de jongste speler mag beginnen.
- de eerste speler neemt een kaart uit elke categorie en gooit dan de dobbelsteen.
Hij/zij moet de juiste combinatie uitvoeren: de dobbelsteen geeft het aantal passen aan de oranje kaart geeft de beweging aan de groene kaart geeft aan welk diergeluid moet nagedaan worden
> Als de combinatie klopt, is de volgende speler aan de beurt
> Als de combinatie niet klopt, moet de speler terug naar het startpunt gaan.

EINDE VAN HET SPEL:
De eerste speler die de «schatkaart» bereikt, wint het spel en mag de kaart omdraaien om te weten wat de buit is.

ALTERNATIEF voor de kleintjes:
Gebruik samen met de dobbelsteen maar een soort kaart.

TIP:
En wat als er snoepjes in de schatkist van Joe liggen?

DE DER SCHATZ VON JOE

Bist du geschickt genug, um den Schatz von Joe zu erreichen, ohne dass er dich erkennt?
Um ihn zu verwirren, schleichst du dich auf verschiedene Weisen an ihn heran und machst Tiergeräusche nach!

ANZAHL SPIELER:
2 bis 6 Spieler + ein Spielleiter

INHALT:
1 großer Würfel / 10 Karten mit Geräuschimitationen (grün) und 10 Karten mit Bewegungen (orange) / 1 „Schatzkarte“

ZIEL DES SPIELS:
Erreiche als erste(r) den Schatz von Joe!

SPIELBEGINN:
1. Lege eine Startzone fest. Lege eine Ankunftszone von ungefähr 5 Meter fest (abhängig vom Alter), in der du das große Bild von Joe mit der «geschlossenen Kiste» nach vorne aufstellst.
2. Lege die Karten in 2 Stapeln (Geräuschkarten und Bewegungskarten)

SPIELVERLAUF:
- Jeder spielt der Reihe nach; der/die jüngste Spieler(in) darf beginnen.
- Der/die erste Spieler(in) nimmt eine Karte aus jeder Kategorie und würfelt dann.
Er/sie muss die richtige Kombination ausführen: der Würfel gibt die Anzahl Schritte an die orangefarbene Karte gibt die Bewegung an die grüne Karte gibt an, welches Tiergeräusch nachgeahmt werden muss
> Wenn die Kombination richtig ist, ist der/der folgende Spieler(in) an der Reihe
> Wenn die Kombination falsch ist, muss der/die Spieler(in) wieder zum Startpunkt zurück.

SPIELLENDE:
Der/die erste Spieler(in), der/die die „Schatzkarte“ erreicht, gewinnt das Spiel und darf die Karte umdrehen, um zu wissen, was er/sie erbeutet hat.

ALTERNATIVE für die Allerkleinsten:
Verwende gemeinsam mit dem Würfel nur eine Art von Karten

TIPP:
Und was wäre, wenn Süßigkeiten in der Schatzkiste von Joe liegen würden?

IT IL TESORO DI JOE

Saresti così abile da arrivare al tesoro di Joe senza che ti riconosca?
Per ingannarlo, avanza in diversi modi imitando i versi degli animali!

NUMERI DI GIOCATORI:
2 fino a 4 giocatori + un arbitro

CONTENUTO:
1 dado / 10 carte imitazione versi (verdi) + 10 carte movimenti (arancioni) / 1 carta "tesoro"

SCOPO DEL GIOCO:
Essere il primo ad arrivare al tesoro di Joe!

PREPARAZIONE:
1. Mettersi d'accordo sulla zona di partenza.
Mettersi d'accordo sulla zona d'arrivo a circa 5 metri (da adattare secondo l'età) dove si metterà la grande carta Joe "cassetta chiusa"
2. Fare 2 mazzi di carte (carte versi e carte movimenti).

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA:
- Si gioca a turni, comincia il giocatore più giovane.
- Il primo giocatore prende una carta di ogni categoria, poi lancia il dado.
Tocca a lui realizzare la combinazione corretta: il dado gli indica il numero di passi da fare la carta arancione indica il movimento da fare e la carta verde indica il verso dell'animale da imitare
>Se la combinazione è corretta, si va al prossimo giocatore
>Se è sbagliata, il giocatore dovrà tornare al punto di partenza.

FINE DELLA PARTITA:
Il primo giocatore che è arrivato alla carta "tesoro" vince la partita e avrà il privilegio di girare la carta per scoprire il suo bottino.

VARIANTE per i più piccoli:
Usare una sola carta e il dado.

CONSIGLIO:
E se nel tesoro di Joe si nascondessero delle vere caramelle?

SP EL TESORO DE JOE

¿Seréis lo suficiente listos para llegar al tesoro de Joe sin que os reconozca?
Para liarlo, ¡avanzad de diferentes maneras imitando gritos de animales!

NUMERO DE JUGADORES :
de 2 a 6 jugadores + un maestro del juego

CONTENIDO :
1 dado grande / 10 cartas de imitaciones de gritos (de color verde) + 10 cartas de movimientos (de color naranja) / 1 carta del «Tesoro»

META DEL JUEGO:
Ser los primeros en llegar al Tesoro de Joe!

INSTALACIÓN:
1. Acordamos una zona de salida. Acordamos una zona de llegada a unos 5 metros (adaptaremos la misma según la edad de los jugadores) en la que colocaremos la carta grande de Joe boca abajo, con el «cofre cerrado».
2. Ordenamos las cartas en 2 pilas (cartas de gritos y cartas de movimientos)

PARA JUGAR UNA PARTIDA:
-Jugamos por turnos; empieza el jugador más joven.
-El primer jugador elige una carta de cada categoría y tira el dado.
Le toca realizar la combinación correcta: el dado indica el número de pasos que debemos dar la carta de color naranja indica el movimiento que debemos realizar y la carta de color verde indica el grito del animal que debemos reproducir
> Si la combinación es correcta, pasamos al siguiente jugador
> Si no es correcta, el jugador deberá volver al punto de partida.

FINAL DE LA PARTIDA:
El primer jugador que llegue a la carta del «Tesoro» gana la partida y tiene el privilegio de darle la vuelta a la carta para descubrir el botín.

VARIACIÓN para los peques:
Solo usaremos un tipo de carta con el dado

CONSEJO:
¿Y si hubiera caramelos de verdad escondidos en el Tesoro de Joe?

RU СОКРОВИЩЕ ДЖО - ИГРА НА КООРДИНАЦИЮ

Достаточно у тебя хитрости, чтобы добраться до сокровища Джо, оставаясь незамеченным?
Чтобы его запутать, двигайся разными способами и при этом имитируй звуки разных животных!

Количество игроков:
от 2 до 6 игроков + ведущий

Содержание:
1 большой кубик / 10 карточек с имитацией звуков (зелёные) и 10 карточек с движениями (оранжевые) / 1 „карта сокровища»

ЦЕЛЬ ИГРЫ:
Доберись до сокровища Джо первым!

НАЧАЛО ИГРЫ:
1. Определи исходную позицию. Определи зону финиша на расстоянии примерно 5 метров (зависит от возраста), где следует поставить большую картинку с изображением Джо с «сундуком».
2. Разложи карточки в две стопки (звуковые карточки и карточки движения)

ХОД ИГРЫ:
- Играют по очереди, начать разрешается самому младшему.
- Игрок берёт по одной карточке из каждой стопки и бросает кубик.
Он должен продемонстрировать правильную комбинацию:
Кубик показывает количество шагов Оранжевая карточка показывает движение Зелёная карточка показывает, имитация какого звука должна быть выполнена
> Если комбинация правильная, то наступает очередь следующего игрока
> Если комбинация неправильная, то игрок должен вернуться на стартовую позицию.

КОНЕЦ ИГРЫ:
Игрок, который первым доберётся до «сундука с сокровищами», выигрывает и может перевернуть карточку, чтобы узнать, какой трофей ему удалось захватить.

АЛЬТЕРНАТИВА для самых маленьких:
Вместе с кубиком используй только один вид карточек

СОВЕТ:
А как насчёт того, чтобы в сундуке с сокровищами оказались бы настоящие сладости?