

# Catch it!

IT

**Età:** a partire dai 3 anni.

**N. di giocatori:** da 2 a 4 giocatori.

**Contenuto:** 3 dadi in legno, 36 gettoni di cartone e istruzioni del gioco.

**Tipo di gioco:** di rapidità visiva.

**Obiettivo del gioco:** essere il primo a trovare la combinazione corretta.

**Come si gioca:** dopo averli mischiati, posizionare tutti i gettoni con il disegno delle farfalle rivolto verso l'alto. A turno, si lanciano i 3 dadi e tutti i giocatori contemporaneamente devono trovare la combinazione indicata dai dadi (farfalla grande o piccola e dei colori che compaiono sui dadi).

Dado delle farfalle: misura grande o misura piccola.

Dado dei colori 1: giallo, rosso e verde chiaro.

Dado dei colori 2: rosa, arancione, azzurro chiaro, azzurro scuro, verde e lilla.

Il primo giocatore che trova il gettone corretto lo vince. Il giocatore successivo lancia i dadi e così via fino a esaurire tutti i gettoni. Se esce una combinazione che è stata già trovata, si lanciano di nuovo i dadi. Al termine della partita, vince chi ha conquistato il maggior numero di gettoni.

Inizialmente, con i bambini più piccoli, si può giocare solo con i dadi dei colori e le farfalle grandi, per semplificare il gioco.

Per alcuni bambini, la disposizione dei gettoni in modo ordinato, su assi delle coordinate intuitivi (verticale orizzontale), può facilitare la ritenzione visiva; per altri, senza alcun dubbio, sarà un buon incentivo disporre i gettoni in modo casuale.

**Gioco di memoria:** altra variante del gioco senza dadi. Si mettono tutti i gettoni delle farfalle a faccia in giù e poi si devono trovare le coppie di farfalla grande e farfalla piccola. Il primo giocatore solleva due gettoni e se riesce formare una coppia continua a giocare. Se i due gettoni sollevati non formano una coppia, il turno passa al giocatore successivo. Vince la partita chi riesce a trovare più coppie.

# Catch it!

PT

**Idade:** A partir dos 3 anos.

**Nº de jogadores:** De 2 a 4 jogadores.

**Conteúdo:** 3 dados de madeira, 36 fichas de cartão e instruções do jogo.

**Tipo de jogo:** De rapidez visual.

**Objetivo do jogo:** Ser o primeiro a encontrar a combinação correta.

**Como jogar:** Colocam-se todas as fichas misturadas, com o desenho das borboletas voltado para cima. À vez, lançam-se os 3 dados e todos os jogadores têm de encontrar ao mesmo tempo a combinação indicada nos dados (borboleta grande ou pequena e com as cores que aparecem nos dados).

Dado de borboletas: tamanho grande e tamanho pequeno.

Dado de cores 1: amarelo, vermelho e verde claro.

Dado de cores 2: rosa, laranja, azul claro, azul escuro, verde e lilás.

O primeiro jogador a assinalar a ficha correta fica com ela. Em seguida, o jogador seguinte lança os dados e assim sucessivamente até já não haver fichas. Se sair uma combinação que já tenha sido retirada, voltam a lançar-se os dados. No final do jogo, ganha quem tiver reunido mais fichas.

No princípio, para crianças mais pequenas, pode jogar-se apenas com os dados de cores e as borboletas grandes, facilitando assim o jogo.

Para algumas crianças, a disposição das fichas de forma ordenada, em eixos de coordenadas simples (vertical e horizontal), pode facilitar-lhes a retenção visual; no entanto, para outras, será um bom incentivo colocar as fichas de forma aleatória.

**Jogo de memória:** Outra variante de jogo sem os dados. Colocam-se todas as borboletas voltadas para baixo e o objetivo é encontrar pares de borboleta grande e pequena. O primeiro jogador levanta duas fichas e, se conseguir reunir um par, continua a jogar. Quando, ao levantar duas fichas, estas não coincidirem, a vez passa para o jogador seguinte. Ganha o jogo quem conseguir mais pares.

# Catch it!

CA

**Edat:** A partir de 3 anys.

**Núm. de jugadors:** De 2 a 4 jugadors.

**Contingut:** 3 daus de fusta, 36 fitxes de cartó i instruccions del joc.

**Tipus de joc:** De rapidesa visual.

**Objectiu del joc:** Ser el primer a trobar la combinació correcta.

**Com s'hi juga:** Es col·loquen totes les fitxes barrejades amb el dibuix de les papallones de cara amunt. Per torns es tiren els 3 daus i tots els jugadors han de trobar la combinació correcta que indiquin els daus (papallona gran o petita i dels colors que apareixen als daus).

Dau de papallones: mida gran i mida petita.

Dau de colors 1: groc, vermell i verd clar.

Dau de colors 2: rosa, taronja, blau clar, blau fosc, verd i lila.

El primer jugador a assenyalar la fitxa correcta se la queda i llença els daus el següent jugador, i així successivament fins a acabar totes les fitxes. Si surt una combinació que ja ha estat retirada es tornen a tirar els daus. Al final de la partida guanya el jugador que hagi aconseguit més fitxes.

Al començament per a nens més petits es pot jugar només amb dos daus, per exemple amb el dau de colors i les papallones grans, per facilitar-los així el joc.

Per a alguns nens, el fet de disposar les fitxes de forma ordenada, en eixos de coordenades simples (vertical i horitzontal), pot facilitar-los la retenció visual; en canvi, per a uns altres serà bo de situar les fitxes de forma aleatòria.

**Joc de memòria:** Variant del joc sense daus. Es col·loquen totes les papallones de cara avall i s'han de trobar parelles de papallona gran i petita. El primer jugador aixeca dues fitxes i si aconsegueix reunir una parella segueix jugant. Si després d'aixecar dues fitxes aquestes no coincideixen, llavors passa el torn al següent jugador. El jugador que aconsegueix més parelles guanya la partida.

# Catch it!

ES

**Edad:** A partir de 3 años.

**N.º de jugadores:** De 2 a 4 jugadores.

**Contenido:** 3 dados de madera, 36 fichas de cartón e instrucciones del juego.

**Tipo de juego:** De rapidez visual.

**Objetivo del juego:** Ser el primero en encontrar la combinación correcta.

**Cómo jugar:** Se colocan todas las fichas mezcladas con el dibujo de las mariposas hacia arriba. Por turnos se lanzan los 3 dados y todos los jugadores tienen que encontrar al mismo tiempo la combinación que indican los dados (mariposa grande o pequeña y de los colores que aparecen en los dados).

Dado de mariposas: tamaño grande y tamaño pequeño.

Dado de colores 1: amarillo, rojo y verde claro.

Dado de colores 2: rosa, naranja, azul claro, azul oscuro, verde y lila.

El primer jugador en señalar la ficha correcta se la queda. Después lanza los dados el siguiente jugador y así sucesivamente hasta terminar todas las fichas. Si sale una combinación que ya ha sido retirada, se vuelven a lanzar los dados. Al final de la partida gana aquel que haya reunido más fichas.

Al principio, para niños más pequeños, se puede jugar únicamente con los dados de colores y las mariposas grandes, facilitando así el juego.

Para algunos niños el disponer las fichas de forma ordenada, en ejes de coordenadas simples (vertical y horizontal), puede facilitarles la retención visual; para otros, sin embargo, será un buen incentivo situar las fichas de forma aleatoria.

**Juego de memoria:** Otra variante de juego sin los dados. Se colocan todas las mariposas boca abajo y hay que encontrar parejas de mariposa grande y pequeña. El primer jugador levanta dos fichas y si consigue reunir una pareja sigue jugando. Cuando al levantar dos fichas estas no coincidan, el turno pasa al siguiente jugador.

Gana la partida el que consiga más parejas.

© 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](http://goula.es) • [jumbo.eu](http://jumbo.eu)

The logo for Jumbo GOULA, featuring a stylized blue elephant head with a white 'J' inside, and the word 'GOULA' in a bold, blue, sans-serif font below it.

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

Ref.50270

# Catch it!

FR

**Âge :** à partir de 3 ans.

**Nbre de joueurs :** de 2 à 4 joueurs.

**Contenu :** 3 dés en bois, 36 pièces en carton et les règles du jeu.

**Type de jeu :** rapidité et reconnaissance visuelles.

**But du jeu :** être le premier à trouver la bonne combinaison.

**Déroulement du jeu :** mélange les pièces et dispose-les avec le dessin du papillon visible. À tour de rôle, chaque joueur lance les 3 dés et tous les joueurs doivent ensuite essayer de trouver la combinaison indiquée sur les dés : un grand ou un petit papillon associé aux couleurs figurant sur les dés.

Dé papillon : grande taille et petite taille.

Dé de couleur 1 : jaune, rouge et vert clair.

Dé de couleur 2 : rose, orange, bleu clair, bleu foncé, vert et lilas.

Le premier joueur qui trouve la bonne pièce la conserve. Le joueur suivant lance ensuite le dé, et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les pièces aient été ramassées. Si le joueur lance une combinaison qui a déjà été utilisée, il peut relancer le dé. À la fin de la partie, le joueur qui a obtenu le plus de pièces est le gagnant.

Pour commencer, les enfants les plus jeunes peuvent apprendre à jouer avec seulement les dés de couleur et les grands papillons de manière à rendre le jeu plus facile.

Pour certains enfants, le fait de placer les pièces de manière ordonnée selon des axes de coordonnées simples (verticaux et horizontaux) peut faciliter leur mémoire visuelle ; pour d'autres, en revanche, il sera préférable de disposer les pièces de manière aléatoire.

**Jeu de mémoire :** dans cette variante de jeu, les dés ne sont pas utilisés. Tous les papillons sont disposés face cachée. Le but du jeu est de trouver des paires composées de grands et de petits papillons. Le premier joueur retourne deux pièces, s'il trouve une paire, il peut rejouer. Lorsqu'il retourne deux pièces qui ne correspondent pas, c'est au tour du joueur suivant. À la fin de la partie, le joueur qui a en sa possession le plus de pièces gagne.

# Catch it!

EN

**Age:** From 3 years onwards.

**No. of players:** From 2 to 4 players.

**Contents:** 3 wooden dice, 36 cardboard pieces and game instructions.

**Type of game:** Visual recognition of dimensions and colors.

**Aim of the game:** Be the first player to find the correct combination.

**How to play:** Mix up the pieces and place them with the butterfly drawing facing upwards. Take turns to roll the 3 dice and, at the same time, all players have to find the combination shown on the dice (big or small butterfly and the colours appearing on the dice).

Butterfly dice: big size and small size.

Colour dice 1: yellow, red and light green.

Colour dice 2: pink, orange, light blue, dark blue, green and lilac.

The first player to point out the correct piece keeps it. The next player then rolls the dice, and so on, until all the pieces have been collected. If a combination is rolled that has already been used, the player can roll again. The player who has collected the most pieces at the end of the game wins.

At the beginning, for younger children, the game can be played with the two colour dice and just the big butterflies to make the game easier.

For some children, placing the pieces in a regular horizontal and vertical grid can help them to retain visual information; others, however, will have more fun if the pieces are placed randomly.

**Memory game:** This game variant is played without using the dice. All the butterflies are placed face down and players must find pairs of big and small butterflies. The first player turns over two pieces and if they match a pair, they take another turn. When they pick up two pieces that do not match, the turn passes to the next player. The player with the most pairs wins.

# Catch it!

DE

**Alter:** 3 Jahre und älter

**Anzahl Spieler:** 2 bis 4

**Inhalt:** 3 Holzwürfel, 36 Spielfiguren aus Pappe und Spielanleitung

**Spielart:** Visuelle Erkennung von Formaten und Farben

**Ziel des Spiels:** als erster Spieler die richtige Kombination entdecken

**So wird gespielt:** Alle Spielfiguren werden gemischt und mit der Abbildung des Schmetterlings nach oben auf den Tisch gelegt. Die Spieler würfeln der Reihe nach mit den drei Würfeln. Nach jedem Wurf versuchen alle Spieler gleichzeitig, die Kombination der gewürfelten Abbildungen zu finden (großer oder kleiner Schmetterling und mit den gewürfelten Farben).

Schmetterlingswürfel: großer und kleiner Schmetterling

Farbwürfel 1: Gelb, Rot und Hellgrün

Farbwürfel 2: Rosa, Orange, Hellblau, Dunkelblau, Grün und Lila

Wer als Erster auf die richtige Spielfigur zeigt, gewinnt diese Figur. Dann würfelt der nächste Spieler; so wird weitergespielt, bis die Spieler alle Figuren gewonnen haben. Wird eine Kombination gewürfelt, die bereits vorgekommen ist, darf der Spieler noch einmal würfeln. Wer am Ende des Spiels die meisten Spielfiguren hat, gewinnt.

Man kann das Spiel für junge Kinder vereinfachen, indem zu Beginn nur mit den Farbwürfeln und den großen Schmetterlingen gespielt wird.

Manche Kinder finden das Spiel - wegen ihrer visuellen Merkfähigkeit - einfacher, wenn sie die Spielfiguren in Reihen und Spalten anordnen; andere Kinder hingegen wollen die Figuren lieber willkürlich verteilen.

**Memo-Spiel:** Eine andere Variante ist ein Spiel ohne Würfel. Dabei werden alle Schmetterlinge verdeckt auf den Tisch gelegt, und die Spieler müssen Paare aus großen und kleinen Schmetterlingen finden. Der erste Spieler dreht zwei Schmetterlinge um. Wenn die beiden Figuren zusammengehören, darf er weiterspielen und nochmals zwei Figuren umdrehen. Wenn er zwei Schmetterlinge umdreht, die nicht zusammengehören, ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer am Ende des Spiels die meisten Schmetterlingspaare hat, gewinnt.

# Catch it!

NL

**Leeftijd:** 3 jaar en ouder.

**Aantal spelers:** 2 tot 4.

**Inhoud:** 3 houten dobbelstenen, 36 kartonnen speelfiguren en spelinstructies.

**Spelsoort:** Visuele herkenning van formaten en kleuren.

**Doel van het spel:** Als eerste speler de juiste combinatie zien te vinden.

**Hoe speel je:** Hussel alle speelfiguren door elkaar en leg ze neer, met de afbeelding van de vlinder naar boven. Gooi om beurten de 3 dobbelstenen, waarna alle spelers telkens tegelijk de combinatie van de dobbelstenen moeten zien te vinden (grote of kleine vlinder en de kleuren op de dobbelstenen).

Vlinderdoppelsteen: grote en kleine vlinder.

Kleurendoppelsteen 1: geel, rood en lichtgroen.

Kleurendoppelsteen 2: roze, oranje, lichtblauw, donkerblauw, groen en lila.

De speler die als eerste de juiste speelfiguur aanwijst, wint die figuur. Daarna gooit de volgende speler de dobbelsteen, enzovoort, totdat alle figuren op zijn. Verschijnt er een combinatie die al is geweest, dan mag de speler nog eens gooien. Winnaar is de speler die na afloop van het spel de meeste speelfiguren heeft.

Voor jonge kinderen kan vanaf het begin van het spel gespeeld worden met alleen de kleurendoppelsteen en de grote vlinders, om het spel makkelijker te maken.

Sommige kinderen vinden het - gezien hun vermogen om visuele informatie vast te houden - makkelijker om de speelfiguren netjes in eenvoudige coördinaatassen (verticaal en horizontaal) neer te leggen; anderen vinden het fijner om de figuren lukraak neer te leggen.

**Geheugenspel:** Als spelvariant kan er ook zonder dobbelstenen worden gespeeld. Daarbij worden alle vlinders met de afbeelding naar beneden neergelegd en moeten de spelers paren van grote en kleine vlinders zien te vinden. De eerste speler draait twee speelfiguren om en blijft - als ze bij elkaar horen - aan de beurt. Als er twee vlinders worden omgedraaid die niet bij elkaar horen, gaat de beurt naar de volgende speler. Winnaar is de speler die na afloop de meeste paren heeft.