

Catch it!

IT

- **Età:** dai 3 anni.
- **N. di giocatori:** da 2 a 4 giocatori.
- **Contenuto:** 3 dadi in legno, 27 tessere in cartoncino e istruzioni del gioco.
- **Tipo di gioco:** di rapidità visiva.
- **Obiettivo del gioco:** essere il primo a trovare l'abbinamento giusto.
- **Come si gioca:**

Mischiare e posizionare tutte le tessere con il disegno dell'animale rivolto verso l'alto. Lanciare i 3 dadi a turni, poi allo stesso tempo tutti i giocatori devono trovare l'abbinamento indicato dai dadi: animale, colore e trama.

Dado di animali: cane, gatto e tartaruga.

Dado di colori: giallo, blu e rosso.

Dado di trame: punti, righe e quadretti.

Il primo giocatore ad indicare la tessera giusta, se la prende e lancia i dadi il giocatore successivo. E così via fino a terminare tutte le tessere. Se esce un abbinamento che è già stato preso, bisogna lanciare i dadi di nuovo. Alla fine della partita, vince colui che ha raggruppato più tessere.

All'inizio, i bambini più piccoli possono giocare con solo due dadi, ad esempio quello degli animali e quello dei colori, agevolando così il gioco.

Per alcuni bambini il fatto di disporre le tessere ordinatamente, in assi di coordinate semplici (verticale e orizzontale), può agevolare loro il trattenimento visivo; mentre per altri sarà una buona incentivazione posizionare le tessere in modo aleatorio.

Catch it!

PT

- **Idade:** A partir dos 3 anos.
- **Nº de jogadores:** de 2 a 4 jogadores.
- **Conteúdo:** 3 dados de madeira, 27 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 do animal virado para cima. Por jogadas, lançam-se os 3 dados e todos os jogadores ao mesmo tempo devem encontrar a combinação que indicam os dados: animal, cor e combinação.

Dado de animais: cão, gato e tartaruga.

Dado de cores: amarelo, azul e vermelho.

Dado de combinação: pontos, padrão e quadros.

O primeiro jogador aponta para a carta correta, coloca-a e lança os dados para o próximo jogador. E assim sucessivamente até terminar todas as fichas. Se sair uma combinação que já saiu, deve voltar-se a lançar os dados. No final da jogada, ganha o jogador que tenha reunido mais fichas.

No início para crianças mais pequenas, pode jogar-se apenas com dois dados, por exemplo o de animais e o de cores, facilitando assim o jogo.

Para algumas crianças o facto de disporem das peças de maneira ordenada, em eixos de coordenadas simples (vertical e horizontal), pode facilitar-lhes a retenção visual; para outros, porém, vai ser um bom estímulo situar as peças de forma aleatória.

Catch it!

CA

- **Edat:** a partir de 3 anys.
- **Núm. de jugadors:** de 2 a 4 jugadors.
- **Contingut:** 3 daus de fusta, 27 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 els dibuixos dels animals de cara amunt. Per torns es tiren els 3 daus i tots els jugadors al mateix temps han de trobar la combinació correcta que indiquin els daus: animal, color i trama.

Dau d'animals: gos, gat i tortuga.

Dau de colors: groc, vermell i blau.

Dau de trames: punts, ratlles o quadrats.

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 sigut 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 d'animals i el de colors, 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.

Catch it!

ES

Ref.53446

- **Edad:** a partir de 3 años.
- **Nº de jugadores:** de 2 a 4 jugadores.
- **Contenido:** 3 dados de madera, 27 fichas de cartón e instrucciones de 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 del animal hacia arriba. Por turnos se lanzan los 3 dados y todos los jugadores al mismo tiempo tienen que encontrar la combinación que indican los dados: animal, color y trama.

Dado de animales: perro, gato o tortuga.

Dado de colores: amarillo, azul y rojo.

Dado de tramas: puntos, rayas o cuadros.

El primer jugador en señalar la ficha correcta se la queda, y 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 aquél que haya reunido más fichas.

Al principio para niños más pequeños se puede jugar con solo dos dados, por ejemplo el de animales y el de colores, 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.

© Jumbo and Goula are registered trademarks of Jumbodiset Group.

© 2018/2020 Jumbodiset Group. All rights reserved.

Diset, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)

goula.es



Catch it!

FR

- **Âge :** à partir de 3 ans.
- **Nbre de joueurs :** de 2 à 4 joueurs.
- **Contenu :** 3 dés en bois, 27 cartes en carton et des instructions de jeu.
- **Type de jeu :** Rapidité visuelle.
- **But du jeu :** être le premier à trouver la combinaison correcte.
- **Comment jouer :**

Placer toutes les cartes mélangées avec la face animal visible. À tour de rôle, lancer les 3 dés et tous les joueurs en même temps doivent trouver la combinaison indiquée par les dés : animal, couleur et motifs.

Dé d'animaux : chien, chat et tortue.

Dé de couleurs : jaune, bleu et rouge.

Dé de motifs : points, lignes et carrés.

Le premier joueur qui a trouvé la bonne carte la conserve et le joueur suivant lance les dés. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes. Si une combinaison déjà retirée apparaît, il faut lancer les dés à nouveau. À la fin de la partie, celui qui a réuni le plus de cartes gagne.

Au début, pour les enfants les plus petits, il est possible de jouer seulement avec deux dés pour faciliter le jeu. Par exemple le dé animaux et le dé couleurs.

Pour mieux visualiser les cartes il est conseillé de les placer de manière ordonnée (comme sur le dos de pack). En les plaçant de manière aléatoire on augmente le niveau de difficulté.

Catch it!

EN

- **Ages:** From 3 years old.
- **No. of players:** From 2 to 4 players.
- **Contents:** 3 wooden dice, 27 cardboard pieces and game instructions.
- **Game type:** Visual acuity.
- Aim of the game:** Be the first to find the right combination of animal, pattern and colour.

How to play:

Start by mixing all the animal pieces with the drawing of the animal face-up. Take turns rolling the 3 dice and all of the players have to find the matching combination that was rolled on the dice at the same time: animal, colour, and pattern.

Animal die: dog, cat and turtle.

Colour die: yellow, blue and red.

Pattern die: spots, stripes, and checks.

The first player to point to the matching animal piece keeps it, and the next player rolls, and so on, until all of the pieces are gone. And if a combination that has already been taken is rolled, the dice are rolled again. At the end of the game, the player with the most animal pieces is the winner. In the beginning, small children can play with only two dice, for example the animal die and the colour die, making the game easier to play and understand.

For some children, setting out the tiles in an orderly fashion, in vertical and horizontal lines, can help develop visual memory skills; for others, however, arranging the tiles randomly will be a good incentive and more entertaining.

Catch it!

DE

- **Alter:** ab 3 Jahren
- **Anzahl der Spieler:** für 2 bis 4 Spieler
- **Inhalt:** 3 Holzwürfel, 27 Spielkärtchen aus Pappe und 1 Spielanleitung
- **Art des Spiels:** Reaktionsspiel
- **Ziel des Spiels:** Als Erster die richtige Kombination finden
- **Spielweise:**

Die Spielkärtchen werden gemischt und mit dem Tierbild nach oben ausgelegt. Die 3 Würfel werden reihum geworfen, und alle Spieler müssen das Spielkärtchen, das die gewürfelte Kombination aufweist, gleichzeitig suchen: Tier, Farbe und Muster müssen übereinstimmen.

Tierwürfel: Hund, Katze und Schildkröte

Farbwürfel: gelb, blau und rot

Musterwürfel: Punkte, Streifen und Quadrate

Der erste Spieler, der auf das richtige Spielkärtchen zeigt, darf es behalten. Anschließend würfelt der nächste Spieler. Und so geht es weiter, bis alle Spielkärtchen vergeben sind. Wird eine Kombination gewürfelt, die bereits entfernt wurde, wird erneut gewürfelt. Am Ende der Partie gewinnt, wer die meisten Spielkärtchen gesammelt hat.

Als Einstieg für kleinere Kinder kann mit nur zwei Würfeln gespielt werden, z. B. mit dem Tierwürfel und dem Farbwürfel, was das Spiel etwas erleichtert.

Für manche Kinder kann die Anordnung der Spielkärtchen in senkrechten und waagerechten Reihen hilfreich sein, um das visuelle Gedächtnis zu unterstützen; anderen Kinder hingegen kann es als Anreiz dienen, wenn die Spielkärtchen willkürlich auf der Spielfläche verteilt sind.

Catch it!

NL

- **Leeftijd:** vanaf 3 jaar.
- **Aantal spelers:** van 2 tot 4 spelers.
- **Inhoud:** 3 houten dobbelstenen, 27 kartonnen kaartjes en spelregels.
- **Type spel:** Goed kijken & snel vinden.
- **Doel van het spel:** probeer als eerste de juiste combinatie te vinden.
- **Hoe te spelen:**

Leg alle kaartjes op tafel, met de dierzijde naar boven. Om beurten wordt met de drie dobbelstenen gegooid.

Alle spelers zoeken tegelijkertijd naar de combinatie van de drie dobbelstenen: dier, kleur en patroon.

Dobbelsteen met dieren: hond, kat en schildpad.

Dobbelsteen met kleuren: geel, blauw en rood.

Dobbelsteen met patronen: stippen, strepen en vierkantjes.

De eerste speler die het juiste kaartje aanwijst mag hem houden en daarna gooit de volgende speler.

Speel zo door tot alle kaartjes op zijn. Gooi je een combinatie die al eerder is gegooid? Gooi dan nog een keer.

Degene die aan het eind van het spel de meeste kaartjes heeft, is de winnaar.

Met hele kleine kinderen kan in het begin worden gespeeld met slechts twee dobbelstenen, bijvoorbeeld met die van de dieren en die van de kleuren. Zo wordt het spel makkelijker.

Voor sommige kinderen kan het eenvoudiger zijn als de kaartjes netjes geordend in rijen worden neergelegd. Voor andere kinderen is het echter een goede oefening om de kaartjes willekeurig door elkaar neer te leggen.