

NL Tel eens... tien groene flessen

Inhoud:

4 muurkaarten, 40 groene fleskaarten (4 sets nummers van 1 t/m 10), 40 stippenkaarten (4 sets nummers van 1 t/m 10), 1 3D-glasbak

Opstellen

- Iedere speler zet een muurkaart op en plaatst deze voor zich op tafel. De flessen worden op de muur gezet, genummerd van 1 t/m 10.
- De stippenkaarten worden met de afbeelding naar beneden midden op tafel gelegd. NB: als er minder dan 4 spelers zijn, wordt er één set stippenkaarten van 1 t/m 10 voor iedere speler gebruikt (2 spelers = 20 kaarten, 3 spelers = 30 kaarten).
- Zet de glasbak in elkaar en zet deze midden op tafel, binnen het bereik van alle spelers.

Doel

De eerste speler die al zijn/haar 10 groene flessen heeft gerecycled, wint het spel.

Spelregels

- De jongste speler begint en kiest een van de blinde stippenkaarten op tafel. Hij/zij telt de stippen en laat de kaart aan de andere speler(s) zien.
- Als er een flessenkaart op de muur van de speler staat die overeenkomt met het aantal stippen op deze kaart, worden beide kaarten in de glasbak gegooid.
- Als het aantal stippen overeenkomt met een fles die de speler al in de glasbak heeft gegooid, wordt de stippenkaart weer (met de afbeelding naar beneden) op tafel gelegd.
- De beurt gaat naar de volgende speler.
- De eerste speler die nog één fles over heeft op de muur en dan een stippenkaart met hetzelfde nummer omdraait, wint het spel en zingt "Tel eens hoeveel flesjes je kunt vinden op mijn muur" (op de melodie van Tel eens) als de laatste twee kaarten in de glasbak worden gegooid.

De winnaar

De eerste speler die al zijn/haar groene flessen heeft gerecycled, wint het spel.

I Dieci bottiglie verdi

Contiene:

4 tavole con un muretto, 40 bottiglie verdi (4 gruppi numerati, da 1 a 10), 40 carte-dado (4 gruppi con puntini da 1 a 10), 1 banca per le bottiglie da montare

Preparazione

- Ciascun giocatore sceglie una tavola con un muretto, la sistema sul tavolo davanti a sé e sulla parte superiore del muro allinea le bottiglie in ordine dall'1 al 10.
- Al centro del tavolo sistemare le carte-dado coperte. NB: se i giocatori sono meno di 4, usare solo un gruppo di carte-dado da 1 a 10 per ciascuno (2 giocatori = 20 carte, 3 giocatori = 30 carte).
- Montare la banca per le bottiglie e sistemarla al centro del tavolo. Tutti i giocatori devono poterla raggiungere facilmente.

Obiettivo

Essere il primo giocatore a riciclare tutte e 10 le bottiglie.

Come si gioca

- Comincia il giocatore più piccolo: sceglie una delle carte-dado coperte dal tavolo e conta i puntini, assicurandosi di farla vedere anche all'altro giocatore/i.
- Se il numero di puntini su questa carta corrisponde a quello di una delle bottiglie sul suo muretto, il giocatore inserisce entrambe nella banca delle bottiglie.
- Se il numero di puntini sulla carta scoperta è uguale a quello di una bottiglia che il giocatore ha già inserito, la carta-dado va rimessa sul tavolo, coperta.
- La mano passa all'altro giocatore.
- Quando a un giocatore è rimasta solo una bottiglia sul muro e la carta-dado girata corrisponde al numero di quella bottiglia, il giocatore ha vinto e inserisce le ultime due carte nella banca.

Il vincitore

Vince il primo giocatore che riesce a riciclare tutte le sue bottiglie verdi.

E Diez botellas verdes

Contenido:

4 tableros guía, 40 tarjetas de botellas verdes (4 juegos numerados del 1 al 10), 40 tarjetas de puntos (4 juegos numerados del 1 al 10), 1 contenedor de reciclaje de botellas tridimensional

Preparación

- Cada jugador arma un tablero guía, colocándolo sobre la mesa e insertando las botellas numeradas del 1 al 10, en orden, en la parte superior del mismo.
- Las tarjetas de puntos se colocan boca abajo en el centro de la mesa.

NOTA: Si hay menos de cuatro jugadores, se utiliza solamente un juego de tarjetas de puntos por jugador (2 jugadores = 20 tarjetas, 3 jugadores = 30 tarjetas).

- Se arma el contenedor de botellas y se coloca en el centro de la mesa, cerca de todos los jugadores.

Objetivo

Ser el primer jugador que logre reciclar todas sus diez botellas verdes.

Cómo jugar

- Empieza el jugador más pequeño, tomando una de las tarjetas de puntos que se han colocado boca abajo sobre la mesa. El jugador debe contar los puntos, asegurándose de que los demás jugadores hayan visto la tarjeta.
- Si el número de puntos de la tarjeta es igual al de una de las tarjetas de botellas del tablero del jugador, ambas tarjetas se depositan en el contenedor de botellas.
- Si el número de puntos de la tarjeta es igual al de una botella que el jugador ya ha depositado en el contenedor, la tarjeta de puntos vuelve a colocarse sobre la mesa, boca abajo.
- Luego le toca el turno al siguiente jugador.
- Cuando a un jugador le quede solamente una botella en el tablero y tome una tarjeta que tenga el mismo número de puntos de la botella, se convierte en el ganador y debe anunciar en voz alta "NO quedan botellas verdes en la pared", al tiempo que deposita las dos últimas cartas en el contenedor de botellas.

Ganador

Gana el primer jugador que logre reciclar todas sus botellas verdes.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 072 Gemaakt in Engeland
Bewaar deze informatie voor toekomstig gebruik.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 072 Fabbricato in Inghilterra
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 072 Fabricado en Inglaterra
Conserve esta información para consultarla en el futuro.

GB Ten Green Bottles

Contents:

4 jiggled wall boards, 40 green bottle cards (4 sets of numbers, 1 to 10), 40 spotty number cards (4 sets of numbers, 1 to 10), 1 3D bottle bank

Setting up

- Each player makes up a wall board, places it on the table in front of them and places the bottles numbered 1 to 10, in order, across the top of the wall.
- The spotty cards are placed, face down in the centre of the table. NB If less than 4 players are playing the game, only use a 1-10 set of spotty number cards for each player (2 players = 20 cards, 3 players = 30 cards).
- The bottle bank is slotted together and placed in the centre of the table within easy reach of all players.

Object

To be the first player to recycle all 10 of their green bottles.

To play

- The youngest player starts by choosing one of the face down spotty cards from the table and counts the spots, ensuring that the other player/s have seen the card.
- If the number of spots on this card match the number shown on one of the bottle cards on the player's wall, both of these cards are posted into the bottle bank.
- If the number of spots on the revealed card are equal to a bottle that the player has already posted, then the spot card is returned to the table, face down.
- Play passes to the next player.
- When a player has only one bottle left on their wall and they turn over a spotty card matching the number on that bottle, that player is the winner and sing "There are NO green bottles standing on the wall" as they post the last two cards.

The winner

The winner is the first player to recycle all their green bottles.

F Dix bouteilles vertes

Contenu :

4 planches « mur » (en 2 parties à assembler), 40 cartes « bouteilles vertes » (4 séries numérotées de 1 à 10), 40 cartes à points (4 séries de 1 à 10 points), 1 conteneur de recyclage en 3D

Préparation du jeu

- Chaque joueur assemble son mur, le pose sur la table devant lui et place ses bouteilles de 1 à 10, dans l'ordre, sur le dessus du mur.
- Les cartes à points sont disposées au centre de la table, face cachée. Note : utilisez seulement une série de cartes de 1 à 10 par joueur (2 joueurs = 20 cartes, 3 joueurs = 30 cartes, 4 joueurs = 40 cartes).
- Montez le conteneur de recyclage et placez-le au centre de la table, à la portée de tous les joueurs.

But du jeu

Être le premier à recycler ses 10 bouteilles vertes.

Le jeu

- Le plus jeune joueur pioche l'une des cartes à points qui sont disposées sur la table, face cachée. Il compte les points et s'assure que les autres joueurs ont bien vu la carte.
- Si le nombre de points sur la carte correspond au chiffre de l'une des bouteilles sur son mur, le joueur jette la carte et la bouteille dans le conteneur de recyclage.
- Si le nombre de points sur la carte correspond au chiffre d'une bouteille que le joueur a déjà placé dans le conteneur de recyclage, il repose la carte à points sur la table, face cachée.
- C'est ensuite au tour du joueur suivant.
- Lorsque l'un des joueurs n'a plus qu'une seule bouteille sur son mur et qu'il pioche une carte dont le nombre de points correspond au chiffre de sa dernière bouteille, il remporte la partie et jette la carte et la bouteille dans le conteneur de recyclage en disant « Il n'y a PLUS de bouteille verte posée sur le mur ! ».

Le gagnant

Le vainqueur est le premier joueur à recycler toutes ses bouteilles vertes.

D Zehn grüne Flaschen

Inhalt:

4 Wand-Puzzlestücke, 40 grüne Flaschenkarten (4 Zahlensätze von 1 bis 10), 40 gepunktete Zahlenkarten (4 Zahlensätze von 1 bis 10), 1 dreidimensionaler Glascontainer

Einrichtung

- Jeder Spieler stellt vor sich auf dem Tisch eine der Wandkarten auf und schiebt Flaschen 1 bis 10 der Reihe nach in die Wandschlitze.
- Die gepunkteten Karten werden mit der Bildseite nach unten in die Mitte des Tisches gelegt. Zu beachten: Wenn weniger als 4 Personen am Spiel teilnehmen, ist jeweils nur ein Satz von 1-10 der gepunkteten Zahlenkarten für jeden Spieler zu verwenden (2 Spieler = 20 Karten, 3 Spieler = 30 Karten).
- Der Glascontainer wird zusammengesetzt und für alle Spieler gut erreichbar in der Mitte des Tisches aufgestellt.

Ziel

Als erster Spieler alle 10 grünen Flaschen wiederverwertet zu haben.

So wird gespielt

- Der jüngste Spieler wählt als erster eine der gepunkteten Karten, die mit der Bildseite nach unten auf dem Tisch liegen, und zählt die Punkte. Dabei muss er sicherstellen, dass der/die anderen Spieler die Karte gesehen haben.
- Wenn die Anzahl der Punkte auf dieser Karte mit der Zahl auf einer der Flaschenkarten in der Wand des Spielers übereinstimmt, werden beide Karten in den Glascontainer gesteckt.
- Wenn die Anzahl der Punkte auf der aufgedeckten Karte einer Flasche entspricht, die der Spieler bereits in den Container gesteckt hat, wird die gepunktete Karte mit der Bildseite nach unten auf den Tisch zurückgelegt.
- Nun kommt der nächste Spieler dran.
- Wenn ein Spieler nur noch eine Karte in seiner Wand hat und er eine Karte umdreht, deren Punkte mit der Zahl auf seiner Flasche übereinstimmen, hat dieser Spieler gewonnen. Während er die letzten zwei Karten in den Container steckt, muss er singen "KEINE grünen Flaschen hängen an der Wand".

Der Sieger

Gewonnen hat der erste Spieler, der alle seine grünen Flaschen wiederverwertet hat.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 072 Made in England
Please retain this information for future reference.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Réf. : 072 Fabriqué en Angleterre
Conservez cette notice pour consultation future.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 072 In England hergestellt
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

P Dez Garrafas Verdes

Conteúdo:

4 tabuleiros de parede, 40 cartas de garrafas verdes (4 conjuntos numerados, 1 a 10), 40 cartas numeradas com pintas (4 conjuntos numerados, 1 a 10), 1 depósito de garrafas em 3D

Como iniciar o jogo

- Cada jogador monta o seu tabuleiro de parede, coloca-o na mesa à sua frente e, depois, coloca as garrafas numeradas de 1 a 10, por ordem, ao longo do topo da parede.
- As cartas com pintas são colocadas voltadas para baixo no centro da mesa. Observação: se o número de jogadores for inferior a 4, só deve ser utilizado um conjunto de cartas numeradas com pintas de 1-10 para cada jogador (2 jogadores = 20 cartas, 3 jogadores = 30 cartas).
- O depósito de garrafas é encaixado e colocado no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores.

Objectivo

Ser o primeiro jogador a reciclar as suas 10 garrafas verdes.

Como jogar

- O jogador mais novo começa por escolher uma das cartas com pintas voltadas para baixo que estão na mesa e conta as pintas, permitindo que o(s) outro(s) jogador(es) vejam a carta.
- Se o número de pintas da carta corresponder ao número de uma das cartas de garrafas que está na parede do jogador, estas duas cartas são colocadas no depósito de garrafas.
- Se o número de pintas da carta seleccionada for igual ao de uma garrafa já colocada no depósito pelo jogador, a carta com pintas é devolvida à mesa, voltada para baixo.
- O jogo continua com o jogador seguinte.
- Quando um jogador ficar apenas com uma garrafa na sua parede e voltar uma carta com pintas que corresponda ao número dessa garrafa, o jogador vence o jogo cantando "NÃO há garrafas verdes na parede" e colocando as duas cartas finais no depósito.

Quem ganha

Ganha o primeiro jogador a reciclar todas as suas garrafas verdes.

S Tio gröna flaskor

Innehåll:

4 väggusselplattor, 40 gröna flaskkort (4 satser med siffror, 1 till 10), 40 prickiga sifferkort (4 satser med siffror, 1 till 10), 1 3-dimensionell glasiglo

Hur man sätter upp spelet

- Varje spelare fogar ihop en väggplatta, placerar den på bordet framför sig och placerar flaskorna med siffrorna 1 till 10 i ordningsföljd tvärs över väggen längst upp.
- De prickiga korten placeras med bildsidan nedåt mitt på bordet. OBS! Om färre än 4 spelare deltar i spelet, används bara en sats med 1-10 prickiga sifferkort för varje spelare (2 spelare = 20 kort, 3 spelare = 30 kort).
- Glasiglön fogas samman och placeras mitt på bordet så att alla spelare lätt kan nå den.

Syfte

Att bli den spelare som först återvinner alla sina 10 gröna flaskor.

Hur man spelar

- Den yngsta spelaren börjar med att välja ett av de nedåtvända prickiga korten på bordet och räknar prickarna och ser samtidigt till att övriga spelare har sett kortet.
- Om antalet prickar på detta kort matchar siffran på en av flaskorna som visas på ett av flaskkortet på spelarens vägg, postas båda dessa kort in i glasiglön.
- Om antalet prickar på det uppvända kortet är detsamma som på en flaska som spelaren redan postat, läggs det prickiga kortet tillbaka på bordet med bildsidan nedåt.
- Spelet går vidare till nästa spelare.
- När en spelare har bara en flaska kvar på sin vägg och vänder på ett prickigt kort som matchar siffran på den flaskan, har den spelaren vunnit och sjunger "INGA gröna flaskor finns nu kvar på väggen" då de sista korten postas.

Vinnare

Vinnaren är den spelare som först återvinner alla sina gröna flaskor.

TR On Yeşil Şişe

İçindekiler:

4 adet yuvalı duvar tahtası, 40 adet yeşil şişe kartı (1 – 10 arasında numaralandırılmış 4 set), 40 adet noktalı sayı kartı (1 – 10 arasında numaralandırılmış 4 set), 1 adet 3 boyutlu şişe dönüşüm kutusu

Oyuna Hazırlık

- Her oyuncu kendisine bir duvar tahtası alır. Bunu kendi önünde masanın üzerine yerleştirir ve 1 ile 10 arasında numaralandırılmış şişeleri sırasıyla duvardaki yuvalara sokar.
- Noktalı kartlar ön yüzleri alta gelecek şekilde masanın üzerine yerleştirilir. Not: Oyunu 4 oyuncudan az kişi oynuyorsa her bir oyuncu için sadece bir set 1 – 10 arasında numaralı noktalı kart kullanın (yani 2 oyuncu için = 20 kart, 3 oyuncu için = 30 kart).
- Şişe geri dönüşüm kutusu da yuvalıdır ve tüm oyuncuların kolayca erişebileceği şekilde masanın ortasına konur.

Hedef

10 yeşil şişesinin tümünü geri dönüştüren ilk oyuncu olmak

Nasıl oynanacağı

- Yaşı en küçük oyuncu masanın üzerinde kapalı duran noktalı kartlardan birisini seçerek oyuna başlar. Bu kartın üzerindeki noktaları sayar ve bu arada bu kartı diğer oyunculara da gösterir.
- Bu kartın üzerindeki nokta sayısı oyuncunun duvarındaki şişe kartlarından birinin numarasıyla eşleşiyorsa, bu kartların her ikisi de şişe dönüşüm kutusuna atılır.
- Açılan kartın üzerindeki nokta sayısı oyuncunun daha önce kutuya attığı bir şişenin numarasını gösteriyorsa, bu durumda noktalı kart yeniden kapalı bir şekilde masaya konur.
- Oynama sırası bir sonraki oyuncuya geçer.
- Duvarında tek bir şişe kalan ve üzerinde bu şişenin numarası kadar nokta bulunan kartı çeken oyuncu oyunu kazanır ve son iki kartı geri dönüşüm kutusuna atarken "Duvarda hiç yeşil şişe YOK" diye şarkı söyler.

Kazananın nasıl belirleneceğini

Oyunu yeşil şişelerinin tümünü geri dönüştüren ilk oyuncu kazanır.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref.* 072 Fabricado em Inglaterra
Guarde estas informações para futura referência.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 072 Tillverkat i England
Spara denna information för framtida bruk.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 072 İngiliz Mali
Lütfen bu bilgileri ileride başvurabilmek için saklayın.

UAE

عشر زجاجات خضراء

المحتويات:

4 ألواح جدارية مرتبطة. 40 بطاقة للزجاجات الخضراء. (4 مجموعات من الأرقام، من 1 إلى 10).
40 بطاقة أرقام مَنقُطَة (4 مجموعات من الأرقام، من 1 إلى 10). مخزن زجاجات ثلاثي الأبعاد

الإعداد

- يكون كل لاعب لوح جداري. ويضعه على الطاولة أمامه ويدخل الزجاجات الرقمية من 1 إلى 10. على الترتيب. عبر قمة الجدار.
- يتم وضع البطاقات المَنقُطَة، ووجهها لأسفل في منتصف الطاولة. ملاحظة: إذا كان عدد اللاعبين أقل من 4 لاعبين. استخدم فقط بطاقات مَنقُطَة مرقمة من 1 إلى 10 لكل لاعب (لاعبين = 20 بطاقة، 3 لاعب = 30 بطاقة).
- يتم تنقيب مخزن الزجاجات ويوضع في منتصف الطاولة بحيث يسهل على جميع اللاعبين الوصول إليه.

الهدف

أن تكون اللاعب الذي يقوم بإعادة تدوير (إعادة تصنيع) جميع الزجاجات الخضراء العشرة الخاصة به.

اللعب

- يبدأ أصغر لاعب باختيار أحد البطاقات المنقطة الموجهة لأسفل من الطاولة وبعد النفاط. مع التأكد من أن اللاعب الآخر/ اللاعبين الآخرين قد رأوا البطاقة.
- إذا كان عدد النقاط على هذه البطاقة يطابق العدد على أحد بطاقات الزجاجات على جدار اللاعب. يتم وضع كلا البطاقتين في مخزن الزجاجات.
- إذا كان عدد نقاط البطاقة المعلنة مساو لزجاجات قام اللاعب بوضعها في البداية. فإنه يتم إعادة البطاقة المرقمة إلى الطاولة. ووجهها لأسفل.
- يتم تمرير اللعب إلى اللاعب التالي.
- إذا تبقى لدى اللاعب زجاجة واحدة على جداره وقام بقلب بطاقة مَنقُطَة تنطبق مع الرقم على الزجاجات. فإن هذا اللاعب هو الراح ويقتني "لا يوجد زجاجات خضراء ثابتة على الجدار" ويضع آخر بطاقتين.

الراح

الراح هو أول لاعب يقوم بإعادة تدوير (إعادة تصنيع) جميع الزجاجات الخضراء الخاصة به.

RUS Десять зеленых бутылок

Комплект:

4 доски со стеной, 40 карт с зелеными бутылками (4 комплектов с номерами, от 1 до 10), 40 пестрых карт с номерами (4 комплектов с номерами, от 1 до 10) и один трехмерный контейнер для бутылок

Подготовка

- Каждый игрок берет доску, располагает ее на столе перед собой и располагает бутылки от 1 до 10 на стене.
- Пестрые карточки располагаются лицом вниз в центре стола. Если игру играют менее 4 игроков, используйте для каждого игрока только комплект пестрых карт от 1 до 10 для каждого игрока (2 игрока = 20 карт, 3 игрока = 30 карт).
- Контейнер для бутылок складывается и располагается посередине стола, где его могут достать все игроки.

Задача

Быть первым игроком, который выбрасывает в контейнер на переработку все 10 своих зеленых бутылок.

Правила игры

- Самый младший игрок начинает, выбирая одну из пестрых карт со стола и пересчитывает точки, обязательно показывая другому игроку или игроками.
- Если номер точек на этой карте соответствует номеру, показанному на одной из карт с бутылками на стене игрока, обе карты складываются в контейнер.
- Если количество точек на открытой карточке равняется бутылке, которую игрок уже выбросил в контейнер, карточка с точками возвращается на стол вниз лицом.
- Ход переходит к другому игроку.
- Когда и игрока остается на его стене только одна бутылка и он переворачивает пеструю карту, соответствующую номеру на этой бутылке, игрок становится победителем и поет "На стене БОЛЬШЕ НЕТ зеленых бутылок", бросая в контейнер последние две карты.

Победитель

Победитель – тот, кто первым сбрасывает для переработки все зеленые карты.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
072 صنع في إنجلترا
يرجى الاحتفاظ بهذه المعلومات للاستفادة منها كمرجع مستقبلاً.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ссылочный номер: 072 Сделано в Англии
Пожалуйста, сохраните эту информацию для дальнейшего руководства.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
商品番号: 072 英国製
この説明書は、後日参照できるように保管してください。