



Veggie Loto



Règles du Jeu • Rules of the Game

Spielregeln • Spelregels • Reglas del Juego • Regole del Gioco

VEGGIE LOTO

Jeu de Stratégie



Pour enfants de 5 ans et plus

De 2 à 4 joueurs



30 minutes

Le but du jeu est d'être le premier à remplir son carton de loto.

• Jeu idéal pour :

- Stimuler la concentration
- Développer la stratégie
- Réconcilier les enfants avec les fruits et les légumes

• Préparation du jeu :

Chaque joueur prend une ardoise pour y inscrire son nom. Cette ardoise servira plus tard à indiquer sa combinaison à chaque tour. Chaque joueur choisit un carton de loto et le pose devant lui. Suivant le nombre de joueurs, on utilise uniquement une partie des jetons fruits et légumes; les autres sont écartés du jeu :

- A 2 joueurs, on prend les jetons fruits et légumes correspondant uniquement aux 2 cartons choisis par les joueurs (soit $2 \times 9 = 18$ jetons).
- A 3 joueurs, on prend les jetons fruits et légumes correspondant uniquement aux 3 cartons choisis par les joueurs (soit $3 \times 9 = 27$ jetons).
- A 4 joueurs, on joue avec la totalité des jetons.

On place les jetons fruits et légumes dans le sac en coton pour les piocher au hasard.

La carte « rappel des combinaisons » doit être placée dans le support, visible de tous. Cette carte sert uniquement à rappeler l'ordre des combinaisons, de la plus forte à la moins forte. Les dés indiqués pour chaque combinaison sur la carte rappel sont uniquement des exemples.

• Déroulement du jeu :

Le joueur le plus jeune commence et décide de la mise de départ (un, deux ou trois jetons) ; chaque joueur pioche donc dans le sac le nombre de jetons correspondant à la mise de départ. Tous les jetons tirés du sac sont placés face visible sur la table.

Chaque joueur a droit à 3 lancers de dés maximum pour faire la meilleure combinaison possible.

Le joueur qui commence lance donc les 5 dés en même temps ; si la combinaison obtenue ne lui plaît pas, il peut relancer un seul, quelques-uns ou tous les dés pour obtenir une meilleure combinaison. Il l'indique alors sur son ardoise.

Celui qui obtient la meilleure combinaison remporte la mise (= l'ensemble des jetons piochés au début de la manche) et place les jetons correspondants sur son carton de loto. Les autres jetons ne correspondant pas à son carton sont replacés dans le sac.

Le joueur qui a remporté la mise sera le premier à jeter les dés pour le tour suivant.

NB : Si les joueurs font des combinaisons identiques, c'est le joueur qui comptabilise le plus grand nombre qui remporte la mise. Exemple, si le joueur A fait un brelan de 3 et le joueur B un brelan de 4, le joueur B gagne la mise car $3 \times 4 > 3 \times 3$. Si les joueurs font des combinaisons parfaitement identiques, ils relancent les dés.

David _____

3 3 3 5 2

Combinaisons possibles par ordre croissant :

- Paire _____ 2 dés identiques
Double paire _____ 2 fois 2 dés identiques
Brelan _____ 3 dés identiques
Carré _____ 4 dés identiques
Full _____ 1 brelan et 1 paire
Petite suite _____ suite de 4 dés
Grande suite _____ suite de 5 dés
Poker _____ 5 dés identiques

• Fin de la partie :

Dès qu'un joueur a rempli son carton de loto avec tous ses pions, il gagne la partie.

Variante : pour rendre le jeu plus facile, on peut simplement lancer tous les dés. Le joueur qui comptabilise le plus grand nombre de points en additionnant les 5 dés remporte la mise.

Autre variante : pour les tout-petits, il est possible de jouer uniquement avec les jetons à tirer du sac. Chacun son tour, un joueur pioche un jeton et si celui-ci figure sur son carton, il le pose dessus. Le premier à remplir son carton a gagné.



VEGGIE LOTO

Strategy Game



For children over 5 years old.

From 2 to 4 players.

30 minutes

The goal of the game is to be the first player to fill their lotto card.

• The ideal game to:

- Boost concentration
- Develop strategic thinking
- Reconciling children with fruits and vegetables

• Getting ready to play:

Each player takes a whiteboard and writes their name on it. This whiteboard will be used later to show one's combination each turn. Each player chooses a lotto card and places it in front of him or herself. Based on the number of players, sometimes only part of the fruit and vegetable counters are used, with the others being removed from the game:

- With 2 players, only the fruit and vegetable counters that match up with the 2 cards chosen by the players are taken (i.e. $2 \times 9 = 18$ counters).
- With 3 players, only the fruit and vegetable counters that match up with the 3 cards chosen by the players are taken (i.e. $3 \times 9 = 27$ counters).
- With 4 players, game play requires all counters.

The fruit and vegetable counters are placed in the cotton bag to draw them at random. The "combinations reminder" card must be placed in the stand, where it is visible to all players. This card is only used to remind players of the order of the combinations, from strongest to weakest. The dice shown for each combination on the reminder card only serve as examples.

• Playing the game:

The youngest player starts and decides on the starting wager (one, two or three counters); each player then draws the number of counters corresponding to the starting wager from the bag. All counters drawn from the bag are placed face up on the table. Each player is entitled to a maximum of 3 dice rolls to form the best possible combination.

The player who starts therefore rolls all 5 dice at the same time; if the combination obtained is

unsatisfactory, the player may reroll a single dice, a few dice or all the dice to try for a better combination. The player then writes the combination on their whiteboard.

The player who rolls the best combination wins the jackpot (i.e. all the counters drawn at the start of the round) and places the corresponding counters on their lotto card. The other counters that do not match their card are put back in the bag. The player who won the jackpot will be the first player to roll the dice for the following turn.

Please note: If players roll identical combinations, it's the player who counts the highest number who wins the jackpot. For example, if Player A rolls a three-of-a-kind of 3 and Player B a three-of-a-kind of 4, Player B wins the jackpot, since $3 \times 4 > 3 \times 3$. If the players roll completely identical combinations, they reroll the dice.

David _____

3 3 3 5 2

Possible combinations (in ascending order):

- Pair _____ 2 identical dice
- Double pair _____ 2 times 2 identical dice
- Three-of-a-kind _____ 3 identical dice
- Four-of-a-kind _____ 4 identical dice
- Full house _____ 1 three-of-a-kind and 1 pair
- Small straight _____ straight of 4 dice
- Large straight _____ straight of 5 dice
- Poker _____ 5 identical dice

• End of the game:

The first player who fills their lotto card with all their counters wins the game.

Variants: to simplify game play, players may simply roll all the dice. The player who counts the highest number of points by adding the 5 dice wins the jackpot.

Another variant: toddlers may play the game by simply drawing the counters from the bag. Each player takes a turn drawing a counter and if the counter appears on their card, the player places it on top. The first player to fill their card wins.

VEGGIE LOTO

Strategiespiel



Für Kinder ab 5 Jahren.



Für 2 bis 4 Spieler.



30 Minuten

Ziel des Spiels ist es, als Erstes seine Lottokarte auszufüllen.

• Ideales Spiel:

- zur Förderung der Konzentrationsfähigkeit
- zur Entwicklung des strategischen Denkvermögens
- um mit Obst und Gemüse ins Reine zu kommen.

• Vorbereitung des Spiels:

Jeder Spieler nimmt eine Tafel und trägt dort seinen Namen ein. Auf dieser Tafel wird im späteren Verlauf in jeder Runde die eigene Kombination eingetragen. Jeder Spieler wählt eine Lottokarte und legt sie vor sich ab. Je nach Anzahl der Spieler, kommt nur ein Teil der Obst- und Gemüseplättchen zum Einsatz; die übrigen Plättchen werden dann zur Seite gelegt:

- Beim Spiel mit 2 Spielern werden nur diejenigen Obst- und Gemüseplättchen verwendet, die zu den 2 von den Spielern ausgewählten Karten passen (d. h. $2 \times 9 = 18$ Plättchen).
- Beim Spiel mit 3 Spielern werden nur jene Obst- und Gemüseplättchen verwendet, die zu den 3 von den Spielern ausgewählten Karten passen (d. h. $3 \times 9 = 27$ Plättchen).
- Beim Spiel mit 4 Spielern kommen alle Plättchen zum Einsatz.

Die Obst- und Gemüseplättchen werden in den Baumwollbeutel gesteckt, aus dem sie später blind gezogen werden. Die Karten „Kombinationen erinnern“ muss für alle sichtbar in den dafür vorgesehenen Ständer eingesetzt werden. Diese Karte dient ausschließlich dazu, die Reihenfolge der Kombinationen – von der stärksten bis zur schwächsten – in Erinnerung zu rufen. Die für die Kombinationen auf der Karte abgebildeten Würfel dienen nur als Beispiele.

• Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt und entscheidet über den Anfangseinsatz (ein, zwei oder drei Plättchen); nun zieht jeder Spieler die nach dem Einsatz vorgesehene Anzahl von Plättchen aus dem Beutel. Alle Plättchen, die aus dem Beutel gezogen wurden, müssen offen auf dem Tisch abgelegt werden. Um eine bestmögliche Kombination zu erzielen, darf jeder Spieler höchstens 3 Mal würfeln:

Der Spieler, der beginnt, wirft alle 5 Würfel auf einmal; ist er mit der Kombination nicht zufrieden, kann er einen Würfel, mehrere oder alle Würfel erneut werfen, um eine bessere Kombination zu erzielen. Diese trägt er anschließend auf seiner Tafel ein.

David _____

3 3 3 5 2

Der Spieler, der die beste Kombination erzielt hat, gewinnt den Einsatz (= alle Plättchen, die zu Beginn der Runde in den Beutel gegeben worden waren) und legt die entsprechenden Plättchen auf seiner Lottokarte ab. Die verbleibenden Plättchen, die nicht zu seiner Karte passen, werden zurück in den Beutel gesteckt. Der Spieler, der den Einsatz gewinnt, würfelt in der nächsten Runde als Erster.

NB: Für den Fall, dass die Spieler die gleiche Kombination erzielen, gewinnt der Spieler den Einsatz, der die größte Augenzahl erreicht hat. Würfelt zum Beispiel Spieler A einen 3-er Dreier und Spieler B einen 4-er Dreier, so gewinnt Spieler B den Einsatz, weil $3 \times 4 > 3 \times 3$. Erzielen die Spieler vollkommen identische Kombinationen, so wiederholen sie ihren Wurf.

Mögliche Kombinationen in ansteigender Reihenfolge:

- Zweier _____ 2 gleiche Würfel
- Doppel-Zweier _____ 2 Mal 2 gleiche Würfel
- Dreier _____ 3 gleiche Würfel
- Vierer _____ 4 gleiche Würfel
- Full House _____ 1 Dreier und 1 Zweier
- Kleine Straße _____ 4 aufeinanderfolgende Würfel
- Große Straße _____ 5 aufeinanderfolgende Würfel
- Poker _____ 5 gleiche Würfel

• Ende des Spiels:

Sobald ein Spieler seine Lottokarte mit allen Plättchen ausgefüllt hat, gewinnt er die Partie.

Variante: Für ein vereinfachtes Spiel, ist es möglich, einfach alle Würfel zu werfen. Der Spieler, der nach Addierung aller 5 Würfel die größte Augenzahl erzielt, gewinnt den Einsatz.

Weitere Variante: Mit den kleinsten Spielern kann ausschließlich mit den Plättchen gespielt werden, die dann aus dem Beutel gezogen werden. Ein Spieler nach dem anderen zieht ein Plättchen aus dem Beutel; ist es auf seiner Karte abgebildet, legt er es ab. Der Spieler, der als Erstes seine Karte vervollständigt hat, gewinnt.

VEGGIE LOTO

Strategiespel



Voor kinderen boven de 5 jaar.



2 tot 4 spelers.



30 minuten

Het doel van het spel is om als eerste zijn lottokaart te vullen.

• Spel ideaal voor:

- Het stimuleren van de concentratie
- Het ontwikkelen van de strategie
- De kinderen kennis laten maken met de soorten fruit en groente

• Spelvoorbereiding:

Elke speler neemt een uitwisbaar bordje en noteert zijn naam. Dit bordje dient om later bij elke ronde zijn combinatie aan te geven. Elke speler kiest een lottokaart en legt deze voor hem. Afhankelijk van het aantal spelers gebruikt men slechts een deel van de fruit- en groentefiches. De niet gebruikte fiches worden uit het spel verwijderd.

- Met 2 spelers neemt met het aantal fruit- en groentefiches gelijk aan 2 lottokaarten die door de spelers worden gekozen (of $2 \times 9 = 18$ fiches).
- Met 3 spelers neemt met het aantal fruit- en groentefiches gelijk aan 3 lottokaarten die door de spelers worden gekozen (of $3 \times 9 = 27$ fiches).
- Met 4 spelers speelt men met alle fiches.

Doe de fruit- en groentefiches in het katoenen zakje om ze later willekeurig uit te nemen. Plaats de herinneringskaart met combinaties in de houder en zorg dat deze door iedereen goed te zien is. Deze kaart dient alleen als herinnering voor de volgorde van de combinaties, van hoog naar laag. De dobbelstenen die voor elke combinatie op de herinneringskaart worden aangegeven zijn slechts voorbeelden.

• Spelverloop:

De jongste speler begint en bepaalt de initiële inzet (een, twee of drie fiches). Elke speler neemt vervolgens uit het zakje het aantal fiches dat met de initiële inzet overeenstemt. Alle fiches die uit het zakje zijn genomen worden met de bedrukte kant omhoog op de tafel gelegd. Elke speler mag tot maximum 3 keer met de dobbelstenen gooien om de best mogelijke combinatie te maken. De speler, die als eerste aan de beurt is, gooit met de 5 dobbelstenen tegelijk; als de verkregen combinatie hem niet bevalt, mag hij één, meerdere

of alle dobbelstenen opnieuw gooien om een betere combinatie te krijgen. De verkregen combinatie wordt vervolgens op zijn bordje genoteerd.

De speler met de beste combinatie krijgt de volledige inzet (= alle fiches die aan het begin van de ronde bijeen werden gebracht) en plaatst de overeenkomstige fiches vervolgens op de lottokaart. De fiches die niet met zijn kaart overeenstemmen worden opnieuw in het zakje geplaatst. De speler die de inzet heeft gekregen, zal als eerste de dobbelstenen in de volgende ronde gooien.

David _____

3 3 3 5 2

Opmerking: Als de spelers identieke combinaties hebben gemaakt, krijgt de speler met de grootste waarde de volledige inzet. Bijvoorbeeld: als speler A een three of a kind van 3 heeft en speler B heeft een three of a kind van 4, dan wint speler B de inzet want $3 \times 4 > 3 \times 3$. Als de spelers volledig dezelfde combinaties hebben gemaakt, moeten ze opnieuw met de dobbelstenen gooien.

Mogelijke combinaties in stijgende volgorde:

Paar _____ 2 identieke dobbelstenen

Dubbel paar _____ 2 keer 2 identieke dobbelstenen

Three of a kind _____ 3 identieke dobbelstenen

Carré _____ 4 identieke dobbelstenen

Full _____ 1 three of a kind en 1 paar

Kleine straat _____ reeks van 4 opeenvolgende dobbelstenen

Grote straat _____ reeks van 5 opeenvolgende dobbelstenen

Poker _____ 5 identieke dobbelstenen

• Einde van het spel:

Zodra een speler zijn volledige lottokaart met fiches heeft gevuld, is hij de winnaar van het spel.

Variant: voor een eenvoudiger spel, gooi eenmaal met alle dobbelstenen. De speler met het grootste aantal ogen wanneer men de 5 vijf dobbelstenen optelt, krijgt de inzet.

Andere variant: voor de allerkleinsten, speel alleen met de fiches die men uit het zakje haalt. De spelers halen om de beurt een fiche uit het zakje en als deze op zijn kaart is weergegeven, legt hij de fiche erop. De speler die als eerste zijn kaart heeft gevuld, is de winnaar.

VEGGIE LOTO

Juego de Estrategia



Para niños de 5 años y más.

De 2 a 4 jugadores.

30 minutos

El objetivo del juego es ser el primero en rellenar el cartón de bingo.

• Juego ideal para:

- Estimular la concentración
- Desarrollar la estrategia
- Familiarizar a los niños con las frutas y las verduras

• Preparación del juego:

Cada jugador cogerá una pizarra para escribir en ella su nombre. Dicha pizarra servirá a continuación para indicar su combinación en cada turno. Cada jugador elegirá un cartón de bingo y lo colocará delante de él. Dependiendo del número de jugadores, se utilizará únicamente una parte de las fichas de frutas y verduras; las demás se apartarán del juego:

- Para 2 jugadores, se cogerán las fichas de frutas y verduras correspondientes únicamente a los 2 cartones elegidos por los jugadores (es decir, $2 \times 9 = 18$ fichas).
- Para 3 jugadores, se cogerán las fichas de frutas y verduras correspondientes únicamente a los 3 cartones elegidos por los jugadores (es decir, $3 \times 9 = 27$ fichas).
- Para 4 jugadores, se jugará con la totalidad de las fichas.

Se colocarán las fichas de frutas y verduras dentro de la bolsa de algodón para sacarlas al azar. La tarjeta «recordatorio de combinaciones» deberá colocarse en el soporte, de modo que todos puedan verla. Esta tarjeta sirve únicamente para recordar el orden de las combinaciones, de la más fuerte a la más débil. Los dados indicados para cada combinación en la tarjeta de recordatorio son únicamente ejemplos.

• Desarrollo del juego:

Comenzará el jugador más joven, que decidirá también la puesta de salida (una, dos o tres fichas); cada jugador sacará por tanto de la bolsa el número de fichas correspondiente a la puesta de salida. Todas las fichas extraídas de la bolsa se colocarán boca arriba sobre la mesa. Cada jugador tendrá derecho a 3 lanzamientos de los dados como máximo para conseguir la mejor combinación posible. El jugador que comience lanzará, por consiguiente, los 5

dados al mismo tiempo. Si la combinación obtenida no le gustara, podrá lanzar un solo dado, varios o todos los dados para obtener una combinación mejor. A continuación, lo indicará en su pizarra.

El que obtenga la mejor combinación se llevará la puesta (= el conjunto de las fichas extraídas al principio de la manga) y colocará las fichas correspondientes sobre su cartón de bingo. Volverá a meter en la bolsa las fichas que no correspondan a su cartón. El jugador que se haya llevado la puesta será el primero en lanzar los dados en el turno siguiente.

David _____

3 3 3 5 2

NOTA: Si los jugadores consiguieran combinaciones idénticas, el jugador que haya obtenido el número mayor se llevará la puesta. Por ejemplo, si el jugador A tuviera un trío de 3 y el jugador B un trío de 4, el jugador B ganará la puesta ya que $3 \times 4 > 3 \times 3$. Si los jugadores tuvieran combinaciones totalmente idénticas, volverán a lanzar los dados.

Combinaciones posibles por orden creciente:

Pareja _____ 2 dados idénticos

Doble pareja _____ 2 veces 2 dados idénticos

Trío _____ 3 dados idénticos

Póquer _____ 4 dados idénticos

Full _____ 1 trío y 1 pareja

Escalera inferior _____ 4 dados seguidos

Escalera superior _____ 5 dados seguidos

Repóquer _____ 5 dados idénticos

• Fin de la partida:

Cuando un jugador haya rellenado su cartón de bingo con todas sus fichas, ganará la partida.

Variante: para que el juego sea más fácil, se podrá simplemente lanzar todos los dados. El jugador que consiga el mayor número de puntos sumando los 5 dados se llevará la puesta.

Otra variante : para los más pequeños, es posible jugar únicamente con las fichas que se extraen de la bolsa. Cada uno por turno sacará una ficha de la bolsa y si esta figurara en su cartón, la pondrá encima. El primero que rellene su cartón, habrá ganado.

VEGGIE LOTO

Gioco di Strategia



Per bambini dai 5 anni in su

Da 2 a 4 giocatori

30 minuti

Lo scopo del gioco è riempire per primi la propria cartella.

• Gioco ideale per:

- stimolare la concentrazione
- sviluppare le capacità strategiche
- avvicinare i bambini alla frutta e alla verdura

• Preparazione del gioco :

Ciascun giocatore prende una lavagnetta e vi scrive il proprio nome. Questa lavagnetta servirà in seguito per segnare la propria combinazione a ogni turno. Ciascun giocatore sceglie una cartella e la posiziona davanti a sé. A seconda del numero di giocatori, viene utilizzata solo una parte dei gettoni-frutta e dei gettoni-verdura; gli altri vengono esclusi dal gioco.

- Per 2 giocatori, prendere esclusivamente i gettoni-frutta e i gettoni-verdura corrispondenti alle 2 cartelle scelte dai giocatori (ovvero $2 \times 9 = 18$).
- Per 3 giocatori, prendere esclusivamente i gettoni-frutta e i gettoni-verdura corrispondenti alle 3 cartelle scelte dai giocatori (ovvero $3 \times 9 = 27$).
- Per 4 giocatori, usare tutti i gettoni.

Posizionare i gettoni-frutta e i gettoni-verdura nella sacchetta in cotone per la pesca. Posizionare la scheda promemoria nel supporto, visibile a tutti. Questa scheda serve unicamente a ricordare l'ordine delle combinazioni, dalla più forte alla più debole. I dadi indicati per ciascuna combinazione sulla scheda servono solo da esempio.

• Svolgimento del gioco:

Inizia il giocatore più giovane, che decide la posta di partenza (uno, due o tre gettoni); ciascun giocatore pesca nella sacchetta il numero di gettoni corrispondenti alla posta. Tutti i gettoni estratti dalla sacchetta vengono posizionati sul tavolo a faccia in su. Ciascun giocatore ha diritto a un massimo di 3 lanci di dadi per ottenere la migliore combinazione possibile. Il giocatore che inizia lancia i 5 dadi contemporaneamente; se la combinazione ottenuta non

gli piace, può rilanciare uno o più dadi per ottenere una combinazione migliore. Quindi la riporta sulla propria lavagnetta.

Chi ottiene la combinazione migliore raccoglie la posta (= l'insieme dei gettoni pescati all'inizio della manche) e posiziona i gettoni corrispondenti sulla sua cartella. I gettoni che non corrispondono alla sua cartella vengono riposizionati nella sacchetta. Il giocatore che ha raccolto la posta sarà il primo a lanciare i dadi al turno successivo.

David _____

3 3 3 5 2

Nota: se i giocatori ottengono una combinazione identica, il giocatore che ottiene il numero maggiore raccoglie la posta. Ad esempio, se il giocatore A fa un tris di 3 e il giocatore B un tris di 4, il giocatore B raccoglie la posta, perché $3 \times 4 > 3 \times 3$. Se i giocatori ottengono combinazioni perfettamente identiche, rilanciano i dadi.

Combinazioni possibili in ordine crescente:

- Coppia _____ 2 dadi identici
- Doppia coppia _____ 2 volte 2 dadi identici
- Tris _____ 3 dadi identici
- Poker di quattro _____ 4 dadi identici
- Full _____ 1 tris e 1 coppia
- Scala _____ 4 dadi consecutivi
- Scala reale _____ 5 dadi consecutivi
- Poker di 5 _____ 5 dadi identici

• Fine della partita:

Il giocatore che ha riempito la propria cartella con tutti i gettoni vince la partita.

Variante: per rendere il gioco più facile, è possibile lanciare semplicemente tutti i dadi. Il giocatore che ottiene il maggior numero di punti sommando i 5 dadi raccoglie la posta.

Altra variante: per i più piccoli, è possibile giocare esclusivamente con i gettoni da estrarre dalla sacchetta. A turno, ciascun giocatore pesca un gettone, e se appare sulla propria cartella lo posiziona sulla casella corrispondente. Vince il giocatore che riempie per primo la propria cartella.

Illustrations :
Laurence Lebigre





Plus de jeux sur / More games
Noch mehr Spiele auf
Meer spellen op / Más juegos en
Altri giochi su :

www.janod.com/games



JURATOYS SAS

13 rue de l'Industrie
39270 Orgelet - FRANCE
2018

www.janod.com

SIRET 453 389 660 00011

RCS LONS 453 389 660