





FRONT

F

IMAGINATION... Jeu de mémoire

 De 6 à 12 ans
 De 2 à 5 joueurs
 50 cartes
 30 minutes

Le but du jeu est de construire ensemble l'histoire la plus longue possible

Jeu idéal pour stimuler:

- La mémoire
 - Le vocabulaire
 - L'imagination
 - La conjugaison

Préparation du jeu :

Distribuer 3, 5 ou 7 cartes « conte » illustrées à chaque joueur. Plus les joueurs ont des cartes, plus passionnante sera la partie. Distribuer une carte « joker » et une carte « fin de conte » à chaque joueur.



Déroulement du jeu :

Une carte conte est posée sur la table face visible. Chaque joueur va inventer un début d'histoire à partir de cette carte et celui qui a créé le début le plus passionnant commence. Si les joueurs n'arrivent pas à se mettre d'accord sur quel est le meilleur début d'histoire, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

Les cartes doivent être posées dans l'ordre dans lequel sont jouées pour que ce soit plus facile de suivre l'histoire.

BACK

Le joueur 1 commence à raconter l'histoire puis pose la carte conte de son choix. C'est ensuite au joueur 2 de reprendre l'histoire en répétant ce qu'a dit le joueur précédent et en ajoutant une explication à la dernière carte posée par le joueur 1. La partie se poursuit de la même manière, chaque joueur doit d'abord répéter l'histoire depuis le début puis y ajouter son explication à la dernière carte posée et enfin ajouter une carte de son jeu.

Présentation des cartes :

Si un joueur ne se rappelle plus du début de l'histoire et /ou ne trouve pas d'idée pour relier la dernière carte posée au reste de l'histoire, il peut jouer sa carte joker et ainsi passer son tour. C'est alors au joueur suivant de reprendre l'histoire depuis le début et de compléter avec l'explication de la dernière carte. Le jeu reprend ensuite normalement. La carte joker utilisée est mise de côté et ne pourra pas être réutilisée au cours de cette histoire mais le joueur qui l'a utilisée pourra continuer à jouer au prochain tour.



La carte fin de conte peut être jouée à n'importe quel moment pendant son tour à la place d'une carte conte. C'est alors au joueur suivant de terminer l'histoire puis il commence une nouvelle histoire en posant une carte conte de son jeu. Pour cette nouvelle histoire, les cartes joker utilisées lors de l'histoire précédente sont redonnées à chaque joueur.

La partie est terminée lorsqu'il n'y a plus de cartes conte en jeu.

L'histoire n'a pas besoin d'être répétée mot à mot, du moment que le déroulement de l'histoire est correct, ça suffit.



FRONT

ENG

IMAGINATION... Memory Game

 For kids aged 6-12 years
 From 2 to 5 players
 50 cards
 30 minutes

Object of the game: Build as long a story as possible

A game that is perfectly suited to stimulates:

- Memory
 - Vocabulary
 - Imagination
 - Conjugation

Game set-up:

Deal 3, 5 or 7 illustrated "story" cards to each player. The more players who have cards, the more exciting the game will be.

Deal a "joker" card and an "end of story" card to each player.



Game rules:

One story card is placed on the table face up. Each player must invent the beginning of a story using this card and the person who thinks of the most exciting beginning starts the game. If players can't agree on which beginning is the most exciting, then the oldest player goes first.

Cards must be lined up in the order in which they are played so that it is easier to follow the story.

BACK

Player 1 starts to tell the story then sets down the card of their choice. Then player 2 picks up the story, repeating what the previous player has said then adding an explanation for the last card played by player 1. The story continues in the same way: each player must first repeat the story from the start then add their explanation for the card played by the previous player and finally, add a card of their choice.

Types of cards:

If a player cannot remember the story from the start and/or does not have an idea for the last card that was played, they can play their joker card and skip their turn. Then the next player must again repeat the story from the start and add the explanation for the last card played. The game continues as normal. The joker card is put to the side and cannot be reused during this story but the player who used it can continue to play when their turn comes around again.



The end of story card can be played at any time during a player's turn in place of a story card. The next player must then finish the story. That player then starts a new story by playing a story card. For this new story, the joker cards used during the previous story are given back to each player.

The game ends when there are no more story cards in play.





The story does not need to be repeated word for word. As long as the order of the story is correct, it's okay.

Janod®

FRONT

D

IMAGINATION... Gedächtnisspiel

 Für Kinder von 6 bis 12 Jahren
 Für 2 bis 5 Spieler
 50 Karten
 30 Minuten

Ziel des Spiels: Gemeinsam eine möglichst lange Geschichte erfinden

Dieses Spiel ist ideal zum:

- Fördert Gedächtnis
 - Wortschatz
 - Fantasie
 - das Konjugieren

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält 3, 5 oder 7 illustrierte „Märchen“-Karten. Je mehr Spieler mitspielen, umso spannender wird die Runde. Jeder Spieler erhält eine „Joker“-Karte und eine „Märchenende“-Karte.



Spielverlauf:

Eine Märchen-Karte wird aufgedeckt auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler muss sich den Anfang einer Geschichte zu dieser Karte ausdenken. Der Spieler, der sich den spannendsten Geschichtenanfang ausgedacht hat beginnt. Wenn die Spieler sich nicht einigen können, welcher der beste Anfang für die Geschichte ist, beginnt der älteste Spieler.

Die Karten müssen in der Reihenfolge gelegt werden, in der sie gespielt wurden, damit es einfacher ist, der Geschichte zu folgen.

BACK

Spieler 1 beginnt die Geschichte zu erzählen und legt die Märchen-Karte seiner Wahl ab. Dann spinnt Spieler 2 die Geschichte weiter, indem er das wiederholt, was der vorherige Spieler gesagt hat, und eine Erklärung zu der letzten Karte hinzufügt, die Spieler 1 abgelegt hat. Das Spiel wird auf diese Weise fortgesetzt: Jeder Spieler muss erst die Geschichte von Anfang an wiederholen und dann seine Erklärung zu der zuletzt abgelegten Karte hinzufügen und zu guter Letzt eine Karte aus seinem Blatt anlegen.

Beschreibung der Karten:

Wenn sich ein Spieler nicht mehr an den Anfang der Geschichte erinnert und/oder keine Idee hat, wie man die zuletzt abgelegte Karte mit dem Rest der Geschichte verbinden kann, kann er seine Joker-Karte ausspielen und aussetzen. In diesem Fall ist dann der nächste Spieler an der Reihe, die Geschichte von Anfang an zu erzählen und mit einer Erklärung zu der letzten Karte zu ergänzen. Das Spiel läuft normal weiter. Die ausgespielte Joker-Karte wird zur Seite gelegt und darf im Laufe dieser Geschichte nicht noch einmal verwendet werden. Der Spieler, der die Karte ausgespielt hat, darf jedoch weiterspielen, wenn er wieder an der Reihe ist.



Die Märchenende-Karte kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt anstatt einer Märchen-Karte ausgespielt werden. Dann muss der nächste Spieler die Geschichte beenden. Anschließend beginnt er eine neue Geschichte, indem er eine Märchen-Karte aus seinem Blatt ablegt. Für diese neue Geschichte werden die während der vorherigen Geschichte ausgespielten Joker wieder an jeden Spieler verteilt.

Die Spielrunde endet, wenn keine Märchen-Karten mehr im Spiel sind.





Die Geschichte muss nicht Wort für Wort wiederholt werden. Es genügt, wenn der Ablauf der Geschichte korrekt ist.

Janod®

FRONT

NL

IMAGINATION... Geheugenspel

 Voor kinderen tussen 6 en 12 jaar
 2 tot 5 spelers
 50 kaarten
 30 minuten

Doel van het spel : Samen een zo lang mogelijk verhaal maken

Ideaal spel voor:

- Geheugen
 - Woordenschat
 - Werbeeldingskracht
 - Wervoeging ontwikkelen

Spelvoorbereiding:

Geef aan elke speler 3, 5 of 7 geïllustreerde sprookjeskaarten. Hoe meer kaarten elke speler in zijn bezit heeft, hoe meeslepende het spel.

Geef aan elke speler tevens een jokerkaart en een eindekaart.



Spelverloop:

Er wordt een sprookjeskaart met de bedrukte kant omhoog op de tafel gelegd. Elke speler verzinnt vervolgens een verhaalbegin op basis van deze kaart. De speler met het meest meeslepende begin start. Als de spelers niet overeenkomen welk verhaalbegin het beste is, is het de oudste speler die het verhaal start.

Leg de kaarten in de volgorde waarin ze worden gespeeld zodat het eenvoudiger is om het verhaal te volgen.

Speler 1 start met het vertellen van het verhaal en legt

BACK

vervolgens een sprookjeskaart van zijn keuze op de tafel. Het is vervolgens de beurt aan speler 2 om het verhaal voort te zetten door eerst te herhalen wat de vorige speler heeft gezegd en vervolgens een vervolg te verzinnen op basis van de laatste kaart die door speler 1 op tafel werd gelegd. Het spel wordt zo verder gespeeld; elke speler moet eerst het verhaal herhalen, vervolgens een vervolg verzinnen op basis van de laatste gelegde kaart en tenslotte een van zijn kaarten toevoegen.

Voorstelling van de kaarten:

Als een speler het begin van het verhaal niet meer weet en/of geen goed vervolg op basis van de laatste gelegde kaart kan verzinnen, kan hij zijn jokerkaart leggen en slaat hij zijn beurt over. Het is vervolgens aan de volgende speler om het verhaal vanaf het begin te vertellen en het aan te vullen op basis van de laatste gelegde kaart. Het spel wordt vervolgens op normale wijze verder gespeeld. De gebruikte jokerkaart wordt aan de kant gelegd en mag tijdens dit verhaal niet meer opnieuw worden gebruikt. De speler die de jokerkaart heeft gebruikt mag bij de volgende ronde echter wel verder spelen.



De eindekaart mag op elk moment tijdens de beurt van een speler worden gespeeld in de plaats van een sprookjeskaart. Het is vervolgens aan de volgende speler om het verhaal te beëindigen, waarna hij een nieuw verhaal start door een sprookjeskaart op de tafel te leggen. Voordat het nieuwe verhaal start, worden de jokerkaarten die in het vorig verhaal werden gebruikt aan alle spelers teruggegeven.

Het spel is gespeeld wanneer alle sprookjeskaarten op de tafel liggen.





Het verhaal moet niet woordelijk worden herhaald. Het spel kan worden verder gespeeld zolang het verloop van het verhaal maar juist is.

Janod®

FRONT

E

IMAGINATION... Juego de memoria

 Para niños de 6 a 12 años
 De 2 a 5 jugadores
 50 cartas
 30 minutos

Objetivo del juego: Construir juntos la historia más larga posible

Juego ideal para estimular:

- La memoria
 - El vocabulario
 - La imaginación
 - La conjugación

Preparación del juego:

Repartir 3, 5 o 7 cartas "cuento" ilustradas para cada jugador. Cuantas más cartas tengan los jugadores, más apasionante será la partida.

Repartir una carta "comodín" y una carta "fin de cuento" para cada jugador.



Desarrollo del juego:

Se pone una carta cuento sobre la mesa cara arriba. Cada jugador inventará un comienzo de historia a partir de esta carta y el que haya creado el principio más apasionante empezará. Si los jugadores no llegan a ponerse de acuerdo sobre cuál es el mejor inicio de historia, empezará el jugador de más edad.

BACK

Las cartas deben ponerse en el orden en que se juegan para que sea más fácil seguir la historia.

El jugador 1 empieza a contar la historia y luego pone la carta cuento de su elección. Luego es el turno del jugador 2 de retomar la historia repitiendo lo que ha dicho el jugador anterior y añadiendo una explicación a la última carta dejada en la mesa por el jugador 1. La partida continúa de la misma forma y cada jugador debe repetir primero la historia desde el principio para luego añadir su explicación a la última carta tirada y al final añadir una carta de su mano.

Presentación de las cartas:

Si un jugador no recuerda el principio de la historia y/o no encuentra una idea para conectar con la última carta colocada en el resto de la historia, puede jugar su carta comodín y pasar así su turno. Entonces el jugador siguiente debe retomar la historia desde el principio y completar con la explicación de la última carta. El juego sigue normalmente. La carta comodín utilizada se deja de lado y no podrá ser utilizada de nuevo durante esta historia, pero el jugador que la ha utilizado podrá continuar jugando en su próximo turno.



La carta de fin de cuento puede jugarse en cualquier momento durante el turno, en lugar de una carta cuento. Entonces el jugador siguiente deberá terminar la historia y empezar una nueva, poniendo una carta de su mano. Para esta nueva historia, las cartas comodín utilizadas en la anterior se vuelven a repartir entre los jugadores.

La partida termina cuando no quedan cartas cuento en juego.





No es necesario repetir la historia palabra por palabra. Basta con que la historia sea correcta.

Janod®

FRONT

I

IMAGINATION... Gioco di memoria

 Per bambini da 6 a 12 anni
 Da 2 a 5 giocatori
 50 carte
 30 minuti

Scopo del gioco: Costruire insieme la storia più lunga possibile

Gioco ideale per stimolare:

- Memoria
 - Lessico
 - Immaginazione
 - Coniugazione

Preparazione del gioco:

Distribuire 3, 5 o 7 carte "favola" illustrate a ogni giocatore. Più carte hanno i giocatori, più appassionante sarà la partita. Distribuire una carta "jolly" e una carta "fine della favola" a ogni giocatore.



Svolgimento del gioco:

Posizionare sul tavolo una carta-favola a faccia in su. Ogni giocatore deve inventare l'inizio della storia a partire da tale carta; inizia chi racconta l'inizio più entusiasmante. Se il giocatore non riescono a stabilire quale sia l'inizio migliore, inizia il giocatore più anziano. Le carte devono essere posate nell'ordine in cui sono

BACK

giocate, affinché sia più facile seguire la storia. Il giocatore 1 inizia a raccontare la storia, quindi posa la carta-favola che preferisce. Quindi tocca al giocatore 2 riprendere la storia, ripetendo ciò che ha detto il giocatore precedente e aggiungendo una spiegazione a corredo dell'ultima carta posata dal giocatore 1. La partita prosegue nello stesso modo: ogni giocatore deve prima ripetere la storia dall'inizio, poi fornire la propria spiegazione a corredo dell'ultima carta posata, e infine aggiungere una delle sue carte.

Presentazione delle carte:

Se un giocatore non ricorda più l'inizio della storia e/o non sa come collegare l'ultima carta posata al resto della storia, può giocare la sua carta jolly e passare il turno. Tocca allora al giocatore successivo riprendere la storia dall'inizio e completarla con la spiegazione dell'ultima carta. Il gioco prosegue quindi normalmente. La carta jolly utilizzata viene scartata e non potrà più essere utilizzata durante la storia in corso; il giocatore che l'ha utilizzata potrà continuare a giocare al turno successivo.



La carta fine della favola può essere giocata in qualsiasi momento durante il proprio turno al posto di una carta favola. Il giocatore successivo deve terminare la storia e cominciarne una nuova posando una delle sue carte favola. Per questa nuova storia, le carte jolly utilizzate durante la storia precedente vengono ridate a ciascun giocatore.

La partita termina quando le carte favola sono esaurite.

Non è necessario ripetere la storia parola per parola; è sufficiente che lo svolgimento della storia sia corretto.

Janod®