

IT il filo di arianna

REGOLE DEL GIOCO

Scopo del gioco: Vince chi ha più bottoni dopo aver percorso tutto il filo che attraversa il labirinto. In caso di parità vince chi ha posizionato l'ultimo bottone.

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

Metti tutti i bottoni nel sacchetto. Ogni giocatore ne pesca 5 a caso senza guardare. Inizia il giocatore più giovane, che posiziona uno dei suoi 5 bottoni all'ingresso del labirinto e ne pesca uno nuovo dal sacchetto. Il gioco prosegue poi in senso orario.

TURNO DI GIOCO

- Il Giocatore di Turno (GdT) deve posizionare uno dei suoi bottoni in modo che abbia lo stesso colore o la stessa forma o la stessa dimensione dell'ultimo bottone posizionato.
- Se il GdT riesce a posizionare uno dei propri bottoni ne pesca uno nuovo dal sacchetto, altrimenti prima di passare il turno scarta uno dei propri bottoni e lo rimette nel sacchetto.
- Gli occhielli sono di due tipi: con frecce o senza. Quelli con una o due frecce indicano che il bottone da posizionare deve abbinarsi (stesso colore o forma o dimensione) non solo all'ultimo bottone posizionato, ma anche ai bottoni "vicini", indicati dalle frecce, che erano già stati posizionati nei turni precedenti.
- Premio: Se il GdT gioca un bottone che ha SIA la stessa forma e dimensione dell'ultimo bottone posizionato, SIA lo stesso colore del penultimo bottone posizionato, invece che continuare lungo il filo mette questo bottone SOPRA l'ultimo bottone posizionato e ne pesca DUE nuovi invece di uno.

FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando viene posizionato l'ultimo bottone all'uscita del labirinto: chi mette l'ultimo bottone ne pesca due nuovi invece di uno.

Note:

- Se si crea una situazione di stallo, perché tutti i giocatori al proprio turno hanno scartato un bottone senza riuscire a posizionarne alcuno, si riparte nel seguente modo: tutti i giocatori ripescano un nuovo bottone per tornare ad averne tanti quanti prima dello stallo, e poi il primo giocatore che aveva scartato pesca a caso un bottone dal sacchetto e lo aggiunge al filo, anche se non rispetta le regole del posizionamento.

- Se un giocatore finisce i propri bottoni, abbandona la partita.
- Si consiglia di giocare lasciando visibili i propri bottoni agli altri giocatori, per rendere il gioco più tattico e appassionante.
- Si consiglia di giocare consentendo, quando si pesca, di tastare bene i bottoni all'interno del sacchetto per sviluppare anche il senso del tatto.
- Se non vi sono più bottoni nel sacchetto, ogni giocatore ne rimette uno a sua scelta nel sacchetto, affinché si possa continuare a pescare.

IL GIOCO DELLE TORRI

Varianti di gioco per i più piccoli

Scopo del gioco: Vince chi costruisce la torre più alta... senza farla cadere!

Variante 1

per giocare con FORMA e DIMENSIONE

Età 5 +

Giocatori: 2 - 3

Ciascun giocatore sceglie una delle tre forme (rotondo, quadrato o concavo) e prende un bottone GRANDE di quella forma. Tutti gli altri bottoni sono messi nel sacchetto e mescolati. A turno i giocatori pescano dal sacchetto – senza vedere, ma solo tastando – e cercano di estrarre un bottone della stessa forma di quella prescelta (in questa variante il colore non conta). Se il bottone pescato è della stessa forma e di dimensione uguale o più piccola, lo impilano sulla propria torre, altrimenti lo mettono da parte. Vince chi costruisce la torre più alta... senza farla cadere!

Variante 2

per giocare con i COLORI:

Età 3 +

Giocatori: 2 - 5

La variante può essere giocata a vista "senza sacchetto", scegliendo uno tra i 5 colori (fucsia, giallo, arancione, marrone o verde) e cercando di prendere tutti bottoni del colore prescelto per costruire la torre più alta... senza farla cadere!

EN ariadne's thread

RULES

Goal: The winner is the player with the most buttons after completing the route through the maze. If there is a tie, the winner is the player who placed the last button.

PREPARATION AND STARTING

Put all the buttons in the bag. Each player randomly draws out 5 without looking. The youngest player starts by placing one of their 5 buttons at the entrance to the maze and then drawing a new button from the bag. Players then take turns in a clockwise order.

TURNS

- The player whose turn it is (the Player) must place a button of the same colour, shape or size as the last button placed.
- If the Player manages to place a button, then they draw a new one from the bag; otherwise, the Player has to put one of their buttons in the bag and forfeits their turn.
- There are two types of buttonholes: with arrows and without. Those with one or two arrows indicate that the button must match (same colour, shape or size) not only the last button, but also the "nearby" buttons, as indicated by the arrows, that were placed in previous turns.
- Prize: If the Player places a button that is the same shape and size as the last button placed and the same colour as the penultimate button placed, then that Player places the button ON TOP of the last button placed and draws TWO from the bag (not one).

END OF GAME

The game ends when the last button is placed at the end of the maze. The person who places the last button draws two, not one, from the bag.

Notes:

- The game is considered stalled when every player takes a turn without placing a button (thus discarding one button) in a single round. The game restarts as follows: each player draws a new button from the bag so they each have the same number of buttons as before the game stalled and then the first player who got rid of a button randomly draws a button from the bag and adds it to the thread, even if this means breaking the rules for placing buttons.
- When a player has no more buttons, they are out of the game.
- It is best if each player's buttons are visible to all the other players to make the game more intriguing and tactical.
- When drawing a new button, each player should be allowed to feel the buttons inside the bag thoroughly, thus also helping to develop the sense of touch.
- If there are no buttons left in the bag, each player chooses one button to put back in the bag so it is possible to keep drawing from it.

TOWERS

Alternatives for younger players

Goal: The winner is the player who builds the tallest tower...without it collapsing!

Option 1

a game of SHAPE and SIZE

Age 5 +

Players: 2 - 3

Each player chooses one of the three shapes (round, square or concave) and takes a LARGE button in the chosen shape. All the other buttons are placed in the bag and mixed up. Each player draws one piece from the bag - without looking, only touching - and tries to draw a button that is the same shape as the chosen shape (in this version of the game, colour isn't important). If the button is the same shape and size, or smaller, then that Player places it on their tower; otherwise, the button is placed to the side. The winner is the Player who builds the tallest tower... without it collapsing!

Option 2

a game of COLOURS

Age 3 +

Players: 2 - 5

This option can be played "without the bag" by selecting one of the 5 colours (fuchsia, yellow, orange, brown or green) and by trying to take all the buttons of the chosen colour to build the tallest tower...without it collapsing!

DE ariannas labyrinth

SPIELREGELN

Ziel des Spiels: Es gewinnt der Spieler, der nach Durchlaufen des gesamten Labyrinths die meisten Spielknöpfe hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der den letzten Spielknopf gesetzt hat.

VORBEREITUNG UND BEGINN DES SPIELS

Alle Spielknöpfe befinden sich im Spielbeutel und jeder Spieler holt sich 5 Spielknöpfe aus dem Beutel heraus, ohne hinzusehen. Der jüngste Spieler beginnt und setzt einen seiner 5 Spielknöpfe an den Eingang des Labyrinths. Danach holt er sich einen Spielknopf aus dem Spielbeutel heraus. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELVERLAUF

- Der Spieler, der an der Reihe ist, muss einen seiner Spielknöpfe derselben Farbe oder derselben Form oder derselben Größe des zuletzt gelegten Spielknopfes auf das folgende Knopfloch setzen.
- Falls es dem Spieler, der an der Reihe ist gelingt, einen seiner Spielknöpfe zu setzen, holt er sich anschließend einen neuen Knopf aus dem Spielbeutel heraus. Falls es ihm nicht gelingen sollte, einen seiner Knöpfe zu setzen, legt er einen seiner Knöpfe in den Spielbeutel zurück.
- Es gibt zwei Knopflocharten: Knopflöcher mit Pfeilen und Knopflöcher ohne Pfeile. Die Knopflöcher mit einem oder zwei Pfeilen zeigen an, dass der zu legende Spielknopf in Farbe oder Form oder Größe nicht nur dem zuletzt gelegten Spielknopf entsprechen muss, sondern auch den in vorhergehenden Spielrunden gelegten Knöpfen, die in der Pfeilrichtung liegen.
- Prämie: Falls der Spieler, der an der Reihe ist einen Knopf legt, der dieselbe Form und dieselbe Größe des zuletzt gelegten Spielknopfes hat, und auch dieselbe Farbe des vorletzten gelegten Spielknopfes, dann darf er diesen Spielknopf AUF den zuletzt gelegten Knopf drauflegen und sich ZWEI neue Knöpfe aus dem Spielbeutel holen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, wenn der letzte Spielknopf ans Ende des Labyrinths gesetzt wird: derjenige, der den letzten Spielknopf legt, holt sich zwei Spielknöpfe aus dem Spielbeutel heraus anstatt einen.

Anmerkungen:

- Falls ein Stillstand eintreten sollte, weil jeder Spieler, als er an der Reihe war, keinen Spielknopf setzen konnte und auch schon einen Spielknopf in den Spielbeutel zurückgelegt hat, geht das Spiel wie folgt weiter: jeder Spieler holt sich einen Spielknopf aus dem Spielbeutel heraus, sodass er dieselbe Anzahl an Spielknöpfen wie vor dem Stillstand besitzt. Derjenige, der als erster der Runde seinen Spielknopf in den Beutel zurückgelegt hatte, holt sich einen neuen Knopf aus dem Beutel und setzt ihn auf das folgende Knopfloch, auch wenn er dabei nicht die Regeln zum Platzieren der Steine beachtet.
- Wenn ein Spieler keine Spielknöpfe mehr hat, scheidet er aus dem Spiel aus.
- Während des Spiels sollten alle Spieler ihre Spielknöpfe offen auf den Tisch legen, damit das Spiel taktischer und interessanter ist.
- Man sollte beim Herausholen der Knöpfe aus dem Spielbeutel erlauben, die Knöpfe gut abzutasten, um auch das Taktgefühl zu entwickeln.

- Wenn keine Knöpfe mehr im Spielbeutel sind, dann legt jeder Spieler einen beliebigen seiner Steine in den Spielbeutel, damit man weiterspielen kann.

DAS SPIEL DER TÜRME

Spielvarianten für die ganz kleinen Spieler

- Ziel des Spiels: Es gewinnt der Spieler, der den höchsten Turm baut Ohne dass er umfällt!

Variante 1

um mit FORMEN und GRÖßen zu spielen

Alter 5 +

Anzahl der Spieler: 2 - 3

Jeder Spieler wählt sich eine der drei Formen aus (rund, quadratisch oder konkav) und sucht sich einen GRÖßen Spielknopf mit dieser Form aus.

Alle anderen Spielknöpfe bleiben im Spielbeutel. Die Spieler versuchen nun der Reihe nach – ohne zu sehen, nur durch tasten – sich einen Spielknopf aus dem Beutel zu holen, der dieselbe Form wie die vorher ausgewählte Form besitzt (bei dieser Spielvariante spielt die Farbe keine Rolle). Wenn der herausgeholt Spielknopf dieselbe Form und dieselbe oder eine kleinere Größe hat, dann setzt ihn der Spieler auf seinen Turm, ansonsten legt er ihn beiseite. Es gewinnt der Spieler, der den höchsten Turm baut ohne dass er umfällt!

Variante 2

um mit den FARBEN zu spielen:

Alter 2 +

Anzahl der Spieler: 2 - 5

Diese Variante kann "ohne Spielbeutel" gespielt werden, indem man sich eine der 5 Farben (pink, gelb, orange, braun oder grün) aussucht und versucht alle Spielknöpfe der gewählten Farbe zu bekommen, um den höchsten Turm zu bauen.... ohne dass er umfällt!

FR le fil d'arianne

RÈGLES DU JEU

But du jeu: Le gagnant est celui qui a le majeur nombre de boutons après avoir parcouru tout le fil qui traverse le labyrinthe. En cas d'égalité, le gagnant est le joueur qui a placé le dernier bouton.

PRÉPARATION ET DÉBUT DU JEU

Mettez tous les boutons dans le sachet. Chaque joueur en pioche 5 au hasard sans regarder. C'est le plus jeune joueur qui commence et qui place l'un de ses 5 boutons à l'entrée du labyrinthe et en pioche un nouveau dans le sachet et le jeu continue dans le sens horaire.

DÉROULEMENT DU JEU

- Le Joueur Actif (J.A.) doit poser l'un de ses boutons de sorte qu'il ait la même couleur ou la même forme ou la même dimension du dernier bouton posé.
- Si le J.A. parvient à poser l'un des propres boutons, il en pioche un nouveau dans le sachet, autrement avant de passer son tour il se débarrasse de l'un de ses boutons et le remet dans le sachet.
- Les oeillets sont de deux types: avec ou sans flèches. Ceux qui ont une ou deux flèches indiquent que le bouton qui doit être posé doit se combiner (même couleur ou forme ou dimension) non seulement au dernier bouton posé, mais aussi aux boutons à proximité, indiqués par les flèches, qui ont déjà été posés durant les tours précédents.
- Bonus: Si le J.A. joue un bouton qui a AUSSI BIEN la même forme et dimension du dernier bouton posé, QUE la même couleur de l'avant-dernier bouton posé, au lieu de continuer le long du fil, il met ce bouton SUR le dernier bouton posé et en pioche deux nouveaux au lieu d'un.

FIN DU JEU

La partie se termine lorsque le dernier bouton est posé à la sortie du labyrinthe: celui qui pose le dernier bouton, en pioche deux nouveaux au lieu d'un.

Note:

- Si vous vous retrouvez dans une impasse, parce que tous les joueurs durant leur tour se sont débarrassés d'un bouton sans pouvoir en poser aucun, le jeu repart comme suit: tous les joueurs repiochent un nouveau bouton pour parvenir à en avoir autant qu'avant l'impasse, et ensuite le premier joueur qui s'était débarrassé de son bouton, en pioche au hasard un autre dans le sachet et il l'ajoute au fil, même s'il ne respecte pas les règles du positionnement.
- Si un joueur n'a plus de boutons, il abandonne la partie.
- Il est conseillé de jouer en laissant visibles vos boutons aux autres joueurs, pour rendre le jeu plus tactique et excitant.
- Il est conseillé de jouer en permettant, lors de la pioche, de bien tâter les boutons à l'intérieur du sachet pour développer également le sens du toucher.
- S'il n'y a plus de boutons dans le sachet, chaque joueur en

replace un de son choix dans le sachet, afin qu'il soit possible de continuer à en piocher.

LE JEU DES TOURS

Variantes du jeu pour les plus petits

But du jeu: Le gagnant est celui qui construit la plus haute tour... sans la faire tomber!

Variante 1

pour jouer avec FORME et DIMENSION

Âge 5+

Joueurs: 2 - 3

Chaque joueur choisit l'une des trois formes (ronde, carré ou concave) et prend un GRAND bouton de cette forme. Tous les autres boutons sont placés dans le sachet et mélangés.

Chacun son tour, les joueurs piochent dans le sachet – sans regarder, mais juste en tâtant - et essayent d'extraire un bouton de la même forme que celle choisie précédemment (dans cette variante la couleur ne compte pas). Si le bouton pioché a la même forme et la même dimension ou plus petite, ils l'empilent sur la propre tour, autrement ils le mettent de côté. Le gagnant est celui qui construit la plus haute tour... sans la faire tomber!

Variante 2

pour jouer avec les COULEURS

Âge 3+

Joueurs: 2 - 5

La variante peut être jouée à la vue de tous "sans sachet" en choisissant l'une parmi les 5/6 couleurs (fushia, bleu, jaune, orange, marron ou vert) et en essayant de prendre tous les boutons de la couleur choisie précédemment afin de construire la plus haute tour... sans la faire tomber!

el hilo de arianna

REGLAS DEL JUEGO

Objetivo del juego: gana el que tiene más botones después de haber recorrido todo el hilo que atraviesa el laberinto. En caso de empate, gana quien haya colocado el último botón.

PREPARACIÓN Y COMIENZO DEL JUEGO

Ponga todos los botones en la bolsa. Cada jugador extrae 5 botones al azar sin mirar. Comienza el jugador más joven, coloca uno de sus 5 botones en la entrada del laberinto y

extrae uno nuevo de la bolsa. El juego sigue luego en el sentido de las agujas del reloj.

TURNO DE JUEGO

- El Jugador de Turno (JdT) debe colocar uno de sus botones de forma que tenga el mismo color o la misma forma o el mismo tamaño que el último botón colocado.
- Si el JdT consigue colocar uno de sus botones, extraerá uno nuevo de la bolsa; de lo contrario, antes de pasar el turno, dejará uno en la bolsa.
- Los ojales son de dos tipos: con ?echas o sin. Aquellos con una o dos ? echas indican que el botón que se debe colocar debe coincidir (mismo color o forma o tamaño) no solo con el último botón colocado, sino también con los botones indicados por las ?echas puestos anteriormente.
- Premio: si el JdT juega un botón que tiene la misma forma y tamaño que el último botón colocado y el mismo color que el penúltimo botón colocado, en lugar de continuar a lo largo del hilo pone este botón ENCIMA del último botón colocado y extrae DOS nuevos en lugar de uno.

FIN DEL JUEGO

El juego acaba cuando el último botón se coloca a la salida del laberinto: quien pone el último botón extrae dos nuevos en lugar de uno.

Notas:

- Si se crea un punto muerto, porque todos los jugadores a su vez han descartado un botón sin poder posicionarse ninguno de ellos, se comienza de nuevo de la siguiente forma: todos los jugadores extraen un nuevo botón para volver a tener el mismo número antes del punto muerto, y luego el primer jugador que no había podido dejar su botón extrae al azar un botón de la bolsa y lo agrega al hilo.
- Si a un jugador se le acaban sus botones, quedará eliminado.
- Se recomienda jugar dejando a la vista sus propios botones a los otros jugadores, para hacer que el juego sea más táctico y emocionante.
- Se recomienda jugar permitiendo, cuando se extrae, tantejar bien los botones dentro la bolsa para desarrollar también el sentido del tacto.
- Si no hay más botones en la bolsa, cada jugador pone uno de los suyos en la bolsa, para que se pueda seguir extrayendo.

EL JUEGO DE LAS TORRES

Variantes de juego para los más pequeños

Objetivo del juego: Gana quien construye la torre más alta... ¡sin que se caiga!

Variante 1

para jugar con FORMA y TAMAÑO

Edad 5+

Jugadores: 2 - 3

Cada jugador elige una de las tres formas (redonda, cuadrada o cóncava) y coge un botón GRANDE de esa forma. Todos los otros botones se colocan en la bolsa y se mezclan. A su vez, los jugadores extraen de la bolsa, - sin mirar y solo tanteando - e intentan extraer un botón de la misma forma que la primera elegida (en esta variante el color no cuenta). Si el botón extraído tiene la misma forma y tamaño igual o más pequeño, lo apilan en su torre, de lo contrario lo dejarán a un lado. Gana quien construye la torre más alta... ¡sin que se caiga!

Variante 2

Para jugar con los COLORES:

Edad 3 +

Jugadores: 2 - 5

La variante se puede jugar viendo los botones "sin bolsa", eligiendo uno de los 5 colores (fucsia, amarillo, naranja, marrón o verde) e intentando coger todos los botones del color elegido para construir la torre más alta ... ¡sin que se caiga!

JP アリアンナの糸

ルール

ゲームの目的:糸でしるされた道をすべて通って迷路から抜けた時に、手元に残ったボタンの数が一番多かった人の勝ちです。同点の場合は最後のボタンをつけた人の勝ちになります。

ゲームの始めに:

ボタンをすべて袋に入れましょう。次に、中をのぞいたりせずランダムに、1人5つずつ袋からボタンを取ります。最初のプレイヤーが自分の5つのボタンのうち1つを迷路の入口に置いて、袋から1つボタンを取ります。一番歳の小さい子が最初のプレイヤーになります。それからは時計回りに順番に進めます。

遊び方:

自分の番がきたら、最後に置かれたボタンと色、形、大きさのうち少なくともどれかが同じボタンを糸でしるされた進路にそって次のボタン穴の上に置きます。

ボタンが置けたら袋から新しいボタンを1つ取りましょう。置けるボタンがなかったら、自分のボタンのうちどれか1つを袋に戻します。

ボタン穴には矢印つきと矢印なしの2種類があります。矢印が1つまたは2つついだボタン穴に来たら、置けるボタンは、最後に置かれたボタンだけでなく、矢印の方向にすでに置かれている「おとなり」のボタンとも色か、形か、または大きさが同じでないといけません。

ごほうび:最後のボタンと形も大きさも同じで、しかも最後から2番目のボタンと同じ色のボタンがある時は、次のボタン穴の上には置かずに、最後のボタンの上に置いて、袋からボタンを2つ取ることができます。

ゲームの終わり:

迷路の出口にボタンが置かれたらゲームの終わりです。最後のボタンを置いた人は袋からボタンを2つ取ることができます。

注:

- 誰にも置けるボタンがなく、全員がボタンを1つずつ袋に戻してゲームが進まなくなったら、次の通りにしましょう:手元のボタンの数がゲームが止まる前の状態に戻るように、それぞれのプレイヤーが袋からボタンを1つずつ取ります。それから、最初にボタンを袋に戻したプレイヤーが袋からランダムにボタンを1つ取って、ボタン穴の上に置きます。この場合は最後に置かれたボタンとも矢印がさしている「おとなり」のボタンとも色、形、大きさが合わなくてもかまいません。

- 手元のボタンがなくなったら負けです。

- 手元のボタンを隠さずに他のプレイヤーも見られるようにして遊ぶと、戦略ゲームになつていっそう楽しくなります。

- 袋からボタンを取りだす時に袋の中でボタンをじっくりさわって選べることにすると、触覚を発達させることができます。

- 袋の中のボタンが1つもなくなったら、1人1つずつ好きなボタンを袋に入れてゲームを続けましょう。

塔づくり:

小さい子のためのバージョン

ゲームの目的:一番高い塔を作った人の勝ち。塔が倒れないようにがんばってね!

形と大きさで遊ぶバージョン1

対象年齢: 5歳~

プレイヤー数: 2~3人

プレイヤーそれぞれ丸、四角、お椀型の中から自分の形を選んで、選んだ形の大きいボタンをそれぞれ1つ取ります。他のボタンはすべて袋に入れてかきませましょう。順番に、中はのぞかずに、手でさわって自分のボタンと同じ形のものをさがして取りだしましょう(このバージョンではボタンはどんな色でもかまいません)。取りだしたボタンの形が自分が選んだボタンの形と同じで、しかも最初に選んだボタンと同じ大きさか、またはそれより小さければ、自分の塔の上に積むことができます。そうでなければ脇に残しましょう。倒れないように気をつけて一番高い塔を作った人の勝ちです!

色で遊ぶバージョン2

対象年齢: 3歳~

プレイヤー数: 2~5人

このバージョンではボタンを袋から全部出して見える状態で遊ぶことができます。5色(ピンク、黄、オレンジ、茶、緑)の中から1つ選んで、同じ色のボタンをどんどん積んで倒れないようにできるだけ高い塔をつくりましょう!

