

FRONT

F **Top 10!** Jeu de stratégie

Le but du jeu est d'être le premier à se débarrasser de ses cartes en additionnant les animaux jusqu'à 10.

Jeu idéal pour stimuler :

- l'apprentissage des additions
- la stratégie
- l'attention

Préparation du jeu :

Distribuer 7 cartes à chaque joueur, 10 cartes pour des parties plus longues.
Retourner une carte chiffre de la pioche pour commencer. Le reste des cartes compose la pioche.

Déroulement du jeu :

Le joueur qui commence est celui qui a le mieux imité la poule. Chaque joueur joue une seule carte par tour (sauf s'il finit une addition).

Lorsqu'un joueur finit une addition, les cartes sont retirées du jeu et le joueur peut poser une nouvelle carte de son jeu. Si un joueur ne peut pas jouer, il pioche une carte et passe son tour.

BACK

CARTES CHIFFRES : Le joueur qui commence place sa première carte à côté de la pioche, les autres viendront se mettre à la suite.

- 1 à 6 animaux par carte. Le but est d'additionner les animaux jusqu'à 10. Il est possible d'additionner différents animaux : 1 vache + 4 poules + 2 cochons + 3 lapins.

Lorsqu'un joueur finit une addition, les cartes sont retirées du jeu et le joueur peut poser une nouvelle carte de son jeu.

CARTES ATTAQUES : Elles se posent sur le tas de défausse directement.

- Cartes « Passe ton tour ». Un animal est enfermé. Le joueur suivant passe son tour.

- Cartes « Change de sens ». Un animal tient une pancarte avec des flèches. Le sens de jeu est inversé. Si le joueur suivant était le joueur de gauche, celui qui doit jouer à présent est le joueur de droite.

- Cartes « pioche une carte ». Un animal saute par-dessus une barrière. Le joueur suivant pioche une carte.

- Cartes « pioche deux cartes ». Deux animaux sautent par-dessus une barrière. Le joueur suivant pioche 2 cartes. (NB : une fois que le joueur suivant a pioché les cartes, il peut jouer.)

- Cartes « je te donne une carte ». Un animal dans une brouette est poussé par un autre animal. Le joueur qui pose cette carte a le droit « d'offrir » au joueur de son choix une carte.

Illustrations : Prisca le Tandé **UK CA Janod®** ref : JO2760

FRONT

ENG **Top 10!** Strategy game

The aim of the game is to be the first to get rid of your cards by adding the animals to 10.

Ideal game for stimulate:

- the learning of addition
- strategy
- concentration

Game set-up:

Distribute 7 cards to each player, 10 cards for longer games. Turn over a numbered card from the deck to start. The rest of the cards compose the deck.

Game rules:

The player who is the best at imitating the hen will begin. Each player plays a single card per turn (except if he completes a set).

When a player finishes a sum, the cards are removed from the game and the player can play a new card from their hand. If a player cannot play, he takes a card and skips his turn.

NUMBER CARDS : The player who starts places their first card beside the deck, the others will follow.

BACK

- 1 to 6 animals per card. The goal is to add animals up to 10. It is possible to add different animals: 1 cow + 4 hens + 2 pigs + 3 rabbits.

When a player finishes a sum, the cards are removed from the game and the player can play a new card from their hand.

ATTACK CARDS : They are directly placed on the stack of discarded cards.

- "Skip your turn" Cards. An animal is confined. The next player skips his turn.

- "Change direction" Cards. An animal is holding a placard with arrows. The direction of the game is reversed. If the next player is the player to the left, the player who must now play is the player to the right.

- "Take a card" Cards. An animal jumps over a fence. The next player takes a card.

- "Take two cards" Cards. Two animals jump over a fence. The next player takes 2 cards. (NB: once the next player has taken the cards, he can play.)

- "I will give you one card" Cards. An animal in a wheelbarrow is pushed by another animal. The player who plays this card can "gift" a card to the player of his choice.

⚠ WARNING! Small parts. Choking hazard. Not for children under 3 years.

ref : JO2760 **Janod®**

FRONT

D **Top 10!** Strategiespiel

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle Karten loszuwerden, indem man die Tiere bis 10 addiert.

Dieses Spiel ist ideal zum Fördern:

- das Addierenlernen
- strategisches Denken
- Aufmerksamkeit

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält 7 Karten, 10 Karten für längere Spielrunden. Zu Beginn wird eine Zahlenkarte vom Stapel umgedreht. Der Rest der Karten bildet den Stapel, von dem gezogen wird.

Spielverlauf:

Der Spieler, der am besten eine Henne nachahmen kann, darf beginnen.

Jeder Spieler spielt eine einzelne Karte aus, wenn er an der Reihe ist (außer wenn man eine Addition beendet). Wenn ein Spieler eine Addition beendet, werden die Karten aus dem Spiel entfernt und der Spieler darf eine neue Karte aus seinem Blatt ablegen.

Wenn ein Spieler nicht spielen kann, muss er aussetzen und eine Karte vom Stapel ziehen.

BACK

ZAHLENKARTEN: Der Spieler, der anfängt, legt seine erste Karte neben den Stapel. Die anderen setzen die Folge fort.

- 1 bis 6 Tiere pro Karte. Das Ziel ist es, die Tiere bis 10 zu addieren. Es dürfen verschiedene Tiere miteinander addiert werden: 1 Kuh + 4 Hennen + 2 Schweine + 3 Hasen.

Wenn ein Spieler eine Addition beendet, werden die Karten aus dem Spiel entfernt und der Spieler darf eine neue Karte aus seinem Blatt ablegen.

ANGRIFFSKARTEN: Sie kommen direkt auf den Ablagestapel.

- „Aussetzen“-Karten. Ein Tier ist eingesperrt. Der nächste Spieler muss aussetzen.

- „Richtungsänderung“-Karten. Ein Tier hält ein Schild mit Pfeilen. Die Spielrichtung wird umgekehrt. Wenn der linke Spieler als Nächster der an der Reihe wäre, ist nun der rechte Spieler an der Reihe.

- „Karte ziehen“-Karten. Ein Tier springt über ein Hindernis. Der nächste Spieler zieht eine Karte.

- „Zwei Karten ziehen“-Karten. Zwei Tiere springen über ein Hindernis. Der nächste Spieler zieht zwei Karten. (Hinweis: Nachdem der nächste Spieler die Karten gezogen hat, darf er spielen.)

- „Ich gebe dir eine Karte“-Karten. Ein Tier in einer Schubkarre wird von einem anderen Tier geschoben. Der Spieler, der diese Karte legt, darf einem Spieler seiner Wahl eine Karte „anbieten“.

ref : JO2760 **Janod®**

FRONT

NL **Top 10!** Strategiespel

Het doel van het spel is als eerste erin slagen om van al zijn kaarten af te raken door de dieren tot 10 op te tellen.

Ideaal spel voor Stimuleert:

- het leren tellen,
- het strategisch denken,
- de oplettendheid.

Spelvoorbereiding:

Deel 7 kaarten uit aan elke speler, 10 kaarten voor langere partijtjes. Om te beginnen, draai een cijferkaart van de stapel om. Leg de rest van de kaarten in een stapel op de tafel.

Spelverloop:

De speler die mag beginnen is degene die het beste een kip nagedaan heeft.

Elke speler legt om beurten een kaart (behalve wanneer hij een som kan maken).

Wanneer een speler een optelling heeft uitgevoerd, worden de kaarten uit het spel verwijderd en kan de speler een nieuwe kaart in het spel brengen.

Als een speler geen kaart kan leggen, neemt hij een kaart van de stapel en is zijn beurt voorbij.

BACK

CIJFERKAARTEN: De speler die begint legt zijn eerste kaart naast de stapel, gevolgd door de andere spelers.

- 1 tot 6 dieren per kaart. Doel van het spel is de dieren op te tellen tot 10. Verschillende dieren kunnen bij elkaar opgeteld worden: 1 koe + 4 kippen + 2 varkens + 3 konijnen.

Wanneer een speler een optelling heeft uitgevoerd, worden de kaarten uit het spel verwijderd en kan de speler een nieuwe kaart in het spel brengen.

AANVALSKAARTEN: Deze worden rechtstreeks op de aflegstapel gelegd.

- "Sla een beurt over"-kaarten. Een dier zit opgesloten. De volgende speler moet een beurt overslaan.

- "Verander van richting"-kaarten. Een dier houdt een bordje met pijlen vast. De spelrichting wordt omgekeerd. Als de volgende speler links zat van de huidige speler is het nu de beurt aan de speler aan de rechterkant.

- "Neem een kaart"-kaarten. Een dier springt over een hek. De volgende speler neemt een kaart.

- "Neem twee kaarten"-kaarten. Twee dieren springen over een hek. De volgende speler neemt twee kaarten. (NB: zodra de volgende speler de kaarten genomen heeft, mag hij spelen.)

- "Ik geef je een kaart"-kaarten. Een dier in een kruiwagen wordt geduwd door een ander dier. De speler die deze kaart legt, heeft het recht om een kaart "weg te geven" aan een speler naar keuze.

ref : JO2760 **Janod®**

FRONT

E **Top 10!** Juego de Estrategia

El objetivo del juego es ser el primero en desembarazarse de sus cartas sumando los animales hasta 10.

Juego ideal para estimular :

- el aprendizaje de sumas,
- la capacidad de estrategia,
- observación.

Preparación del juego:

Distribuya 7 cartas a cada jugador, o bien 10 cartas para partidas más largas. Dar la vuelta a una carta con número del montón para empezar. El resto de las cartas formará lo que se denomina "el mazo".

Desarrollo del juego:

El jugador que mejor imite la gallina será quien inicie la partida. Cada jugador solo podrá jugar una sola carta en cada turno (a menos que consiga completar una suma).

Cuando un jugador acaba una suma, las cartas se retiran del juego y el jugador puede poner una nueva carta de su mano. Cuando un jugador no posea una carta que le permita jugar, deberá tomar una del mazo y ceder su turno.

CARTAS NUMÉRICAS: El jugador que emiepa coloca su primera

BACK

carta al lado del montón; los demás jugadores irán colocando sus cartas a continuación de esta.

- Cada carta puede incluir de 1 a 6 animales. El objetivo del juego consiste en sumar un total de 10 animales. Será posible sumar diferentes animales: 1 vaca + 4 gallinas + 2 cerdos + 3 conejos.

Cuando un jugador acaba una suma, las cartas se retiran del juego y el jugador puede poner una nueva carta de su mano.

CARTAS DE ATAQUE: Se colocan directamente sobre el mazo de cartas retiradas de la superficie de juego.

- Cartas de "Cesión de turno". Se muestra un animal enjaulado. El siguiente jugador debe ceder su turno.

- Cartas de "Cambio de sentido". Se muestra un animal que sostiene una pancarta con flechas. Se invierte el sentido del juego. Si el jugador siguiente debería ser el jugador de la izquierda, ahora lo será el jugador de la derecha.

- Cartas de "Robar una carta del mazo". Se muestra un animal que salta por encima de una valla. El siguiente jugador deberá tomar una carta del mazo.

- Cartas de "Robar dos cartas del mazo". Se muestran dos animales que saltan por encima de una valla. El siguiente jugador deberá tomar 2 cartas del mazo. (Nota: una vez que el siguiente jugador ha tomado las cartas del mazo, le tocará jugar.)

- Cartas de "Te doy una carta". Se muestra un animal en una carretilla que está siendo empujado por otro animal. El jugador que coloque esta carta podrá "ofrecer" una carta al jugador que prefiera.

ref : JO2760 **Janod®**

FRONT

I **Top 10!** Gioco di Strategia

Lo scopo del gioco è sbarazzarsi per primo delle proprie carte sommando gli animali fino a 10.

Gioco ideale per stimolare:

- l'apprendimento dell'addizione
- la strategia
- l'attenzione

Preparazione del gioco:

Distribuire 7 carte a ciascun giocatore, 10 carte per partite più lunghe. Voltare una carta numero del mazzo per iniziare. Le carte rimanenti formano il mazzo.

Svolgimento del gioco:

Inizia il giocatore più bravo a imitare il verso della gallina. Ogni giocatore gioca una sola carta per turno (a meno che non completi una somma).

Cuando un giocatore completa una somma, le carte vengono ritirate dal gioco e il giocatore può deporre un'altra delle sue carte.

Se un giocatore non può giocare deve pescare una carta e passare il turno.

BACK

CARTE NUMERO: Il primo giocatore depone la sua prima carta a lato del mazzo; le altre carte verranno deposte al suo fianco, una dopo l'altra.

- Da 1 a 6 animali per carta. Lo scopo è sommare gli animali fino a 10. È possibile sommare anche animali diversi: ad es., 1 mucca + 4 galline + 2 maiali + 3 conigli.

Cuando un giocatore completa una somma, le carte vengono ritirate dal gioco e il giocatore può deporre un'altra delle sue carte.

CARTE ATTACCO: vengono posizionate direttamente sul mazzo degli scarti.

- Carte "Passa il turno". Un animale è rinchiuso. Il giocatore successivo passa il turno.

- Carte "Cambia senso". Un animale tiene un cartello con una freccia. Il senso di gioco si inverte. Se il giocatore successivo era il giocatore a sinistra, ora deve giocare il giocatore a destra.

- Carte "Pescare una carta". Un animale salta un ostacolo. Il giocatore successivo pesca una carta.

- Carte "Pescare due carte". Due animali saltano un ostacolo. Il giocatore successivo pesca 2 carte. (Nota: dopo aver pescato le carte, il giocatore continua a giocare.)

- Carte "Ti do una carta". Un animale dentro una carriola viene spinto da un altro animale. Il giocatore che depone questa carta ha diritto di "offrire" una carta a un giocatore a sua scelta.

ref : JO2760 **Janod®**