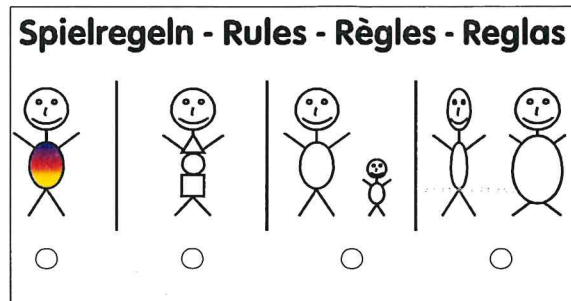


Spielregeln

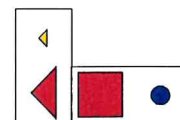
1. Die **Lomino - Tafeln** werden in gleicher Anzahl verteilt. Der jüngste Spieler nimmt sich ein Farbstäbchen und wählt damit eine Eigenschaft auf dem Spielregelbrett aus. Das Stäbchen wird für alle sichtbar in eines der Löcher gesteckt. Jetzt werden die Lomino - Tafeln abwechselnd abgelegt. Gewinner: wer zuerst keine oder die wenigsten Tafeln hat.



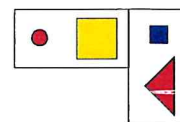
Bedeutung der Symbole:



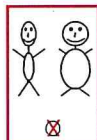
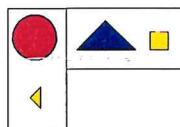
Eigenschaft Farbe. Wenn ein Stäbchen in das entsprechende Loch gesteckt wird, müssen alle Mitspieler beim Anlegen **nur die Farben** (blau, rot, gelb) beachten.



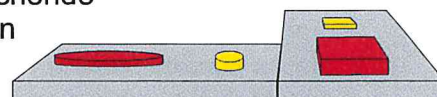
Eigenschaft Form. Wenn ein Stäbchen in das entsprechende Loch gesteckt wird, müssen alle Mitspieler beim Anlegen **nur die Form** (Dreieck, Kreis, Quadrat) beachten.



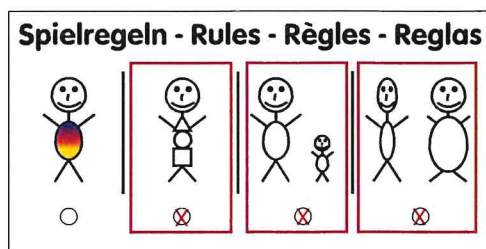
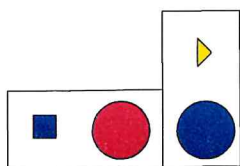
Eigenschaft Grösse. Wenn ein Stäbchen in das entsprechende Loch gesteckt wird, müssen alle Mitspieler beim Anlegen **nur die Grösse** (groß oder klein) beachten.



Eigenschaft Dicke. Wenn ein Stäbchen in das entsprechende Loch gesteckt wird, müssen alle Mitspieler beim Anlegen **nur die Dicke** (dick oder dünn) beachten.



2. Gleiche Regeln wie oben, aber statt einer Eigenschaft werden **2 oder 3** ausgewählt und entsprechende Stäbchen gesteckt.
3. Gleiche Regeln wie oben, aber nach jedem Anlegen darf der jeweilige Spieler auch die zu beachtende Eigenschaft ändern.
4. **Sondervariante:** Ein Spieler sucht 2 Lomino - Tafeln heraus und legt sie unter Beachtung selbst ausgewählter Eigenschaft(en) zusammen. Die anderen Mitspieler versuchen, diese Eigenschaft(en) zu erkennen. Der erste Spieler, der das schafft, steckt die Farbstäbchen entsprechend in das Spielregelbrett und gewinnt die 2 Lomino - Tafeln, wenn es richtig war. Entdeckt ein anderer Mitspieler weitere Eigenschaften oder einen Fehler, so gewinnt er die Tafeln.

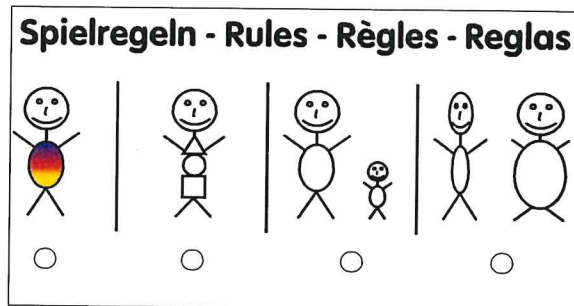


Psychomotorische Variante: Das Spiel findet auf dem Boden statt, die Spieler sind im Raum verteilt. Einer beginnt und **sagt** dem nächsten Spieler, welche Regel er beim Anlegen beachten soll.

Dieses Spiel enthält verschluckbare Kleinteile und ist nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren bzw. Kinder, bei denen von einer Verschluckungsgefahr auszugehen ist.

Règles du jeu

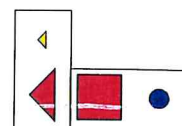
1. On partage les planchettes-lomino entre les joueurs. Le plus jeune commence. Il prend un petit bâton coloré et choisit un caractéristique sur la planche du jeu. On place le petit bâton coloré dans le trou du caractéristique. Puis on place chacun à son tour un planchette-lomino qui correspond avec le caractéristique indiqué. Celui qui reste avec les moindres planchettes gagne.



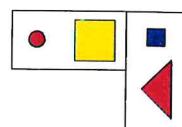
Signification des symboles:



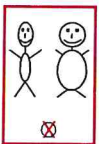
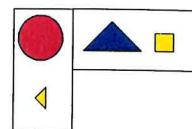
Caractéristique 'couleur'. On place le petit bâton dans le trou sous le petit homme avec le corps coloré, toutes les joueurs placent, chacun à son tour, leur planchettes avec le **caractéristique 'couleur'**. (bleu, rouge ou jaune)



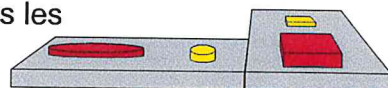
Caractéristique 'forme'. On place le petit bâton dans le trou sous le petit homme avec le corps avec des différentes formes, toutes les joueurs placent, chacun à son tour, leur planchettes avec le **caractéristique 'formes'**. (carré, triangle ou cercle)



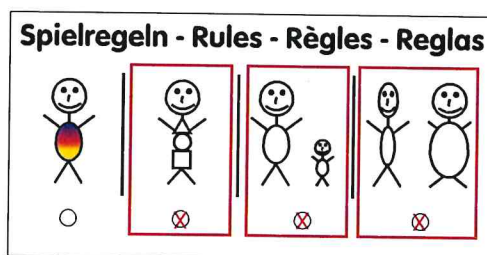
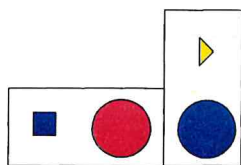
Caractéristique 'taille'. On place le petit bâton dans le trou sous les petits hommes avec le corps grand et petit. Toutes les joueurs placent, chacun à son tour, leur planchettes avec le **caractéristique 'taille'**. (grand et petit)



Caractéristique 'épaisseur'. On place le petit bâton dans le trou sous les petits hommes avec le corps épais et mince. Toutes les joueurs placent, chacun à son tour, leur planchettes avec le **caractéristique 'épaisseur'**. (épais et mince)



2. Les mêmes règles que plus haut, mais au lieu de jouer avec 1 caractéristique on joue avec 2 ou 3 bâtons colorés qui indiquent les caractéristiques.
3. Les mêmes règles que plus haut, mais maintenant le joueur qui a placé une planchette, peut changer les caractéristiques.
4. **Extra.** Un joueur prend 2 planchettes-lomino du boîte et ne dit pas les caractéristiques. Les autres joueurs cherchent les caractéristiques. Le joueur qui les trouve le plus vite, place les petits bâtons colorés sur la planche et il gagne les 2 planchettes-lomino. Si un autre joueur trouve des autres caractéristiques ou une faute, alors c'est lui qui gagne les **planchettes**.



Variante psychomotrice : On joue le jeu sur le sol. Les joueurs sont partout dans la chambre. Un joueur commence et dit à un autre joueur quel règle il doit suivre pour placer la planchette suivante.

Ce jeu contient des parties avalables et ne peut pas être mis entre les mains des enfants de moins de 3 ans.