



ORMINO

il domino della fattoria

**istruzioni
di gioco**

• italiano • english •
• deutsch • français •

Ravensburger 





ORMINO

il domino della fattoria

Un domino veramente speciale per chi vuole imparare quali impronte lasciano i simpatici animali della fattoria. Possono partecipare al gioco bimbi a partire da 4 anni in 2-4 per volta.

Autrice e designer:

Gaia Paolillo

Durata del gioco:

5-10 minuti



Dotazione del gioco

- 52 tessere
- istruzioni di gioco

Guarda quanti animali vivono nella fattoria: ce ne sono di tutti i colori! E osserva bene: ognuno di loro lascia un'impronta diversa. Sarai così bravo da capire a quale animale corrisponde ogni orma per essere il primo a rimanere senza tesserine tra le mani? Sì? Allora dotati di lente di ingrandimento e... sfida tutti i tuoi amici! Buona Fortuna!



Preparazione del gioco

Mescolate le tessere sul tavolo con orme e animali rivolti verso il basso. Poi prendetene 8, se giocate nella versione facile, oppure 12 a testa, se siete dei veri detective. Inizia il giocatore che ha la tessera speciale con due lenti di ingrandimento, o, se nessuno l'ha pescata, si tira a sorte.

Svolgimento del gioco

Giocate a turno in senso orario. Quando sei di turno, osserva bene la tessera al centro del tavolo: raffigura un animale e un'orma. **Hai una tessera che raffigura l'animale che ha lasciato l'orma, o l'orma che corrisponde all'animale raffigurato?**

- **Sì?** – Ottimo! Attaccala disponendola accanto a quella sul tavolo (se giochi nella versione facile puoi abbinare sia animali che orme indifferentemente, mentre in quella difficile puoi accoppiare soltanto orma-animale o viceversa e non animale-animale o orma-orma. Attento! la lente non è un jolly!).
- **No?** – Peccato... pesca una tessera dal

mucchietto rimanente e domandati se quest'ultima può essere abbinata a quella a terra. Se la risposta è ancora no, passa il turno.

Ora tocca al giocatore successivo. Quando ci sono due o più tessere domino, si forma una sfilata di orme e animali. Questa sfilata può essere ancora allungata da entrambe le estremità. Le carte domino non possono essere sovrapposte. Ciascun giocatore può decidere se preferisce piazzare le carte dritte o di traverso, ma quelle speciali fanno sì che la sfilata si dirami (in questo caso la tessera può essere messa solo di traverso).



Le combinazioni

Sai che un sacco di animali scorrazzano nella fattoria? Scopriamo insieme i loro nomi!



Pois – il gatto



Tex – la tartaruga



Dudù – il cane



Peck – la papera



Carter – il gallo



Pallino – il coniglio



Matti – il cavallo



Rick – il maiale



Lolly – la mucca



Special – la lente



Fine del gioco

Vince chi finisce le sue tessere per primo. Nel caso il mucchietto si esaurisse prima che i giocatori abbiano posizionato le tessere, si avranno più vincitori a pari merito.

ORMINO

il domino della fattoria

A very special domino for those who want to learn what footprints the cute farm animals leave. Children from 4 years of age can participate in the game in 2-4 at a time.

Author and designer:

Gaia Paolillo

Game duration:

5-10 minutes



Game equipment

- 52 tiles
- game instructions

Look at how many animals live on the farm: there are all the colors! And take a good look: each of them leaves a different imprint.

Will you be good enough to understand which animal each footprint corresponds to to be the first to be left without badges in your hands?

Yup? Then equip yourself with a magnifying glass and... challenge all your friends!



Game preparation

Shuffle the tiles on the table with footprints and animals facing down. Then take 8 tiles, if you play the easy version, or 12 tiles each, if you are a real detectives.

The player who has the special tile with two magnifying glasses starts, or, if no one has drawn it, you cast lots.

Game play

Take turns clockwise. When you are on duty, take a good look at the card in the center of the table: it depicts an animal and a footprint.

Do you have a card that depicts the animal that left the footprint, or the footprint that corresponds to the animal depicted?

- **Yup?** - Great! Attack it by placing it next to the one on the table (if you play in the easy version you can combine both animals and footprints indifferently, otherwise in the difficult one you can only pair animal-footprint or vice versa and not animal-animal or footprint-footprint. Watch out! The lens is not a jolly!).

- **No?** Too bad... draw a tile from the leftover pile and see if the latter can be combined with the one on the ground. If the answer is still no, the turn goes.

Now it's up to the next player. When there are two or more dominoes, a parade of footprints and animals is formed. This parade can still be stretched from both ends. Domino cards cannot be superimposed. Each player can decide whether he prefers to place the cards straight or sideways, but the special ones make the parade branch off (in this case the tile can only be placed sideways).



The combinations

Do you know that a lot of animals roam around the farm?
Let's find out their names together!



Pois – the cat



Tex – the turtle



Dudù – the dog



Peck – the duck



Carty – the rooster



Pallino – the rabbit



Matti – the horse



Rick – the pig



Lolly – the cow



Special – the lens



End of the game

Whoever finishes his cards first wins. If the pile runs out before the players have placed the tiles, there will be more equal winners.

ORMINO

il domino della fattoria

Ein ganz besonderer Dominostein für alle, die erfahren möchten, welche Fußspuren die niedlichen Nutztiere hinterlassen. Kinder ab 4 Jahren können in 2-4 gleichzeitig am Spiel teilnehmen.

Autor und Designer:

Gaia Paolillo

Spieldauer:

5-10 Minuten



Spielgeräte

- 52 Fliesen
- Spielanleitung

Schauen Sie sich an, wie viele Tiere auf dem Hof leben: Es gibt alle Farben! Und schauen Sie genau hin: Jeder von ihnen hinterlässt einen anderen Abdruck. **Werden Sie gut genug sein, um zu verstehen, welches Tier jeder Fußabdruck als erstes ohne Abzeichen in Ihren Händen hinterlässt?** Jep? Dann rüste dich mit einer Lupe aus und... fordere alle deine Freunde heraus!



Spielvorbereitung

Mischen Sie die Kacheln auf dem Tisch mit den Fußabdrücken und den Tieren nach unten. Dann nehmen Sie 8, wenn Sie die einfache Version spielen, oder jeweils 12, wenn Sie ein echter Detektiv sind. Der Spieler, der das Sonderplättchen mit zwei Lupen besitzt, beginnt, oder, wenn niemand es gezogen hat, wird das Los geworfen.

Spielverlauf

Abwechseln im Uhrzeigersinn. Schauen Sie sich im Dienst die Karte in der Mitte des Tisches genau an: Sie zeigt ein Tier und einen Fußabdruck.

Haben Sie eine Karte, die das Tier zeigt, das den Fußabdruck hinterlassen hat, oder den Fußabdruck, der dem Tier entspricht?

- **Jep?** - Groß! Greife es an, indem du es neben das auf dem Tisch platziertest (wenn du in der einfachen Version spielst, kannst du sowohl Tiere als auch Fußabdrücke gleichgültig kombinieren, ansonsten kombiniere im schwierigen Fußabdruck-Tier oder umgekehrt. Achtung! Die Linse ist nicht a Wildcard!).

- **Nein?** - Schade... ziehe ein Plättchen vom Stapel und schau, ob letzteres mit dem auf dem Boden kombiniert werden kann, sonst geht es vorbei.

Jetzt liegt es am nächsten Spieler. Bei zwei oder mehr Dominosteinen bildet sich eine Parade von Fußabdrücken und Tieren, die an beiden Enden noch gedehnt werden können, sich aber nicht überlappen. Jeder Spieler kann entscheiden, ob er die Karten lieber gerade oder seitlich auslegen möchte, aber die besonderen Karten führen zu einer Verzweigung der Parade (in diesem Fall kann das Plättchen nur seitlich gelegt werden).



Die Kombinationen

Wussten Sie, dass viele Tiere auf dem Hof herumlaufen? Lassen Sie uns gemeinsam ihre Namen herausfinden!



Pois – die Katze



Tex – die Schildkröte



Dudù – der Hund



Peck – die Ente



Carter – der Hahn



Pal – das Kaninchen



Matti – das Pferd



Rick – das Schwein



Lolly – die Kuh



Special – Die Linse



Ende des Spiels

Wer zuerst seine Karten fertig hat, gewinnt.
Wenn der Stapel aufgebraucht ist, bevor
die Spieler die Plättchen gelegt haben, gibt
es mehr gleiche Gewinner.

ORMINO

il domino della fattoria

Un domino vraiment spécial pour ceux qui
veulent savoir quelles empreintes laissent
les gentils animaux de la ferme. Les enfants
à partir de 4 ans peuvent participer au jeu
par 2 à 4 à la fois.

Auteur et dessinateur:

Gaia Paolillo

Durée du jeu:

5-10 minutes



Caractéristiques de jeu

- 52 tuiles
- instructions de jeu

*Regardez combien d'animaux vivent à la ferme:
il y en a de toutes les couleurs ! Et regardez bien:
chacun d'eux laisse une empreinte différente.
Serez-vous si doué pour deviner à quel
animal correspond chaque empreinte afin
de rester sans cartes entre les mains?
Oui? Alors équipez-vous d'une loupe et...
défiez tous vos amis ! Bonne chance!*



Préparation du jeu

Mélangez les tuiles sur la table avec les empreintes de pas et les animaux vers le bas. Prenez ensuite 8, si vous jouez la version facile, ou 12 chacun, si vous êtes un vrai détective. Le joueur qui a la tuile spéciale avec deux loupes commence ou, si personne ne l'a piochée, vous tirez au sort.

Déroulement du jeu

Tourner dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand c'est votre tour, regardez la carte au centre de la table: elle représente un animal et une empreinte de pas.

Avez-vous une carte qui représente l'animal qui a laissé l'empreinte, ou l'empreinte qui correspond à l'animal dessiné?

- **Oui?** - Génial! Mettez-le à côté de celui sur la table (si vous jouez dans la version facile vous pouvez combiner les animaux et les empreintes indifféremment, sinon dans la difficile vous ne pouvez coupler que l'animal-empreinte ou vice versa et non animal-animal ou empreinte-empreinte. Attention ! L'objectif n'est pas un jolly!).

- **Non?** - Dommage... piochez une tuile de la pile restante et voyez si cette dernière peut être combinée avec celle au sol. Si la réponse est toujours non, le tour passe.

C'est maintenant au joueur suivant.

Lorsqu'il y a deux dominos ou plus, un défilé d'empreintes de pas et d'animaux se forme. Ce défilé peut encore être étiré des deux côtés. Les cartes Domino ne peuvent pas se superposer. Chaque joueur peut décider s'il préfère placer les cartes droites ou latérales, mais les cartes spéciales font ramifier la parade (dans ce cas, la tuile ne peut être placée que latéralement).



Les combinaisons

Savez-vous quels animaux errent dans la ferme? Découvrons ensemble leurs noms!



Pois – le chat



Tex – la tortue



Dudù – le chien



Peck – le canard



Carter – le coq



Pallino – le lapin



Matti – le cheval



Rick – le porc



Lolly – la vache



Special – la lentille



Fin du jeu

Le gagnant est celui qui termine ses tuiles en premier. Si la pile s'épuise avant que les joueurs aient placé les tuiles, il y aura plus de gagnants égaux.



TL 88958 Art. Nr.: 302359 1/16

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany
www.ravensburger.com



CE

