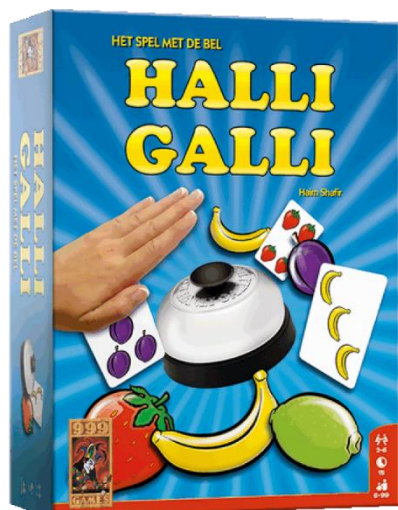


## JOCS DE TAULA – SALA INFANTIL

### 1. HALLI GALLI

11000008902098



### CONTINGUT

56 CARTES AMB FRUITES

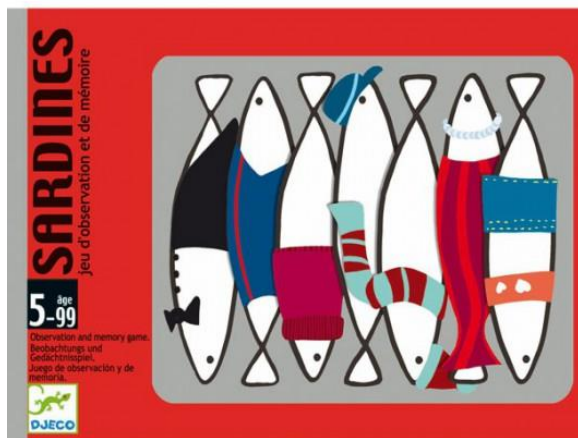
1 TIMBRE

### INSTRUCCIONS

Repartim totes les cartes entre els jugadors. Es van traient per torns davant de cada un dels jugadors (la resta les guardem boca avall), sense mirar-les prèviament. Quan sobre la taula hi hagi 5 fruites iguals, o perquè hagi sortit una carta amb 5 fruites o perquè hi hagi 2 cartes que sumin 5, es fa sonar el timbre. El primer jugador que ho faci s'emporta totes les cartes que hi ha sobre la taula. I es comença de nou. Si ens equivoquem hem de donar una carta a cada jugador com a penyora. Quan un jugador es queda sense cartes, s'acaba el joc per a ell/a. Però la resta de cartes que li queden boca avall es queden a la taula fins que algú se les emporti.

## 2. SARDINES

1100001078481



### CONTINGUT

40 cartes “sardina”

10 cartes grans (llauna de sardina)

### INSTRUCCIONS

Les cartes grans (llaunes de sardina) es posen cap per avall sobre la taula. Es reparteixen 5 cartes petites a cada jugador, que les posa cap per avall davant seu, la resta es deixen a part. Li donem la volta a una carta llauna i es tracta d’observar com van vestides les sardines. Un cop tots els jugadors les han observades, tornem a donar la volta a la llauna i cada jugador es fixa en les seves 5 cartes. Individualment, fem un exercici de retenció de memòria i les sardines que creiem haver vist a la llauna i que tenim iguals a les nostres cartes les apartem. Un cop tots els jugadors han acabat, per ordre, anirem comprovant si ho hem fet bé. Per cada encert ens quedem, la carta que serà un punt guanyat però si ens hem equivocat perdrem la carta apostada. A la ronda següent tornarem a repartir fins a tenir cada jugador 5 cartes a les mans. El joc s’acaba quan ja no queden més cartes, comptem els punts i el que en tingui més serà el guanyador.

### 3. ZE GEOANIMO



#### CONTINGUT

20 cartes

30 peces de fusta

#### INSTRUCCIONS

Només cal combinar les peces per crear els animals que es mostren a les targetes. També es poden crear nous animals utilitzant la imaginació i la creativitat.

## 4. THINKO

11000008902216



### CONTINGUT

45 fitxes d'objectes

20 escenes

1 taulell

6 fitxes de colors

1 rellotge de sorra

### INSTRUCCIONS

Cada jugador escull una fitxa de color i la posa a la casella 0 del taulell. Es reparteixen paper i llapis a cada jugador. Al centre es col·loquen les fitxes d'objecte cara avall, el rellotge de sorra i el bloc de targetes d'escenes.

El jugador de menys edat escull sense mirar una escena i una fitxa d'objectes de la taula i les col·loca al centre perquè tothom ho pugui veure. Cada jugador ha d'escriure al seu paper 5 utilitats diferents de l'objecte a l'escena. El primer a acabar aixeca la mà i diu "thinko". La resta acabaran de completar els seus 5. Quan s'acaba el temps tots aixecarem la mà i tot seguit posarem en comú els usos que hem apuntat. Cada jugador suma els seus punts. Cada un avança els punts obtinguts al taulell i la fitxa d'objecte se l'emporta el jugador que ha acabat primer. Si ningú no ha acabat a temps, la fitxa no se l'emporta ningú.

## 5. CORTEX

11000008902099



### CONTINGUT

90 cartes ( 74prova, 6desafiament tàctil, 10tàctil en relleu) 6 puzle-cervell (24 peces)

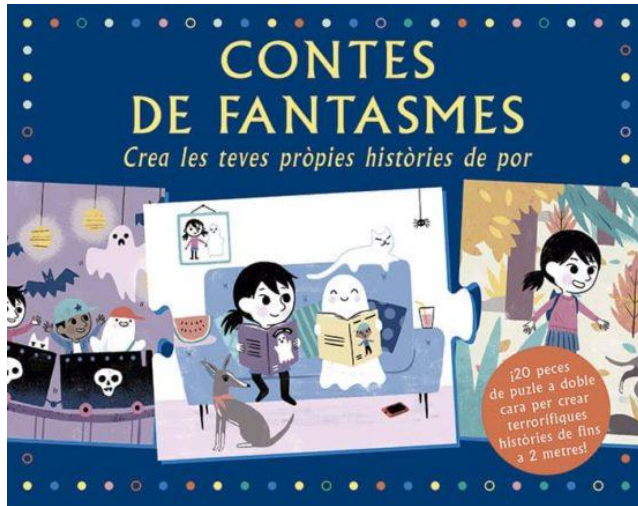
### INSTRUCCIONS

Joc d'habilitat visual i de capacitat mental, amb 8 proves diferents. Col·loqueu les cartes cap per avall al centre de la taula. El dibuix de la carta us indicarà el tipus de prova que es jugarà. Compteu fins a tres i doneu la volta a la carta. Qui serà el primer a resoldre l'endevinalla?

Quan un jugador aconsegeixi tenir dues cartes del mateix tipus de prova, podrà canviar-les per una de les 4 peces del puzle-cervell que ha de completar si vol ser el guanyador de la partida.

**6. CONTES DE FANTASMES**  
**CREA LES TEVES PRÒPIES HISTÒRIES**

**11000008902334**



**CONTINGUT**

20 peces de puzzle a doble cara

**INSTRUCCIONS**

Un divertit joc per estimular la imaginació. Pots crear els teus propis contes de por combinant i canviant les peces que trobaràs a les dues cares

**7. CONTES D'ANIMALS**  
**CREA LES TEVES PRÒPIES HISTÒRIES MÉS BESTIALS**



**CONTINGUT**

20 peces de puzle a doble cara

**INSTRUCCIONS**

Un divertit joc per estimular la imaginació. Pots crear els teus propis contes de por combinant i canviant les peces que trobaràs a les dues cares

**8. MEMO DJECO 'IL ÉTAIT UNE FOI  
(JOCS POPULARS)**

**11000008902296**



**CONTINGUT**

4 Taulells de cartró per omplir  
40 peces amb imatges

**INSTRUCCIONS**

Aquest joc és un memory per tant posarem totes les fitxes de cap per avall i el nostre tauler de joc al davant. Anirem obrint fitxes per anar omplint el tauler, i el primer que trobi totes les fitxes del seu conte guanya.



## 9. Rummikub

11000008902097



### CONTINGUT

106 Fitxes (de 4 colors diferents)

4 suports

### INSTRUCCIONS

Cada jugador rep catorze fitxes que no pot ensenyar a la resta. Les fitxes que no han estat repartides es posen de cap per avall o de manera que no es vegi la seva numeració. Les fitxes s'han d'intentar lligar formant combinacions, que es posaran al centre de la taula i són visibles per a tots. Hi ha dos tipus de combinacions: escales i grups. Les escales són agrupacions de com a mínim 3 fitxes del mateix colors i numerades consecutivament (no es pot posar l'1 després del 13). Els grups són agrupacions de com a mínim 3 fitxes de diferent color i mateixa numeració. A cada torn, cada jugador ha d'intentar col·locar les seves fitxes sobre la taula, creant combinacions noves o modificant les que ja hi ha creades, de manera que totes les fitxes que hi ha a la taula formin part d'alguna combinació. Els comodins es poden canviar per qualsevol fitxa i a la vegada poden substituir-ne qualsevol. El primer que col·loca totes les fitxes guanya.



## CONTINGUT

84 cartes il·lustrades

## INSTRUCCIONS

Un jugador és que lidera cada torn i observa les 6 imatges de les cartes que té a la mà. Amb alguna d'aquestes, inventa una frase, una paraula o una petita història i la diu en veu alta (sense mostrar la carta). La resta de jugadors selecciona una de les cartes que més s'acosti a la pista del jugador que ha iniciat la ronda. Tots els jugadors li donen la seva opció. El líder del torn baralla les cartes i les col·loca de costat mostrant les imatges. Cada un d'ells ha d'apostar quina imatge correspon a la seleccionada pel jugador que lidera el torn, d'acord amb la pista donada. Si ningú o tots troben la carta correcta el líder del torn guanya 0 punts i la resta 2 cada un. Si és al contrari, el líder i els que han encertat la resposta correcta guanyen 3 punts. Els jugadors guanyen 1 punt per cada vot de les cartes que han escollit.

## 11.ÉRASE UNA VEZ



### CONTINGUT

114 cartes d'història i 51 cartes de final

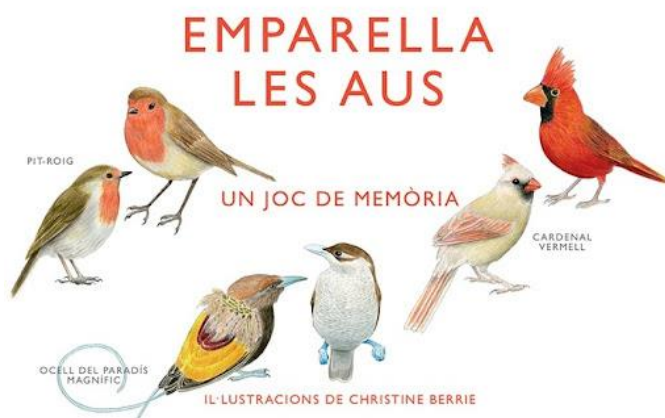
### INSTRUCCIONS

Un jugador és el Narrador i comença a explicar una història fent ús dels elements dels contes de fades que es descriuen en les seves cartes d'història, guiant la trama cap a la seva carta de Final. Els altres jugadors utilitzen les seves pròpies cartes per interrompre'l i així assumir ells el paper de narrador. Guanya el primer jugador que utilitzi totes les seves cartes d'història i jugui la seva de final. L'objectiu no és només guanyar sinó divertir explicant una història junts.

## 12.EMPARELLA LES AUS

11000008902337

Un joc de memòria



### CONTINGUT

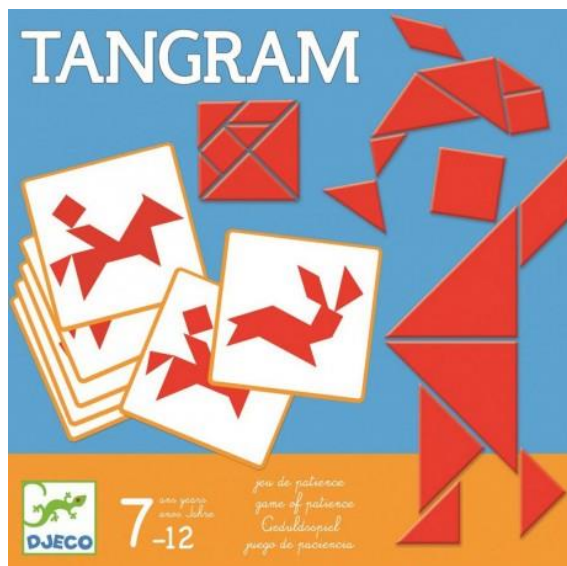
50 targetes il·lustrades de diferents espècies d'ocells

### INSTRUCCIONS

Emparella el mascle i la femella de 25 espècies d'aus de tot el món. Per jugar-hi, col·loca les targetes cap per avall i intenta recordar on es troba la parella corresponent. Aconsegueix més parelles que el teu oponent per guanyar!

**13.TANGRAM**

**11000010784849**



## **CONTINGUT**

7 peces de fusta  
125 cartes amb formes

## **INSTRUCCIONS**

Un tangram i diverses figures per reproduir, qui acaba primer la seva guanya! Solucions a l'altra cara de la carta.

## 14. RUSH HOUR

11000010784859



### CONTINGUT

40 cartes (amb 4 nivells diferents, de principiant a expert)

1 cotxe vermell

15 cotxes i camions per bloquejar

1 tauler per posar els cotxes

1 bossa per guardar-ho tot

### INSTRUCCIONS

Tria una carta i col·loca els cotxes tal com s'indica a la carta.

Mou els cotxes (desplaçant-los sense aixecar-los del tauler)

i aparta'ls del camí de manera que el cotxe vermell pugui

sortir (l'objectiu és sempre fer sortir el cotxe vermell).

Si has aconseguit fer sortir el cotxe vermell de l'embús, has guanyat!

## 15. SCRABBLE ORIGINAL



### CONTINGUT

1 tauler

4 suports per posar les fitxes

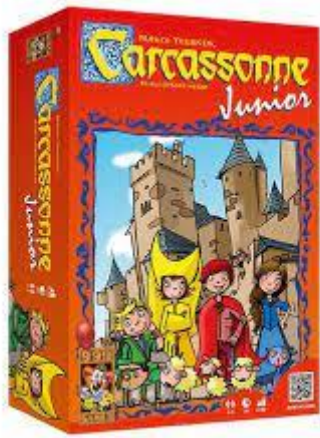
1 bloc de puntuació

100 fitxes de lletra

### INSTRUCCIONS

El joc consisteix a formar paraules sobre el tauler, com als mots encreuats, utilitzant fitxes marcades amb lletres i punts. Cada jugador intenta aconseguir la màxima puntuació possible col·locant les fitxes en les combinacions i posicions que li facin obtenir el profit més gran dels valors de les lletres i dels punts de les caselles amb premi del tauler.

## 16. CARCASSONE JUNIOR



### CONTINGUT

36 peces de terreny

32 figures (8 de cada color)

### INSTRUCCIONS

El jugador que sigui el primer a posar sobre el tauler totes les seves figures guanyarà la partida. A Carcassonne Junior es juga per torns, començant pel jugador més jove. Quan sigui el torn, cada jugador ha d'agafar una fitxa de qualsevol de les piles que hi haurà a la taula girades cap per avall. I amb ella ha d'intentar crear un camí, pensant sempre que l'objectiu és tancar-ne un que contingui fitxes del seu color. Quan la col·loquis al menys un dels seus laterals haurà de tocar amb un o més laterals d'altres peces (més d'una).



## 17. JOC BASTONS DJECO



### CONTINGUTS

12 FITXES GRANS

12 FITXES PETITES

48 BASTONETS DE FUSTA

### INSTRUCCIONS

Escolliu una targeta amb una imatge i intenteu reproduir el contorn del dibuix utilitzant els diferents palets.

## 18. DESCOBRIU LA PETJADA



### CONTINGUTS

50 cartes

### INSTRUCCIONS

Demuestra la teva traça emparellant cadascun dels 25 animals amb la petjada que li correspon. Guanya qui aconsegueix fer més parelles.

## 19. ZE ELASTO ROBOT



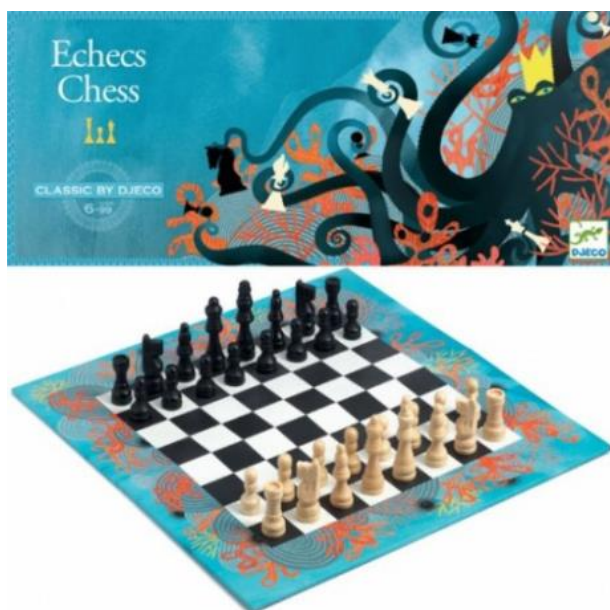
### CONTINGUTS

7 PECES DE FUSTA

### INSTRUCCIONS

Fes servir la imaginació per muntar diferents robots gràcies als elàstics que permeten modificar les peces girant els elements. Diverteix-te manipulant les diferents peces per convertir-les en cames, braços o parts del cos alhora. Pots començar construint un robot petit i, a mesura que vagis guanyant destresa, podràs construir un gran robot utilitzant totes les peces.

## 20. ESCACS djeco (de 6 a 99 anys)



### CONTINGUT

1 TAULER

32 PECES (16 NEGRES – 16 BLANQUES)

## 21. MEMO TROPICO



### CONTINGUT

9 FITXES

9 TAPES DE COLORS

54 CARTES (27 CARTES ANIMALS I 27 CARTES ACCIONS)

### INSTRUCCIONS

Es col·loquen les 9 fitxes en cercle al centre de la taula i es col·loquen les nou tapes darrere de les fitxes. Cada jugador memoritza la disposició de les fitxes d'animals i les tapes durant 30 segons. A continuació, es cobreixen les fitxes amb les tapes. Es barregen les cartes i es col·loquen boca avall, a prop dels jugadors. Memo Tropicó és un joc de memòria on hauràs de recordar on s'amaga cada animal. Hi ha diferents escenaris que tapen peixos, granotes, colibrís, etc. Tu i els teus companys haureu d'anar destapant cartes i recordant on es troba cada animal. Si ho recordes, guanyes una carta. Qui aconsegueixi 5 cartes es convertirà en el guanyador! Aneu amb compte, els animals canvien descenari, així que si no et fixes pensaràs que estan al lloc erroni.

## 22. MAGNETIC 83 SMALL LETTERS



### CONTINGUT

83 LLETRES MAGNÈTIQUES

### INSTRUCCIONS

Inventeu i munteu paraules amb aquestes lletres magnètiques

## 23. DISTRACTION



### CONTINGUT

1 BARALLA DE 54 CARTES AMB NÚMEROS

(en falten 2) 1 BARALLA DE 50 CARTES “Distraction“ AMB 100 PREGUNTES O

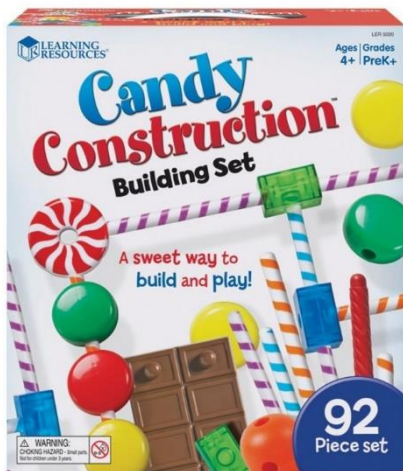
ACCIONS PER DISTREURE

### INSTRUCCIONS

El 1r jugador diu el número de la carta que ha tret en veu alta. El jugador 2 treu una altra carta i la col·loca cara amunt sobre l'altra carta al munt de números, de manera que la tapi totalment. El jugador ha de dir tots dos números del munt, començant pel que ha tret el primer jugador. I així va seguint el joc. Si en algun moment un jugador treu una carta de número taronja que diu “roba una carta distraction”, el jugador agafa primer la carta Distraction, la llegeix enlaire, respon a la pregunta o fa el que digui abans de dir els números del munt. Després, es descarta aquesta carta Distraction.

Si un jugador creu que un altre ha dit malament els números, pot retar al jugador. Veure les regles de repte més endavant.. El jugador que perd el repte s'emporta totes les cartes de números de la taula i les barreja al seu munt. Aquest jugador comença la següent ronda.

## 24. CANDY CONSTRUCTION



### CONTINGUTS

92 peces de diferents mides i formes

### INSTRUCCIONS

Construeix una casa de caramels o tot allò que et puguis imaginar.



## 25. STORY CUBES



### CONTINGUT

9 daus en cadascuna de les caixes

### INSTRUCCIONS

Joc creatiu de butxaca que potencia la imaginació i el desenvolupament del llenguatge a través de la invenció i la narració d'històries. Tria els 9 daus per fer una combinació i explicar històries sense límit.

## 26. VIRUS



### CONTINGUT

68 Cartes

2 cartes personalitzables

Guia de jocs en diversos idiomes

### INSTRUCCIONS

Es tracta de ser el primer jugador que completi el seu cos. Si aconseguixes reunir a sobre la taula, davant teu, quatre òrgans sans diferents, hauràs guanyat la partida! Juga els diferents grups de cartes per construir el teu cos, algunes cartes poden obligar-te a descartar-te o canviar els teus òrgans, les teves vacunes o fins i tot el teu joc de cartes. Elabora la teva estratègia per ser el primer que aconseguixi formar el cos complet. Estigues atent a les jugades dels altres, perquè hauràs d'evitar que acanin el seu cos abans que tu.

## 27. SPEED CUPS



### CONTINGUT

20 gobelets de colors

24 cartes

1 timbre

Instruccions

### INSTRUCCIONS

Cada jugador té 5 gobelets de colors i competeix per completar l'objectiu el més ràpid possible. Fa falta tenir bon ull i reflexos!

Les cartes mostren com s'han de col·locar els gobelets...Quin ocell està sobre l'arbre, quin a baix? Els has col·locat bé?, doncs corre a tocar el timbre! El jugador més ràpid guanyarà la partida.

Cada jugador rep un joc de 5 gobelets de cinc colors diferents. Es col·loca el timbre en el centre de la taula (millor col·locar-lo sobre un mantel per a protegir la taula). Es barregen les cartes i es col·loquen en una pila al costat del timbre. Un jugador al atzar li dona la volta a la primera carta de la pila i la deixa en mig de la taula. Quan el dibuix estigui a la vista, tots els jugadors, a la vegada, correràn per a col·locar els gobelets en la mateixa seqüència de colors que apareix a la carta. Quan un jugador tingui ja els gobelets apilats o posats en fila, amb la seqüència adequada, haurà de tocar el timbre, però la resta haurà de seguir, ja que si el primer ho té malament, guanyarà el següent que hagi tocat el timbre amb la seqüència correcta. El guanyador s'emportarà la carta. El joc segueix fins a que no quedin cartes a la pila. El jugador que acabi amb més cartes, serà el guanyador.

## 28. CARGOLINO VALENTINO



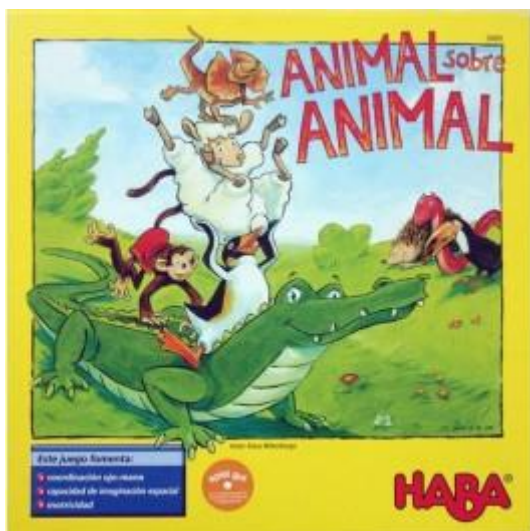
### **CONTINGUT**

- 6 figures de cargol
- 6 peces de plàstic
- 4 daus de sis colors
- 60 fitxes
- 1 tauler de joc

### **INSTRUCCIONS**

Els jugadors "pilotaran" un cargol de carreres cadascun i mitjançant tirades de daus de sis colors faran avançar els cargols per un circuit de flors, fruites, etc.. intentant no moure el seu cargol per poder estar a l'última posició quan un cargol creui la línia de meta. Els jugadors guanyaran més punts (fitxes de closca) com més allunyats es trobin de la línia de meta en finalitzar cada ronda i el jugador/a amb més fitxes de closca en finalitzar es proclamarà campió/a de la Fórmula Caragol.

## 29. ANIMAL SOBRE ANIMAL



### CONTINGUT

- Un dau amb símbols
- 29 animals de fusta
- instruccions del joc

### INSTRUCCIONS

Símbols que poden aparèixer al dau:

- Un punt (o número 1): el jugador agafarà un dels seus animals i amb una mà el col·locarà a la piràmide
- Dos punts (número 2): el jugador agafarà dos dels seus animals i amb una sola mà els col·locarà a la piràmide, a sobre dels altres.
- Cocodril: el jugador agafarà un dels seus animals i el col·locarà al costat de la boca o la cua del cocodril, de manera que es toquin i així s'augmenti la superfície per anar posant animals i així ho faran cada vegada que surti un cocodril.
- Mà: el jugador triarà un dels seus animals i li donarà a un altre jugador que el posarà a la pila.
- Signe interrogació: el jugador haurà d'afegir a la piràmide un dels seus animals escollit pels altres jugadors.

Si la piràmide es mou o cau el joc s'acaba. Si no, s'acaba quan un jugador es queda sense animals.

### 30. JUNGLE SPEED



#### CONTINGUT

70 cartes

1 totem

#### INSTRUCCIONS

L'objectiu del joc és aconseguir desfer-te el més ràpid possible de totes les cartes. Es reparteixen les 70 cartes de cap per avall, entre tots els jugadors i es col·loca el Tòtem al centre. Els jugadors revelen una carta de la seva maça i la col·loquen davant seu, per torns, carta que taparan al torn següent amb una altra carta. Quan 2 jugadors tinguin dues cartes amb símbols idèntics (el color no importa), tindrà lloc un duel, que guanyarà el que aconsegueixi atrapar el Tòtem. El perdedor s'emportarà les cartes del pilot de del seu adversari, els seus i el pot (si n'hi hagués).

## 31. SIMILO ANIMALES



### CONTINGUT

30 CARTES

### INSTRUCCIONS

Similo Animals és un joc de cartes cooperatiu on tots els jugadors treballen junts per descobrir l'Animal secret mitjançant una sèrie de pistes.

L'objectiu és fer que els altres jugadors endevinin un animal secret (dels dotze animals que es mostren al centre de la taula) jugant altres cartes d'animals de la teva mà com a pistes, indicant si són similars o diferents al que haureu de descobrir. Després de cada torn, els altres jugadors han d'eliminar un o més animals de la taula fins que només quedi el correcte i guanyis, o s'eliminarà i perdràs! Pots jugar amb un dels conjunts Similo per si sol o pots fer servir les cartes d'un conjunt per als dotze personatges en exhibició i les cartes d'un altre conjunt com a pistes. ¡El joc és molt més complicat d'aquesta manera!

## 32. TIMELINE CLÀSSIC



### CONTINGUT

55 cartes

1 caixa de metall

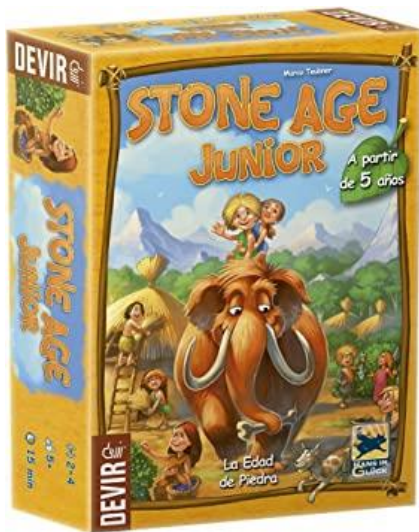
1 reglament del joc

### INSTRUCCIONS

Repartim 4 cartes a cada jugador, les deixarem sobre la taula de manera que no podrem veure l'any de les cartes. I col·loquem una carta del mall sobre la taula al centre, i la girem mostrant l'any. D'aquesta manera cada jugador tindrà 4 fets històrics davant seu i un fet històric al centre de la taula. Per tornos col·locarem una de les nostres cartes, decidint si va passar abans o després dels fets històrics que ja són a taula. D'aquesta manera podeu col·locar la carta a l'esquerra o la dreta de l'esdeveniment que ja és a taula. Un cop decidit se li dóna la volta a la carta per comprovar si tenia raó o no, si no va encertar la carta es descarta i el jugador agafarà una carta nova del mall. Si va saber col·locar la carta correctament a la línia de temps, llavors la carta romandrà a la taula, fent cada vegada més gran la línia temporal. La partida acaba quan algun dels jugadors ha posat totes les cartes.



### 33. STONE AGE JUNIOR



#### CONTINGUT

- 1 tauler de joc
- 4 taulers de poblat
- 4 fitxes de jugador
- 4 figures de joc
- 20 recursos
- 15 fitxes de cabanya
- 2 fitxes de gos
- 14 fitxes de bosc

#### INSTRUCCIONS

L'objectiu és aconseguir varis recursos per a convertir-los en cabanyes al centre del poblat, el primer jugador en construir 3 cabanyes serà el guanyador. Cada jugador ha de fer tres coses al seu torn: Descobrir una fitxa de bosc; Moure la seva figura conforme li indiqui la fitxa de bosc que ha descobert; Realitzar una acció: agafar un recurs, intercanviar un recurs a la zona de bescanvi o, si és al centre del llogaret i té recursos suficients, construir una cabana. Cada cop que algú arribi al centre del llogaret, les fitxes de bosc tornen a amagar-se. S'han d'intercanviar la posició de dues fitxes, a la vista de tothom.

