

PUPPIES ESCAPE



4-7

EN - 2-4 players

Each player chooses a baby animal and places it in the centre of the gaming surface, shuffles the eight corresponding route tiles (of the same colour) and places them face down in front of themselves, forming a square with an empty centre (image A). The purpose of the game is to create an escape route for the player's own baby animal using the greatest number of tiles. A valid route must connect an empty space at the centre of the square with the outside, and must use at least 3 route tiles.

How to play: the players simultaneously turn over the cards making up their square and the turn begins (image B). During the game, the players can rotate and slide the tiles from one position vertically or horizontally, making use of the empty space in the square (image C). The first player who thinks they have created a valid route takes their baby animal card and places it in the centre of the route square, counts to five out loud, and the game then stops (image D). The player who has created a valid route using the greatest number of tiles wins, and receives a prize token (if there is a tie, no one receives the token). The game continues in the same way for additional turns, and the player or team who is first to receive 3 tokens wins the game.

Go to our site and discover so many educational tips!

IT - 2-4 giocatori

Ogni giocatore sceglie un cucciolo e lo posiziona al centro del piano di gioco, mescola le 8 tessere-percorso corrispondenti (stesso colore) e le posiziona davanti a sé coperte, formando un quadrato con il centro vuoto (fig. A). Lo scopo del gioco è creare un percorso di fuga per il proprio cucciolo, cercando di utilizzare il maggior numero di tessere. Per essere valido, un percorso deve collegare lo spazio vuoto al centro del quadrato con l'esterno e deve essere realizzato con almeno 3 tessere-percorso.

Svolgimento: i giocatori, contemporaneamente, scoprono le tessere del loro quadrato e danno inizio alla manche (fig. B). Durante il gioco, i bambini possono ruotare e far scivolare le tessere di una posizione, in verticale o in orizzontale, sfruttando lo spazio vuoto del quadrato (fig. C). Chi per primo ritiene di aver realizzato un percorso

valido, prende la sua tessera-cucciolo e la posiziona al centro del quadrato-percorso, poi conta fino a 5 ad alta voce e ferma il gioco (fig. D).

Il giocatore che ha realizzato un percorso valido con il maggior numero di tessere, vince e ottiene un gettone-premio (in caso di parità, nessuno guadagna il gettone). Si continua allo stesso modo per i turni successivi e vince la partita chi ottiene, per primo, 3 gettoni-premio. *Vai sul nostro sito e scopri tanti suggerimenti didattici!*

FR - 2 à 4 joueurs

Chacun des joueurs choisit un bébé animal et le place au centre de la surface de jeu puis mélange les 8 cartes-parcours correspondantes (de la même couleur) et les place, faces cachées, de manière à former un carré dont l'espace central reste vide (image A.). Le but du jeu est de créer un parcours permettant au bébé animal de s'échapper, tout en utilisant le plus grand nombre de pièces possible. Pour qu'il soit valide, le parcours doit relier l'espace demeuré vide à l'intérieur du carré avec l'extérieur et doit être composé d'au moins 3 jetons-parcours.

Déroulement : les joueurs retournent simultanément les pièces qui composent leur carré et la partie peut commencer (image B.). Au cours de la partie, ils peuvent faire pivoter ou glisser les pièces verticalement ou horizontalement, en utilisant l'espace demeuré vide à l'intérieur du carré (image C.). Le premier qui pense avoir réalisé un parcours valide, prend sa carte-bébé et la place au centre du carré-parcours puis il compte à voix haute jusqu'à 5 et interrompt le jeu (image D.). Le joueur qui a réalisé un parcours valide, en utilisant le plus grand nombre de pièces, obtient un jeton-récompense (en cas de joueurs ex-aequo, personne ne gagne de jeton). Chaque manche se déroule de la même manière et le premier à avoir gagné 3 jetons remporte la partie.

De nombreuses suggestions pédagogiques vous attendent sur notre site !

ES - 2-4 jugadores

Cada jugador escoge un cachorro y lo coloca en el centro de la superficie de juego, mezcla las 8 tarjetas-recorrido correspondientes (mismo color) y las coloca delante de sí tapadas, formando un cuadrado con el centro vacío (imagen A). El objetivo del juego es crear un recorrido de fuga para cada cachorro, intentando usar el mayor número posible de tarjetas. Para ser válido, un recorrido tiene que unir el espacio vacío en el centro del cuadrado con el exterior y tiene que estar formado por, al menos, 3 tarjetas-recorrido.

Desarrollo: todos a la vez, los jugadores descubren las tarjetas de su cuadrado y dan comienzo a la ronda (imagen B). Durante el juego, los niños pueden girar y deslizar las tarjetas de una posición, en vertical o en horizontal, aprovechando el espacio vacío del cuadrado (imagen C). El primero que considere que ha formado un recorrido válido, coge su tarjeta-cachorro y la coloca en el centro del cuadrado-recorrido, después cuenta hasta 5 en voz alta y para el juego (imagen D). El jugador que haya realizado un recorrido válido con el mayor número de tarjetas gana y se lleva una ficha-premio (en caso de empate, nadie se lleva la ficha). Se sigue de la misma manera durante los siguientes turnos y

gana la partida el primero en conseguir 3 fichas. *¡Visita nuestra página web y descubre nuestras sugerencias didácticas!*

DE - 2-4 Spieler

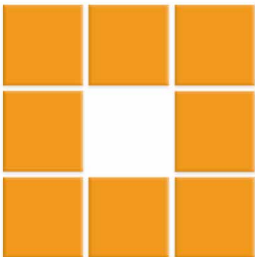
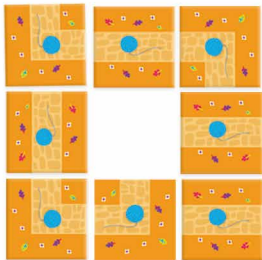
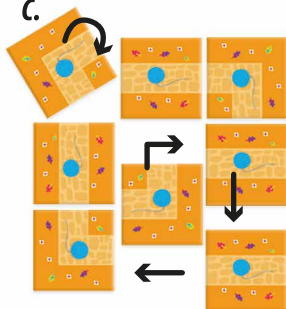
Jeder Spieler wählt ein Tierkind und legt es in die Mitte der Spielfläche. Nun mischt er die 8 entsprechenden Wegekarten (der gleichen Farbe) und legt sie verdeckt so vor sich, dass sie ein Quadrat mit einem leeren Feld in der Mitte bilden (Abb. A). Ziel des Spiels ist es, einen Fluchtweg für das eigene Tierkind zu schaffen und dabei so viele Karten wie möglich zu verwenden. Ein gültiger Fluchtweg muss ein leeres Feld in der Quadratmitte mit dem äußeren Bereich verbinden und aus mindestens 3 Wegekarten bestehen.

Spielablauf: Die Spieler decken die Karten ihres Quadrats gleichzeitig auf und beginnen die Runde (Abb. B). Während des Spiels können die Kinder die Karten vertikal oder horizontal um eine Position drehen und verschieben, indem sie das leere Feld in der Quadratmitte nutzen (Abb. C). Der erste Spieler, der meint, einen gültigen Weg angelegt zu haben, nimmt seine Tierkind-Karte und legt sie in die Mitte des Wege-Quadrats. Danach zählt er laut bis 5 und stoppt das Spiel (Abb. D). Der Spieler, dessen gültiger Weg aus den meisten Karten besteht, gewinnt die Runde und erhält eine Siegmarke (bei Gleichstand wird keine Marke vergeben). In den folgenden Runden wird das Spiel auf die gleiche Weise fortgesetzt. Der Spieler, der als Erster 3 Siegmarken ergattert, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand wird eine Entscheidungsrunde gespielt, bis es einen Sieger gibt. *Gehen Sie auf unsere Website und entdecken Sie viele pädagogische Tipps!*

PT - 2-4 jogadores

Cada jogador escolhe uma cria e posiciona-a no centro da superfície de jogo, baralha os 8 cartões de percurso correspondentes (da mesma cor) e coloca-os à sua frente virados para baixo, formando um quadrado com o centro vazio (imagem A). O objetivo do jogo é criar um percurso de fuga para a sua cria, procurando utilizar o maior número de cartões possível. Para ser válido, um percurso deve ligar um espaço vazio no centro do quadrado com o exterior e deve ser realizado com pelo menos 3 cartões de percurso.

Desenvolvimento: Os jogadores viram ao mesmo tempo os cartões do seu quadrado e dão início ao jogo (imagem B). Durante o jogo, as crianças podem girar e deslizar os cartões de uma posição, na vertical ou na horizontal, usando o espaço vazio do quadrado (imagem C). Quem considera ter realizado primeiro um percurso válido, pega o seu cartão da cria e posiciona-o no centro do quadrado do percurso e depois conta até 5 em voz alta para parar o jogo (imagem D). O jogador que realizou um caminho válido com o maior número de cartões vence e recebe um cartão-prémio (em caso de empate, ninguém ganha o cartão). Continua-se da mesma forma nas rondas sucessivas e vence o jogo quem receber primeiro 3 cartões. *Visita a nossa página web para mais sugestões didáticas!*

A.**B.****C.****D.**