

# little COLLECT



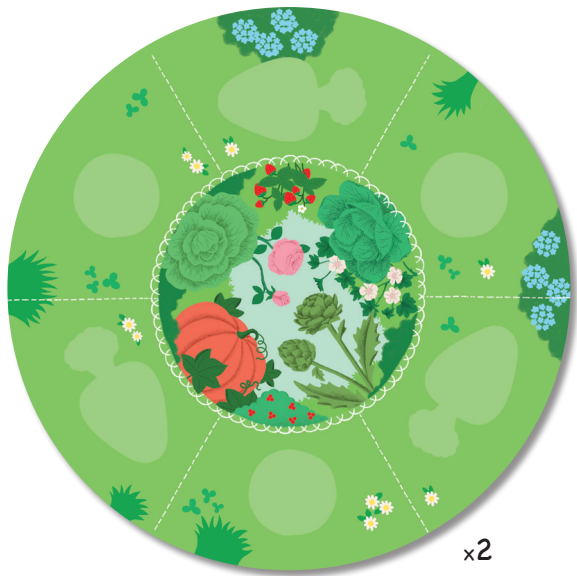
2<sup>1/2</sup>  
-5

ans years  
años Jahre

Jeu de collecte  
Collecting game  
Sammelpiel  
Juego de recolección

# little COLLECT

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Игровой комплект



## F Règle du jeu



2, 5 à 5 ans



2 joueurs



10 min.

Les petits lapins sont gourmands et pour pouvoir les approcher, il faudra avant tout récolter carottes et petits pois ! Mais attention au renard qui rode !

**Contenu :** 2 plateaux, 22 cartes, 6 lapins, 6 jetons petits pois, 6 jetons carottes.

### Préparation :

Chaque joueur prend un plateau et le pose devant lui. Les cartes sont mélangées et placées en pioche faces cachées au milieu des joueurs. Les jetons «carotte», «petit pois» et les 6 lapins sont placés à côté de la pioche.

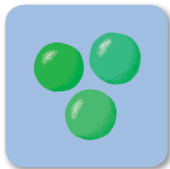
### Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence, puis on joue à tour de rôle.

Il tire une carte et réalise l'action correspondante :



Bonne récolte ! Le joueur prend un jeton « carotte » et le pose sur son plateau. S'il a déjà 3 carottes, il n'y a plus de place et rien ne se passe.



Bonne récolte ! Le joueur prend un jeton « petit pois » et le pose sur son plateau. S'il a déjà 3 petits pois, il n'y a plus de place et rien ne se passe.



Miam, une carotte ! S'il a déjà au moins un jeton « carotte » sur son plateau, le joueur prend un lapin et le pose sur son plateau. Sinon, rien ne se passe.



Miam, un petit pois ! S'il a déjà au moins un jeton « petit pois » sur son plateau, le joueur prend un lapin et le pose sur son plateau. Sinon, rien ne se passe.



Attention, le renard arrive ! Le joueur doit remettre un lapin de son plateau au centre de la table. S'il n'avait pas de lapin sur son plateau, rien ne se passe.

Puis, c'est au deuxième joueur de tirer une carte.

### Qui gagne ?

Le gagnant est le premier à réunir sur son plateau 3 lapins, 3 carottes et 3 petits pois !

## GB Game rules



2½ - 5 years



2 players



10 min.

The little rabbits are greedy and if you want to approach them, you will first need to harvest some peas and carrots! But watch out for the fox who's on the prowl!

**Contents:** 2 boards, 22 cards, 6 rabbits, 6 pea tokens, 6 carrot tokens.

### Preparing to play:

The players both take a board and place it in front of them. Shuffle the cards and place them in a pile face down in between the two players. Place the pea and carrot tokens and the 6 rabbits next to the draw pile.

### How to play:

The youngest player starts, then players take turns. On your turn, take the top card from the draw pile and carry out the corresponding action:



Well harvested! Take a carrot token and place it on your board. If you already have 3 carrots, there is no more space left, and nothing happens.



Well harvested! Take a pea token and place it on your board. If you already have 3 peas, there is no more space left, and nothing happens.



Yummy, a carrot! If you already have at least one carrot token on your board, take a rabbit and place it on your board too. If not, nothing happens.



Yummy, a pea! If you already have at least one pea token on your board, take a rabbit and place it on your board too. If not, nothing happens.



Be careful, the fox is coming! You must put a rabbit from your board back in the centre of the table. If you did not have a rabbit on your board, nothing happens.

Then, it is the second player's turn to pick up the top card from the draw pile.

### Winning:

You win by being the first to collect 3 rabbits, 3 carrots and 3 peas on your board!

## D Spielregeln



2,5 - 5 Jahre



2 Spieler



10 min.

Die Häschen sind sehr vernascht und, um sich ihnen nähern zu können, muss man erst einmal Möhren und Erbsen ernten! Aber Vorsicht vor dem Fuchs, der da herumschleicht!

**Inhalt:** 2 Spielbretter, 22 Karten, 6 Häschen, 6 Erbsenmarken, 6 Möhrenmarken.

### Vorbereitung:

Jeder Spieler nimmt ein Spielbrett und legt es vor sich hin. Die Karten werden gemischt und verdeckt zu einem Stoß in die Mitte der Spieler gelegt. Die Möhren- und Erbsenmarken sowie die 6 Häschen kommen neben den Stoß.

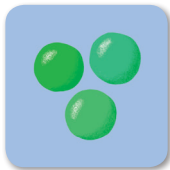
### Spielablauf:

Der jüngste Spieler beginnt, dann wird abwechselnd weitergespielt.

Der Spieler zieht eine Karte und führt die entsprechende Handlung aus:



Gute Ernte! Der Spieler nimmt eine Möhrenmarke und legt sie auf sein Spielbrett. Wenn er bereits 3 Möhren hat, ist dafür kein Platz mehr und es geschieht nichts.



e Ernte! Der Spieler nimmt eine Erbsenmarke und legt sie auf sein Spielbrett. Wenn er bereits 3 Erbsen hat, ist dafür kein Platz mehr und es geschieht nichts.



Mjam, eine Möhre! Wenn der Spieler schon mindestens eine Möhrenmarke auf seinem Spielbrett hat, nimmt er ein Häschen und stellt es auf sein Spielbrett. Ansonsten geschieht nichts.



am, eine Erbse! Wenn der Spieler schon mindestens eine Erbsenmarke auf seinem Spielbrett hat, nimmt er ein Häschen und stellt es auf sein Spielbrett. Ansonsten geschieht nichts.



ng, der Fuchs kommt! Der Spieler muss ein Häschen von seinem Spielbrett zurück in die Tischmitte stellen. Wenn er kein Häschen auf seinem Spielbrett hat, geschieht nichts.

Dann ist der zweite Spieler an der Reihe und zieht eine Karte.

### Wer gewinnt?

Gewinner ist, wer zuerst insgesamt 3 Häschen, 3 Möhren und 3 Erbsen auf seinem Spielbrett hat!

## E Reglas del juego



2,5 a 5 años



2 jugadores



10 min.

Los conejitos son glotonos y para poder acercarse a ellos deberás primero recolectar zanahorias y guisantes. ¡Pero cuidado con el zorro merodeador!

**Contenido:** 2 tableros, 22 cartas, 6 conejos, 6 fichas de guisantes, 6 fichas de zanahorias.

### Preparación:

Cada jugador coge un tablero y lo coloca delante suyo. Las cartas se barajan y se colocan boca abajo en un montón entre ambos jugadores. Las fichas de las zanahorias y los guisantes, así como los 6 conejos, se colocan junto al montón.

### Desarrollo del juego:

Empieza el jugador más joven y, a continuación, ambos jugadores se van turnando. Coge una carta y realiza la acción correspondiente:



¡Buena cosecha! El jugador coge una ficha de zanahoria y la coloca en su tablero. Si ya tiene 3 zanahorias, no le caben más y no sucede nada.



¡Buena cosecha! El jugador coge una ficha de guisantes y la coloca en su tablero. Si ya tiene 3 guisantes, no le caben más y no sucede nada.



¡Ñam, una zanahoria! Si ya tiene al menos una ficha de zanahoria en su tablero, el jugador coge un conejo y lo coloca en su tablero. En caso contrario, no sucede nada.



¡Ñam, un guisante! Si ya tiene al menos una ficha de guisantes en su tablero, el jugador coge un conejo y lo coloca en su tablero. En caso contrario, no sucede nada.



¡Cuidado, que llega el zorro! El jugador debe volver a poner un conejo de su tablero en el centro de la mesa. Si no tenía ningún conejo en el tablero, no sucede nada.

A continuación, le corresponde al segundo jugador coger una carta.

### ¿Quién gana?

Gana quién primero reúna en su tablero 3 conejos, 3 zanahorias y 3 guisantes.



2,5 - 5 jaar



2 spelers



10 min.

Kleine konijntjes zijn smulpapen, en om ze te pakken te krijgen, zul je eerst worteltjes en erwten moeten oogsten! Maar pas op voor de vos!

**Inhoud:** 2 spelborden, 22 kaarten, 6 konijnen, 6 erwtenkaartjes, 6 wortelkaartjes.

#### Vorbereiding:

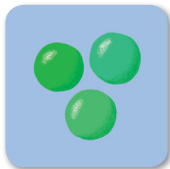
Elke speler pakt een spelbord en legt het voor zich neer. De kaarten worden geschud en op een stapel met het plaatje naar beneden tussen de twee spelers in gelegd. De wortel- en erwtenkaartjes en de 6 konijnen worden naast de stapel gelegd.

#### Verloop van het spel:

De jongste speler begint, daarna wordt om de beurt gespeeld. Deze trekt een kaart en voert de bijbehorende handeling uit:



Een goede oogst! De speler pakt een wortelkaartje en legt deze op zijn spelbord. Wanneer hij al 3 wortels heeft, is er geen plaats meer en gebeurt er niets.



Een goede oogst! De speler pakt een erwtenkaartje en legt deze op zijn spelbord. Wanneer hij al 3 erwten heeft, is er geen plaats meer en gebeurt er niets.



Jammie, een wortel! Wanneer hij al minstens één wortelkaartje op zijn spelbord heeft, neemt de speler een konijn en zet deze op zijn spelbord. Zo niet, dan gebeurt er niets.



Jammie, een erwte! Wanneer hij al minstens één erwtenkaartje op zijn spelbord heeft, neemt de speler een konijn en zet deze op zijn spelbord. Zo niet, dan gebeurt er niets.



Pas op, daar komt de vos aan! De speler moet een konijn van zijn spelbord terugzetten op tafel. Wanneer hij geen konijn op zijn spelbord heeft, gebeurt er niets.

Vervolgens mag de tweede speler een kaart pakken.

#### Wie is de winnaar?

De winnaar is degene die als eerste 3 konijnen, 3 wortels en 3 erwten op zijn spelbord heeft!

## I Regolamento del gioco



2 1/2 – 5 anni



2 giocatori



10 min.

I coniglietti sono golosi e per poterli avvicinare bisognerà prima di tutto raccogliere carote e piselli! Ma attenti alla volpe che si aggira nei dintorni!

**Contenuto:** 2 cartelle, 22 carte, 6 conigli, 6 gettoni "pisello", 6 gettoni "carota".

### Preparazione

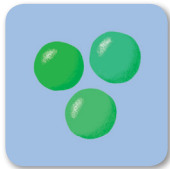
Ciascun giocatore prende una cartella e la posiziona davanti a sé. Si mescolano le carte e si forma un mazzo che viene messo a faccia in giù in mezzo ai due giocatori. Accanto al mazzo si mettono i gettoni "carota", "pisello" e i 6 conigli.

### Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più piccolo, poi si gioca a turno. Il giocatore prende una carta e compie l'azione indicata:



Ottimo raccolto! Il giocatore prende un gettone "carota" e lo mette sulla sua cartella. Se il giocatore ha già 3 carote, non c'è più spazio sulla cartella e quindi non deve compiere nessuna azione.



Ottimo raccolto! Il giocatore prende un gettone "pisello" e lo mette sulla sua cartella. Se il giocatore ha già 3 piselli, non c'è più spazio sulla cartella e quindi non deve compiere nessuna azione.



Mmh, una carota! Se il giocatore possiede già almeno un gettone "carota", prende un coniglio e lo mette sulla sua cartella. Altrimenti non deve compiere nessuna azione.



Mmh, un pisello! Se il giocatore possiede già almeno un gettone "pisello", prende un coniglio e lo mette sulla sua cartella. Altrimenti non deve compiere nessuna azione.



Attenti, arriva la volpe! Il giocatore deve rimettere uno dei conigli della sua cartella al centro del tavolo. Se sulla sua cartella non c'è nessun coniglio, non deve compiere nessuna azione.

Poi tocca al secondo giocatore prendere una carta.

### Chi vince?

Il primo che riesce a raggruppare sulla sua cartella 3 conigli, 3 carote e 3 piselli vince il gioco!



## P Regras do jogo



2,5 aos 5 anos



2 jogadores



10 min.

Os coelhos são comilões e para nos podermos aproximar deles será preciso, antes de mais, colher cenouras e ervilhas! Mas cuidado com a raposa que vagueia nas imediações!

**Conteúdo:** 2 tabuleiros, 22 cartas, 6 coelhos, 6 fichas “ervilha” e 6 fichas “cenoura”.

### Preparação:

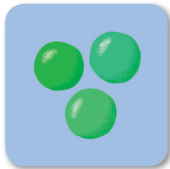
Cada jogador pega num tabuleiro e coloca-o à sua frente. As cartas são baralhadas e colocadas num monte, com as faces ocultas, ao centro, entre os jogadores. As fichas “cenoura”, “ervilha” e os 6 coelhos são colocados ao lado do monte.

### Desenrolar do jogo:

Inicia o jogo o jogador mais novo e, depois, os jogadores jogam cada um na sua vez. Cada um tira uma carta e realiza a ação correspondente:



Boa colheita! O jogador tira uma ficha “cenoura” e coloca-a no seu tabuleiro. Se já possuir 3 cenouras, já não há mais espaço e não acontece nada.



Boa colheita! O jogador tira uma ficha “ervilha” e coloca-a no seu tabuleiro. Se já possuir 3 ervilhas, já não há mais espaço e não acontece nada.



Hum, uma cenoura! Se já tiver pelo menos uma ficha “cenoura” no seu tabuleiro, o jogador tira um coelho e coloca-o no seu tabuleiro. Caso contrário, nada acontece.



Hum, uma ervilha! Se já tiver pelo menos uma ficha “ervilha” no seu tabuleiro, o jogador tira um coelho e coloca-o no seu tabuleiro. Caso contrário, nada acontece.



Cuidado, a raposa aproxima-se! O jogador deve colocar um coelho do seu tabuleiro no centro da mesa. Se não tiver nenhum coelho no seu tabuleiro, não acontece nada.

Depois, é a vez do segundo jogador tirar uma carta.

### Quem ganha?

O vencedor é o primeiro a conseguir reunir no seu tabuleiro 3 coelhos, 3 cenouras e 3 ervilhas!

## DK Spilleregler



2½ – 5 år



2 spillere



10 min.

De små kaniner elsker mad, og du skal samle gulerødder og ærter for at nærme dig dem. Men pas på ræven, der lusker rundt!

**Indhold:** 2 plader, 22 kort, 6 kaniner, 6 ærtebrikker og 6 gulerodsbrikker.

### Forberedelse:

Hver spiller tager en plade og lægger den foran sig. Kortene blandes og lægges i en bunke med billedsiden nedad mellem spillerne. Gulerods- og ærtebrikkerne samt de 6 kaniner lægges ved siden af bunken.

### Spillets forløb:

Den yngste spiller begynder, og der spilles efter tur. Han eller hun trækker et kort i bunken og udfører den handling, der fremgår af kortet:



Godt høstet! Spilleren tager en gulerodsbrik og lægger den på sin plade. Hvis han eller hun allerede har 3 gulerødder er der ikke mere plads, og der sker ingenting.



Godt høstet! Spilleren tager en ærtebrik og lægger den på sin plade. Hvis han eller hun allerede har 3 ærter er der ikke mere plads, og der sker ingenting.



Mums, en gulerod! Hvis spilleren allerede har mindst 1 gulerods-brik på sin plade, tager han eller hun en kanin og lægger den på sin plade. I modsat fald sker der ikke noget..



Mums, ærter! Hvis spilleren allerede har mindst 1 ærtebrik på sin plade, tager han eller hun en kanin og lægger den på sin plade. I modsat fald sker der ikke noget.



Pas på, ræven kommer! Spilleren skal lægge en kanin fra sin plade tilbage på bordet. Hvis man ikke har en kanin på sin plade, sker der ikke noget.

Herefter er det den anden spillers tur til at trække et kort.

### Hvem vinder?

Vinderen er den, som først får samlet 3 kaniner, 3 gulerødder og 3 ærtebrikker på sin plade!

## S Spelregler



2,5–5 år



2 spelare



10 min.

De små kaninerna är hungriga och för att kunna fånga in dem måste du locka dem med morötter och ärtor. Men se upp för räven som smyger omkring!

**Innehåll:** 2 spelbrickor, 22 kort, 6 kaniner, 6 spelmarker med ärtor, 6 spelmarker med morötter.

**Förberedelse:** Varje spelare tar en spelbricka och lägger den framför sig. Kortet blandas och läggs i en hög mitt på bordet. Spelmarkerna med ärtor och morötter och de 6 kaninerna placeras bredvid korthögen.

**Spelregler:** Den yngsta spelaren börjar med att dra ett kort från högen och sedan turas man om. Beroende på vilket kort spelaren får händer följande:



Dags att skörda! Du tar en morotsmark och lägger den på din spelbricka. Om du redan har 3 morotsmarker gör du ingenting.



Dags att skörda! Du tar en ärtmark och lägger den på din spelbricka. Om du redan har 3 ärtmarker gör du ingenting.



Mums, en morot! Om du har minst en morotsmark på din spelbricka tar du en kanin och placerar den på brickan. Annars gör du ingenting.



Mums, små ärtor! Om du har minst en ärtmark på din spelbricka tar du en kanin och placerar den på brickan. Annars gör du ingenting.



Se upp, räven kommer! Du måste ta en kanin från din spelbricka och ställa tillbaka den mitt på bordet. Om du inte har någon kanin händer ingenting.

Sedan är det nästa spelares tur att dra ett kort.

### Vem vinner?

Den som först samlat 3 kaniner, 3 morotsmarker och 3 ärtmarker på sin bricka vinner!

## RUS правила игры



2,5–5 лет



Количество  
игроков: 2



10 минут

Кролики любят поесть, и чтобы их приманить, нужно собрать урожай моркови и гороха! Но берегитесь лисы, которая бродит поблизости!

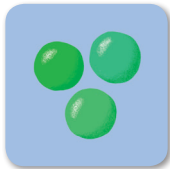
В комплекте 2 шаблона, 22 карточки, 6 кроликов, 6 жетонов «горошек», 6 жетонов «морковка».

**Подготовка** Каждый игрок берет шаблон и кладет его перед собой. Перемешайте карточки и положите их стопкой лицевой стороной вниз в центре между игроками. Рядом со стопкой положите жетоны «морковка» и «горошек» и поставьте 6 кроликов.

**Ход игры** Начинает младший игрок, а затем игроки ходят по очереди. Игрок берет карточку и выполняет соответствующее действие:



Урожайный ход! Игрок берет жетон «морковка» и кладет его на свой шаблон. Если у него уже есть 3 жетона «морковка», места для них не осталось и он ничего не берет.



Урожайный ход! Игрок берет жетон «горошек» и кладет его на свой шаблон. Если у него уже есть 3 жетона «горошек», места для них не осталось и он ничего не берет.



Морковка! Ням–ням! Если у игрока на шаблоне уже есть как минимум один жетон «морковка», он берет кролика и ставит его на свой шаблон. В противном случае ничего не происходит.



Горошек! Ням–ням! Если у игрока на шаблоне уже есть как минимум один жетон «горошек», он берет кролика и ставит его на свой шаблон. В противном случае ничего не происходит.



Осторожно! Лиса! Игрок убирает одного кролика со своего шаблона и ставит его в центре стола. Если у него на шаблоне нет кроликов, ничего не происходит.

Затем карточку берет второй игрок.

### Определение победителя

Побеждает тот, кто первым собрал на своем шаблоне 3 кроликов, 3 жетона «морковка» и 3 жетона «горошек»!

# little COLLECT



DJ08558



3, rue des Grands Augustins – 75006 Paris – France

[www.djeco.com](http://www.djeco.com)

Made in China – Designed in France