

# GLOBE JUNIOR

## Règles du jeu Rules of the game Spielregeln • Spelregels Reglas del juego • Regole del gioco



### FR Contenu :

- 300 cartes recto-verso
- Sablier
- Globe

### EN contents :

- 300 double-side cards
- Timer
- Globe

### DE Inhalt :

- 300 doppelseitige Karten
- Sanduhr
- Globus

### NL Inhoud :

- 300 dubbelzijdige kaarten
- Zandloper
- Wereldbol

### ES contenido :

- 300 cartas a doble cara
- Reloj de arena
- Globo

### IT contenuto :

- 300 carte fronte/retro
- Clessidra
- Mappamondo



### FR

#### But du jeu

Découvrez le plus de dessins possibles en 1 minute.

#### Préparation

Mélangez les cartes et remettez-les dans la boîte. Installez la boîte de cartes et le Globe Junior sur une table à proximité du joueur.

#### Comment jouer ?

- 1 - Un des joueurs tourne le sablier pour démarrer le tour.
- 2 - Le premier joueur tire une carte au hasard dans la boîte. Il tourne le globe dans tous les sens pour retrouver le dessin.
- 3 - Dès que le dessin est trouvé, le joueur pose son doigt sur le globe. Il gagne la carte et peut en piocher une deuxième à retrouver.
- 4 - Le tour s'arrête lorsque le sablier s'est écoulé.
- 5 - À la fin du tour, le joueur compte ses cartes et les conserve.
- 6 - C'est ensuite au tour d'un deuxième joueur de piocher et de chercher les dessins pendant son temps imparti.

#### Fin de Partie

Le joueur qui a réussi à collecter 20 cartes fait le premier gagne la partie.

#### Variants

- A - Les plus jeunes ont le droit à deux fois plus de temps
- B - Les adultes doivent aussi dire le pays, la ville ou l'océan du dessin pour obtenir la carte.
- C - Les joueurs experts peuvent tenter de jouer sans regarder le dessin sur la carte et en ne s'aidant que des informations du verso.
- D - Avant de jouer, vous pouvez trier les cartes en fonction des thèmes : animaux, monuments, moyens de transport...
- E - Chaque carte comporte un niveau de difficulté, note de 1 à 4 étoiles. À la fin de la partie, vous pouvez compter les points en additionnant les étoiles des cartes remportées.

### EN

#### Aim of the game

Find as many pictures as you can in one minute.

#### Preparation

Shuffle the cards and put them back in the box. Place the box of cards and the Junior Globe on a table near the player.

#### How to Play

- 1 - One player turns over the timer to start the turn.
- 2 - The first player picks a card at random from the box, and rotates the globe in all directions to find the picture.
- 3 - As soon as the picture is found, the player places a finger on the globe. They win the card and can pick another card to search for.
- 4 - The turn is over when the timer stops.
- 5 - At the end of the turn, the player counts their cards and keeps them.
- 6 - Then it is the next player's turn to pick cards and find the pictures while the timer runs.

#### End of the game

The first player to collect 20 cards wins the game.

#### Variants

- A - The youngest players are allowed twice as much time
- B - Adults also have to name the country, the city or the ocean in the picture to win the card.
- C - Expert players can try to play without looking at the picture on the card, using only the information on the back.
- D - Before playing, you can sort the cards by theme: animals, monuments, transport etc.
- E - Each card has a difficulty level from one to four stars. At the end of the game, add up your points by counting the stars on the cards you have won.

### DE

#### Ziel des Spieles

So viele Zeichnungen wie möglich in einer Minute finden.

#### Vorbereitung

Die Karten mischen und zurück in die Schachtel legen. Kartenschachtel und Junior Globus auf einen Tisch in die Nähe des Spielers platzieren.

#### Wie wird gespielt?

- 1 - Einer der Spieler dreht die Sanduhr um und es kann losgehen.
- 2 - Der erste Spieler zieht eine beliebige Karte aus der Schachtel. Er dreht den Globus in alle Richtungen, um die Zeichnung wiederzufinden.
- 3 - Sobald er die Zeichnung gefunden hat, legt er seinen Finger auf den Globus. Er gewinnt die Karte, darf eine zweite Karte ziehen und sucht wieder nach der entsprechenden Zeichnung.
- 4 - Der Zug ist zu Ende, wenn die Sanduhr abgelaufen ist.
- 5 - Am Ende seines Zuges zählt der Spieler seine Karten und behält sie.
- 6 - Anschließend ist ein zweiter Spieler an der Reihe, der während seiner Zeit ebenfalls Karten zieht und die entsprechenden Zeichnungen sucht.

#### Ende des Spiels

Der Spieler, der zuerst 20 Karten sammelt kann, gewinnt das Spiel.

#### Varianten

- A - Die jüngsten Spieler bekommen doppelt so viel Zeit.
- B - Die Erwachsenen müssen das Land, die Stadt oder das Meer der jeweiligen Zeichnung nennen, um die Karte zu bekommen.
- C - Erfahrene Spieler können versuchen, sich beim Spielen nur auf die Informationen auf der Rückseite der Karte zu stützen, ohne sich dabei die Zeichnung auf der Karte anzusehen.
- D - Vor dem Spiel könnt ihr die Karten nach den Themen sortieren: Tiere, Monumente, Verkehrsmittel ...
- E - Jede Karte hat einen Schwierigkeitsgrad, der mit 1 bis 4 Sternen bewertet wird. Am Ende des Spiels können Sie die Punkte zählen, indem Sie die Sterne der gewonnenen Karten zusammenzählen.



NL

### Doel van het spel

Vind zoveel mogelijk tekeningen in 1 minuut.

### Voorbereiding

Schud de kaarten en stop ze terug in de doos. Zet de doos met de kaarten en de Kinderwereldbol op een tafel in de buurt van de speler.

### Hoe Speel je?

- 1 - Een van de spelers draait de zandloper om zijn speelbeurt te starten.
- 2 - De eerste speler trekt een willekeurige kaart uit de doos. Hij draait de wereldbol in alle richtingen om de tekening te vinden.
- 3 - Zodra de tekening is gevonden, legt de speler zijn vinger op de wereldbol. Hij wint de kaart en mag een tweede kaart trekken om te zoeken.
- 4 - Zijn beurt eindigt wanneer de zandloper leeg is.
- 5 - Aan het einde van zijn beurt telt de speler zijn vinger op en bewaart ze.
- 6 - Dan is het de beurt aan een tweede speler om kaarten te trekken en ze te zoeken binnen de tijd.

### Einde van het spel

De speler die er als eerste in slaagt om 20 kaarten te verzamelen, wint het spel.

### Variaties

- A - De jongste spelers krijgen twee keer zoveel tijd.
- B - De volwassenen moeten ook het land, de stad of de oceaan van de tekening zeggen om de kaart te bemachtigen.
- C - Gevorderde spelers kunnen proberen te spelen zonder naar de tekening op de kaart te kijken en alleen de informatie op de achterkant gebruiken.
- D - Alvorens je begint te spelen, kun je de kaarten sorteren op thema: dieren, monumenten, vervoersmiddelen ...
- E - Elke kaart heeft een moeilijkheidsgraad van 1 tot 4 sterren. Aan het einde van het spel kun je de punten tellen door de sterren op de gewonnen kaarten bij elkaar op te tellen.

ES

### Objetivo del juego

Descubre el mayor número de dibujos que puedas en 1 minuto.

### Preparación

Mezcla las cartas y vuelve a colocarlas en la caja. Coloca la caja con las cartas y el Globo Junior en una mesa cercana al jugador.

### ¿Cómo jugar?

- 1 - Uno de los jugadores gira el reloj de arena para que empiece el turno.
- 2 - El primer jugador coge una carta de la caja al azar. El jugador debe girar el globo en todas direcciones para encontrar el dibujo.
- 3 - Cuando el jugador encuentra el dibujo, este debe colocar el dedo sobre el globo. Este ganará la carta y puede coger una segunda carta para jugar.
- 4 - El turno se termina cuando se acaba el tiempo del reloj de arena.
- 5 - Al final del turno, el jugador cuenta todas sus cartas y las guarda.
- 6 - A continuación, el segundo jugador coge una carta y busca los dibujos durante el tiempo correspondiente.

### Se acaba la Partida

El primer jugador que obtenga 20 cartas gana la partida.

### Variante

- A - Los más pequeños tienen el doble de tiempo
- B - Los adultos también deben decir el país, la ciudad o el océano del dibujo para conseguir la carta.
- C - Los jugadores expertos pueden intentar jugar sin mirar el dibujo de la carta, ayudándose únicamente de los datos del dorso.
- D - Antes de jugar, puedes escoger las cartas según la temática: animales, monumentos, medios de transporte...
- E - Cada carta tiene un nivel de dificultad, clasificado de 1 a 4 estrellas. Cuando termines la partida, suma las estrellas de las cartas que has ganado para contar los puntos.

IT

### Scopo del gioco

Scopri il maggior numero possibile di disegni in 1 minuto.

### Preparazione

Mescola le carte e rimettille nella scatola. Posiziona la scatola delle carte e il Mappamondo Junior su un tavolo vicino al giocatore.

### Come giocare?

- 1 - Uno dei giocatori gira la clessidra per iniziare il turno.
- 2 - Il primo giocatore pesca una carta a caso dalla scatola. Gira il mappamondo in tutte le direzioni per trovare il disegno.
- 3 - Non appena il disegno viene trovato, il giocatore mette il dito sul mappamondo. Vince la carta e può pescarne una seconda da trovare.
- 4 - Il giro si ferma quando la clessidra si esaurisce.
- 5 - Alla fine del round, il giocatore conta le proprie carte e le conserva.
- 6 - Tocca quindi ad un secondo giocatore pescare e cercare i disegni durante il tempo assegnato.

### Fine della Partita

Il giocatore che riesce a raccogliere 20 carte per primo vince la partita.

### Varianti

- A - I più giovani hanno diritto al doppio del tempo
- B - Per ottenere la carta, gli adulti devono anche dire il paese, la città o l'oceano del disegno.
- C - I giocatori esperti possono provare a giocare senza guardare il disegno sulla carta e usando solo le informazioni riportate sul retro.
- D - Prima di giocare, puoi ordinare le carte in base ai temi: animali, monumenti, mezzi di trasporto...
- E - Ogni carta ha un livello di difficoltà indicato dal numero di stelle che va da 1 a 4. Alla fine della partita puoi contare i punti sommando le stelle delle carte vinte.

**FR MISE EN GARDE:** Uniquement pour enfants de 4 ans et plus. ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Danger d'étouffement. **GARDER L'EMBALLAGE POUR REFERENCE FUTURE.** Les couleurs et le contenu peuvent varier légèrement.

**NL LET OP:** Alleen voor kinderen ouder dan 4 jaar. **WAARSCHUWING!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden, vanwege kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. **VERPAKKING BEWAREN VOOR REFERENTIE.** De kleuren en inhoud kunnen iets afwijken.

**EN WARNING:** For children aged 4 and over only. **WARNING!** Not suitable for children under 36 months due to small parts which can be ingested. Choking hazard. **RETAIN THE PACKAGING FOR FUTURE REFERENCE.** The colors and content may slightly vary.

**ES ADVERTENCIA:** Únicamente para niños a partir de 4 años. **¡ADVERTENCIA!** No conviene para niños menores de 36 meses ya que contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas. Peligro de asfixia. **GUARDAR EL EMBALAJE PARA FUTURAS CONSULTAS.** Los colores y contenido pueden variar ligeramente.

**DE WARNUNG:** Für Kinder ab 4 Jahren. **ACHTUNG!** Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet wegen verschluckbarer Kleinteile. Erstickungsgefahr. **BEWAHREN SIE DIE VERPACKUNG FÜR ZUKUNFTIGE REFERENZ.** Farben und Inhalte können leicht variieren.

**IT AVVERTIMENTO:** Unicamente per bambini di 4 anni e più. **AVVERTENZA!** Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento. **CONSERVARE L'IMBALLAGGIO PER UNA CONSULTAZIONE FUTURA.** I colori e contenuti possono variare leggermente.

Développé et distribué par :  
Developed and distributed by :  
**BUKI France**  
38 av. François Mitterrand  
72000 Le Mans - FRANCE  
Tél: +33 1 46 65 09 92  
E-mail : sav@bukifrance.com  
[www.bukifrance.com](http://www.bukifrance.com)



RETROUVEZ-NOUS SUR  
FIND US ON

Buki France

