

# Cadomino




ans years  
años Jahre  
**5-10**

*Jeu d'observation  
Game of observation  
Beobachtungsspiel  
Juego de observación*


# F

## Règle du jeu


## Cadomino

-  **Age :** 5-10 ans


---

-  **Nombre de joueurs :** 2-6 joueurs

---

-  **Contenu :** 24 dominos recto verso, 24 cartes

---

-  **But du jeu :** le premier à trouver 4 cadeaux gagne la partie !

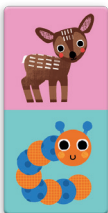
---

### Mise en place du jeu :

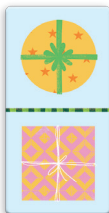
Étaler tous les dominos en vrac sur la table, avec la face des animaux visible. Mélanger et former une pile de cartes, faces cachées, à côté des dominos.

#### • Les dominos :

Jeux de dominos recto verso.



Une face avec 2 animaux sur des fonds de couleur différents.

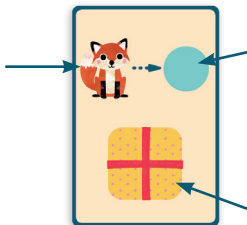


Une autre face avec les cadeaux à retrouver.

#### • Les cartes :

Les cartes donnent des indications pour retrouver un cadeau caché :

On part de l'animal indiqué sur la carte.



On suit le chemin des dominos jusqu'à l'animal sur un fond de couleur indiqué par la carte (cf. déroulement du jeu).

On doit trouver le cadeau caché indiqué sur la carte.

## Déroulement du jeu :

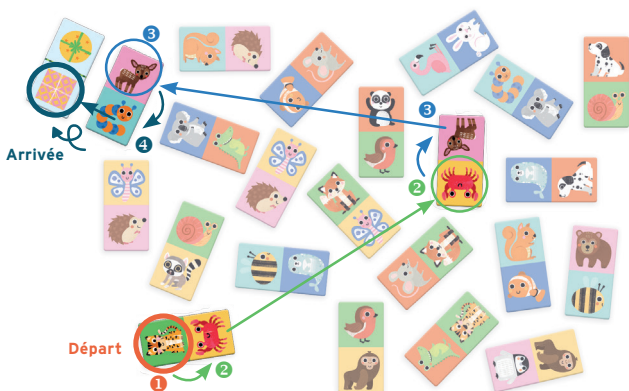
Une carte est retournée face visible de manière à ce que tous les joueurs puissent la voir correctement.

Les joueurs jouent en même temps et cherchent derrière quel animal se trouve le cadeau caché.

Pour cela on suit le **chemin des dominos**.

- 1/ On cherche parmi les dominos de la table, l'animal **1** indiqué sur la carte,
- 2/ on passe sur l'autre animal du domino : l'animal **2**,
- 3/ on cherche cet animal **2** sur un autre domino de la table,
- 4/ on passe alors à l'autre animal du nouveau domino : l'animal **3**,
- 5/ ... et ainsi de suite jusqu'on arrive à un animal **4** sur le fond de couleur indiqué par la carte !

Exemple :



Départ Arrivée



Chemin :

**1** tigre / **2** crabe -> crabe / **3** biche -> biche / **4** chenille sur fond bleu.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé le bon animal, il doit dire « **Trouvé** » et poser son doigt sur l'animal.

On retourne le domino pour vérifier si le cadeau à trouver est bien au dos de l'animal.

- si c'est le cas, le joueur gagne la carte et la pose devant lui.
- si ce n'est pas le cas, le joueur perd une carte précédemment gagnée (s'il en a).

On repose le domino à sa place, une nouvelle carte est retournée et un nouveau tour de jeu commence.

### **Fin de la partie :**

Le premier joueur à gagner **4 cartes**, remporte la partie.

**Astuce :** le cadeau se trouve toujours derrière le nouvel animal rencontré sur le 3<sup>ème</sup> domino.

Un jeu de Jonathan Favre-Godal





**Ages:** 5-10 years



**Number of players:** 2-6 players



**Contents:** 24 double-sided dominoes,  
24 playing cards



**Aim of the game:** the first person to find  
4 presents wins!

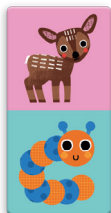


### Game setup:

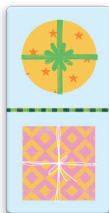
Spread all the dominoes on the table with the animal sides facing up. Shuffle the cards and place them face down in a pile next to the dominoes.

#### • Dominoes:

The dominoes have two sides.



One side has  
two animals  
on different  
coloured  
backgrounds.

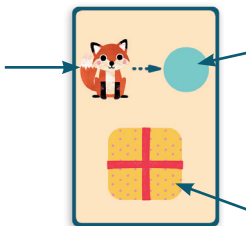


The other  
side has the  
presents you  
need to find.

#### • Cards:

The cards tell you how to find a hidden present:

Start with  
the animal  
shown  
on the card



Follow the chain  
of dominoes until  
you reach an animal  
with the background  
colour shown  
on the card  
(see the Playing the  
Game section)

You must find the  
hidden present  
shown on the card

## Playing the game:

One card is placed face up so that all the players can see it.

The players all play at the same time and try to see which animal the present is hidden behind.

To do so, you follow the **chain of dominoes**.

- 1/ Look for animal ❶ shown on the card in the pool of dominoes on the table,
- 2/ move to the other animal on the domino: animal ❷,
- 3/ look for animal ❷ on another domino on the table,
- 4/ then move to the other animal on the new domino: animal ❸,
- 5/ and continue playing until you get to an animal ❹ with the background colour shown on the card!

For example:



Start      Finish



Chain:

- ❶ tiger / ❷ crab -> crab / ❸ deer -> deer /  
❹ caterpillar on a blue background.

When a player thinks they have found the right animal, they say « **Found it!** » and put their finger on the animal.

Then they turn the domino over to see if the present they are looking for is behind the animal.

- if it is, the player wins the card and places it in front of them,
- if it is not, the player loses one of the cards they won in a previous round (if they have any).

Then the domino is put back in its position, another card is flipped over, and a new round begins.

### **End of the game:**

The first player to win at least **4 cards** wins the game.

**Tip:** the present is always behind the new animal on the third domino.

A game by Jonathan Favre-Godal

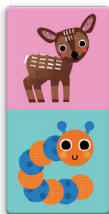


**D****Spielregeln****Cadomino****Alter:** 5-10 Jahre**Anzahl der Spieler:** 2 bis 6 Spieler**Inhalt:** 24 Dominosteine (beidseitig bebildert), 24 Spielkarten**Ziel des Spiels:** Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 4 Geschenke findet!**Spielvorbereitung:**

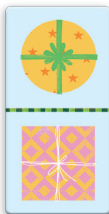
Alle Dominosteine lose auf dem Tisch ausbreiten; die Seite mit den Tieren muss dabei nach oben zeigen. Die Spielkarten mischen und mit der Bildseite nach unten neben den Dominosteinen aufstapeln.

- **Dominosteine:**

Die Dominosteine sind beidseitig bebildert.



Auf der einen Seite sind zwei Tiere vor einem Hintergrund mit jeweils unterschiedlichen Farben abgebildet.

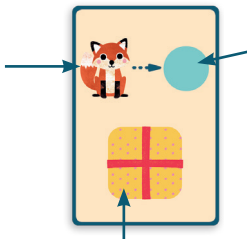


Auf der anderen Seite sind die Geschenke, die die Spieler finden müssen, abgebildet.

- **Spielkarten:**

Die Spielkarten enthalten Hinweise zum Finden eines versteckten Geschenks:

Den Ausgangspunkt stellt das auf der Karte abgebildete Tier dar.



Der Spieler muss den Weg der Dominosteine bis zu dem Tier mit derselben Hintergrundfarbe wie auf der gezogenen Spielkarte verfolgen (siehe auch Spielablauf).

Anschließend muss er das auf der Spielkarte angegebene versteckte Geschenk finden.



## Spielablauf:

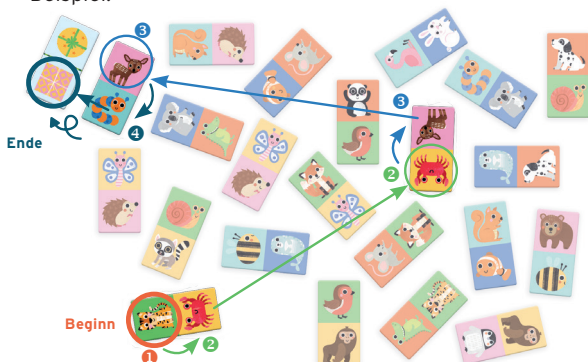
Zu Beginn des Spiels wird eine Spielkarte so aufgedeckt, dass sie alle Spieler vollständig sehen können.

Die Spieler spielen alle gleichzeitig; sie müssen herausfinden, hinter welchem Tier das Geschenk versteckt ist.

Hierfür müssen sie den **Weg der Dominosteine** verfolgen.

- 1/ Zunächst müssen sie unter den auf dem Tisch ausgebreiteten Dominosteinen das Tier **1** finden, das auf der Karte abgebildet ist,
- 2/ Danach wird das auf der anderen Dominosteinhälfte dargestellte Tier **2** gesucht,
- 3/ Dieses Tier **2** befindet sich auf einem anderen Dominostein auf dem Tisch,
- 4/ Danach wechselt man wieder zur zweiten Hälfte des neuen Dominosteins und sucht das hier abgebildete Tier **3**,
- 5/ ... Auf diese Weise geht das Spiel so lange weiter, bis man zu einem Tier gelangt **4**, das auf dem auf der Spielkarte angegebenen Farbhintergrund dargestellt ist!

Beispiel:



Weg der Dominosteine:

**1** Tiger / **2** Krabbe -> Krabbe / **3** Reh -> Reh / **4** Raupe auf blauem Hintergrund.

Sobald ein Spieler meint, das richtige Tier gefunden zu haben, ruft er „**gefunden**“ und legt seinen Finger auf das Tier.

Der betreffende Dominostein wird umgedreht, um zu sehen, ob das Geschenk, das hinter dem Rücken des Tieres versteckt ist, das richtige Geschenk ist.

- Falls es sich um das richtige Geschenk handelt, gewinnt der Spieler die Karte und legt sie vor sich ab.
- Falls es nicht das richtige Geschenk ist, verliert der Spieler eine der vorher gewonnenen Karten (falls er Karten gewonnen hat).

Der Dominostein wird wieder an seinen Platz gelegt, eine neue Spielkarte wird umgedreht, und eine neue Spielrunde beginnt.

### **Spielende:**

Gewonnen hat der Spieler, der zuerst **4 Karten** beisammen hat.

**Tipp:** Das Geschenk ist immer hinter dem neuen Tier versteckt, das auf dem dritten Dominostein abgebildet ist.

Ein Spiel von Jonathan Favre-Godal





**Leeftijd:** 5-10 jaar



**Aantal spelers:** 4-6 spelers



**Inhoud:** 24 dominostenen met een voor- en achterzijde, 24 kaarten



**Doel van het spel:** de speler die als eerste 4 cadeaus vindt, wint het spel!

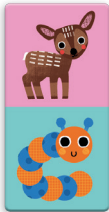


**Vorbereiden van het spel:**

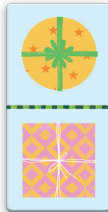
Leg alle dominostenen los op tafel neer met de dieren naar boven. Schud de kaarten en leg ze op een stapel met de bovenzijde naar beneden naast de dominostenen.

• **De dominostenen:**

De dominostenen hebben een voor- en een achterzijde.



Eén zijde met 2 dieren met verschillende achtergrondkleuren.

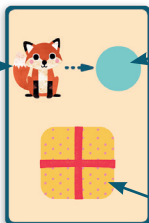


Eén zijde met de cadeaus die moeten worden gezocht.

• **De kaarten:**

Op de kaarten staan aanwijzingen om een verstopt cadeau te vinden:

Start bij het dier dat op de kaart staat.



Zoek tussen de dominostenen naar het dier met dezelfde achtergrondkleur als de kaart (zie verloop van het spel).

De bedoeling is het verstopte cadeau dat op de kaart staat te vinden.

## Verloop van het spel:

Er ligt één kaart met de voorzijde naar boven, zodat deze voor alle spelers goed zichtbaar is.

De spelers spelen tegelijkertijd en zoeken het dier waarachter het cadeau verstopt zit.

Volg daarvoor het **spoor van de dominostenen**.

- 1/ Zoek tussen de dominostenen op tafel naar dier **1** op de kaart,
- 2/ Ga naar het andere dier op deze dominosteent: dier **2**,
- 3/ Zoek dier **2** op een andere dominosteent op tafel,
- 4/ Ga dan naar het andere dier dat ook op deze dominosteent staat: dier **3**,
- 5/ ...herhaal dit totdat u bij een dier bent aangekomen **4** dat dezelfde achtergrondkleur heeft als de kaart!

Voorbeeld:



Start Finish



Route:

- 1 tijger / 2 krab -> krab / 3 ree -> ree / 4 rups met een blauwe achtergrond.

Als de speler denkt het goede dier gevonden te hebben roept hij "**gevonden**" en legt hij zijn vinger op het dier.

Draai de dominosteen om om te controleren of het gevonden cadeau op de achterzijde staat.

- als dit het geval is, dan wint de speler de kaart en legt hij hem voor zich neer.
- als dit niet het geval is, verliest de speler een eerder gewonnen kaart (als hij deze heeft).

De dominosteen wordt weer op zijn plaats teruggelegd, een nieuwe kaart wordt omgedraaid en een nieuwe spelronde begint.


### **Einde van het spel:**

De speler die als eerste **4 kaarten** heeft gewonnen, wint het spel.


**Tip:** Het cadeau bevindt zich altijd achter het dier op de derde dominosteen in de gevolgde route.

Een spel van Jonathan Favre-Godal




-  **Edad:** 5-10 años


---

-  **Número de jugadores:** de 2 a 6 jugadores

---

-  **Contenido:** 24 fichas de dominó con imágenes en ambas caras y 24 cartas

---

-  **Objetivo del juego:** iel primero que encuentre los cuatro regalos gana la partida!

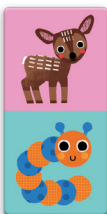
---

### Preparación del juego:

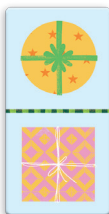
Mezclar las fichas de dominó y ponerlas sobre la mesa con la imagen de los animales hacia arriba. Barajar las cartas y colocarlas en un mazo, con la cara hacia abajo, junto a las fichas de dominó.

#### • Fichas de dominó:

Las fichas de dominó tienen anverso y reverso.



En una cara aparecen dos animales sobre fondos de distinto color.

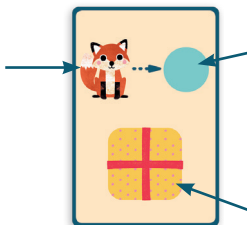


En la otra cara están los regalos que hay que encontrar.

#### • Cartas:

Las cartas contienen las indicaciones para encontrar un regalo oculto:

Empezamos por el animal que aparece en la carta.



Seguimos el camino del dominó hasta llegar a un animal que aparezca sobre el fondo del color indicado en la carta (ver Desarrollo del juego).

Hay que encontrar el regalo oculto que se indica en la carta.

## Desarrollo del juego:

Se da la vuelta a una carta para que todos los jugadores la vean bien.

Todos juegan al mismo tiempo para averiguar detrás de qué animal se esconde el regalo oculto.

Para conseguirlo, hay que seguir **la serie de fichas de dominó**.

- 1/ Entre las fichas de dominó que hay en la mesa, buscamos el animal ❶ indicado en la carta,
- 2/ Pasamos al otro animal de la ficha de dominó: el animal ❷,
- 3/ Buscamos el animal ❷ en otra ficha de dominó,
- 4/ Entonces pasamos al otro animal con el que comparte la ficha de dominó: el animal ❸,
- 5/ ... y seguimos así hasta llegar a un animal ❹ que tenga el fondo del color indicado en la carta.

Ejemplo:



Salida Llegada

❶

❷



Serie:

❶ tigre / ❷ cangrejo -> cangrejo / ❸ cierva  
-> cierva / ❹ oruga con fondo azul.

Cuando uno de los jugadores crea haber encontrado el animal correcto, debe anunciarlo diciendo «**Lo encontré**» y poniendo el dedo sobre el animal.

Se da la vuelta a la ficha de dominó para comprobar si el regalo está detrás del animal.

- Si es correcto, el jugador gana la carta y la pone en su montón.
- Si se equivoca, el jugador pierde una de las cartas que ya había ganado (si tiene alguna).

Se vuelve a colocar la ficha de dominó en su sitio, se da la vuelta a otra carta y empieza otra ronda del juego.

**Final de la partida:** gana la partida el primer jugador que consiga **cuatro cartas**.

**Truco:** el regalo siempre está detrás del animal nuevo de la tercera ficha de dominó.

Un juego de Jonathan Favre-Godal







**Età:** 5-10 anni



**N. di giocatori:** da 2 a 6 giocatori



**Contenuto:** 24 tessere del domino fronte/retro,  
24 carte



**Scopo del gioco:** vince la partita il primo  
giocatore che riesce a trovare 4 regali!

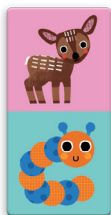


**Preparazione del gioco:**

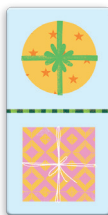
Sparpagliare alla rinfusa tutte le tessere del domino sul tavolo, mettendole con la faccia con gli animali rivolta verso l'alto. Mescolare e impilare le carte, a faccia in giù, accanto alle tessere del domino.

• **Le tessere del domino:**

Le tessere del domino hanno un fronte e un retro.



Su una faccia ci sono 2 animali su sfondi di colori diversi.

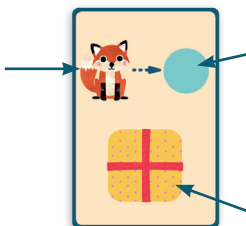


Sull'altra faccia ci sono i regali da ritrovare.

• **Le carte:**

Le carte danno indicazioni che permettono di ritrovare un regalo nascosto:

Si parte dall'animale indicato sulla carta.



Si segue il percorso delle tessere del domino fino ad arrivare all'animale che ha lo sfondo del colore indicato dalla carta (cfr. Svolgimento del gioco).

Bisogna trovare il regalo nascosto indicato sulla carta.



Quando un giocatore pensa di avere trovato l'animale giusto, dice "**Trovato**" e mette un dito sull'animale.

Si gira la tessera del domino per controllare se il regalo da trovare è davvero sul retro dell'animale:

- se ha indovinato, il giocatore vince la carta e la posa di fronte a sé;
- se non ha indovinato, il giocatore perde una carta vinta in precedenza (se ne ha).

Si rimette la tessera del domino al suo posto, si gira una nuova carta e inizia un nuovo turno del gioco.


### **Fine della partita:**

Il primo giocatore che si aggiudica 4 carte vince la partita.


**Espediente:** il regalo si trova sempre dietro al nuovo animale raffigurato sulla 3ª tessera del domino.

Un gioco di Jonathan Favre-Godal




-  **Idades:** 5-10 anos


---

-  **N.º de jogadores:** De 2 a 6 jogadores

---

-  **Conteúdo:** 24 dominós frente e verso, 24 cartas

---

-  **Objetivo do jogo:** O primeiro a encontrar 4 presentes ganha o jogo!

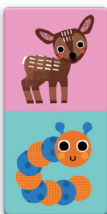
---

### Implementação do jogo:

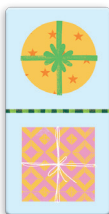
Coloque todas as peças de dominó na mesa com o lado dos animais visível. Misture e coloque as cartas num monte, viradas para baixo, ao lado dos dominós.

#### • Os dominós:

Os dominós têm frente e verso.



Um lado com 2 animais em fundos de cores diferentes.

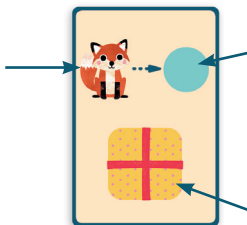


Outro lado com presentes para serem encontrados.

#### • As cartas:

As cartas dão indicações para se encontrar um presente escondido:

Começamos com o animal indicado na carta.



Continuamos o caminho dos dominós até ao animal num fundo de cor indicado pela carta (consulte o desenrolar do jogo).

Tem de encontrar o presente escondido indicado na carta.

## Desenrolar do jogo:

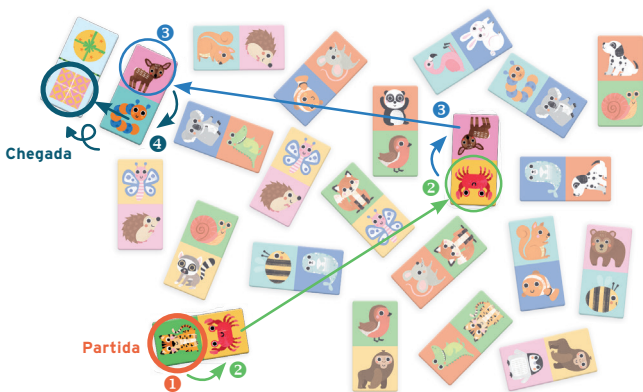
É virada uma carta de modo a que todos os jogadores a possam ver corretamente.

Os jogadores jogam em simultâneo e procuram o animal que tem o presente escondido.

Para isso, seguimos o **caminho dos dominós**.

- 1/ Procuramos entre as peças de dominó na mesa o animal **1** indicado na carta.
- 2/ Passamos para outro animal do dominó: O animal **2**,
- 3/ Procuramos este animal **2** noutra dominó da mesa.
- 4/ Passamos para o outro animal da nova peça de dominó: O animal **3**,
- 5/ ... e assim sucessivamente até chegarmos ao animal **4** com o fundo com a cor indicada pela carta!

Exemplo:



Partida Chegada



Caminho:

- 1** tigre / **2** caranguejo -> caranguejo /  
**3** corça -> corça / **4** lagarta em fundo azul.

Quando um jogador achar que encontrou o animal correto, diz “**Encontrei**” e coloca o dedo no animal.

Viramos a peça de dominó para verificar se o presente se encontra realmente na parte traseira do animal.

- Se estiver correto, o jogador ganha a carta e coloca-a à sua frente.
- Se estiver errado, o jogador perde uma carta que tenha ganho anteriormente (se for o caso).

Colocamos a peça de dominó no lugar, viramos outra carta e começa uma nova ronda do jogo.

### **Fim do jogo:**

O primeiro jogador a ganhar 4 cartas ganha o jogo.

**Dica:** O presente encontra-se sempre atrás do novo animal encontrado na 3ª peça de dominó.

Um jogo de Jonathan Favre-Godal





**Ålder:** 5-10 år



**Antal spelare:** Från 2 till 6 spelare



**Innehåll:** 24 dubbelsidiga dominobrickor, 24 kort



**Spelets mål:** Den som först hittar de 4 presenterna vinner spelomgången!

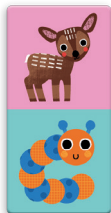


### Förbereda spelet:

Sprid ut dominobrickorna huller om buller på bordet med djuransiktena uppåt. Blanda korten och lägg korthögen, med framsidan nedåt, bredvid dominobrickorna.

#### • Dominobrickorna:

Dominobrickorna har två sidor.



Den ena sidan visar två djur mot bakgrunder i olika färger.

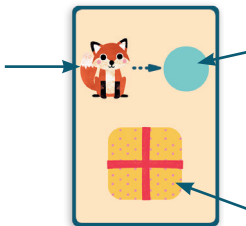


Den andra sidan visar presenterna som du ska hitta.

#### • Kortet:

Kortet ger anvisningar om hur du ska hitta en present:

Utgå ifrån djuret som visas på kortet.



Följ vägen av dominobrickor fram till djuret som visas mot en bakgrund i den färg som anges på kortet (se Spelets gång).

Du ska hitta den gömda presenten som visas på kortet.

## Spelets gång:

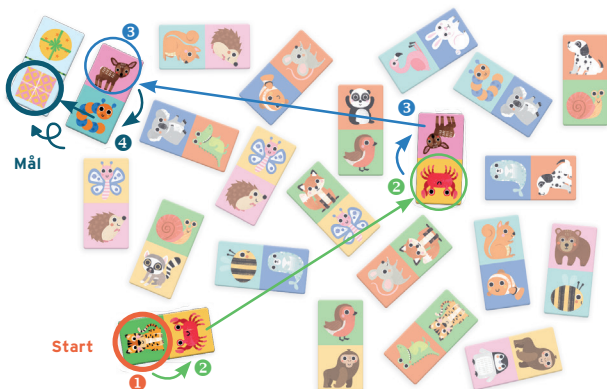
Vänd upp ett kort med framsidan uppåt så att alla spelarna kan se det ordentligt.

Spelarna spelar samtidigt och försöker hitta bakom vilket djur den dolda presenten gömmer sig.

Det gör de genom att följa **vägen av dominobrickor**.

- 1/ Börja med att leta bland dominobrickorna efter det djur **1** som visas på kortet.
- 2/ Titta sedan på det andra djuret på dominobrickan: **2**,
- 3/ Leta upp det här djuret **2** på en annan dominobricka på bordet.
- 4/ Titta sedan på det andra djuret på den nya dominobrickan: **3**,
- 5/ Fortsätt på samma sätt till dess att du kommer fram till djuret som visas mot den bakgrundsfärg som anges på kortet! **4**

Exempel:



Väg:

**1** tiger / **2** krabba -> krabba / **3** rådjur -> rådjur / **4** larv på blå bakgrund.



Så fort en spelare tror sig ha hittat det rätta djuret ska hen ropa "**Hittat!**", och sätta fingret på djuret.

Vänd sedan på dominobrickan för att kontrollera att presenten stämmer överens med den som djuret gömmer.

- Om det stämmer vinner spelaren kortet och lägger det framför sig.
- Om det inte stämmer förlorar spelaren ett kort som han eller hon eventuellt redan har vunnit.

Lägg tillbaka dominobrickorna och vänd upp ett nytt kort, så kan en ny spelomgång börja.

### **Spelomgången avslutas:**

Den första spelaren som vinner 4 kort vinner spelomgången.

**Tips:** Presenten som ska hittas finns alltid bakom det nya djuret på den tredje dominobrickan.





Ett spel av Jonathan Favre-Godal



**DK**

## Spilleregler

## Cadomino

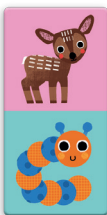
-  **Alder:** 5-10 år
-  **Antal spillere:** 2 til 6 spillere
-  **Indhold:** 24 dominoer med for- og bagside, 24 kort
-  **Målet med spillet:** Vinderen af spillet er den første, der har fundet 4 gaver.

### Forberedelse af spillet:

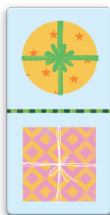
Spred alle dominoer ud over bordet med siden med dyr vendt opad. Bland kortene og læg dem i en bunke med ryggen vendt opad ved siden af dominoerne.

#### • Dominoerne:

Dominoerne har en for- og bagside.



En side med 2 dyr på forskellige baggrundsfarver.

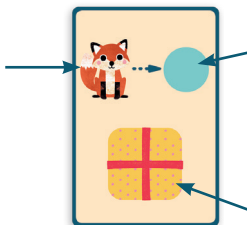


En anden side med gaver, der skal findes.

#### • Kortene:

Kortene giver oplysninger for at finde en gemt gave:

Man starter med dyret vist på kortet



Man følger dominoernes bane indtil dyret med den viste baggrundsfarve på kortet (jf. spilleregler)

Man skal finde den gemte gave vist på kortet

## Spilleregler:

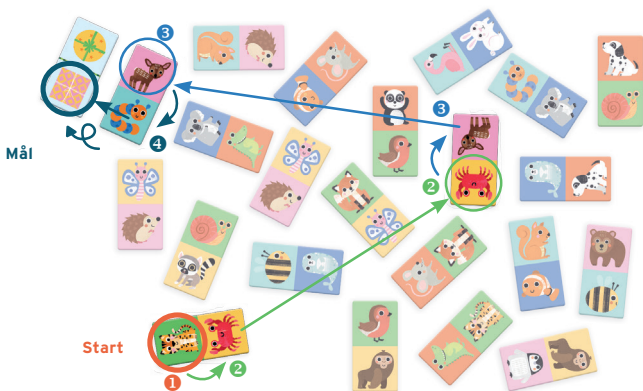
Et kort vendes om med synlig forside, således at alle spillerne kan se det helt tydeligt.

Spillerne spiller samtidigt og forsøger at finde dyret med den gemte gave bag sig.

Det gør man ved at følge **dominoernes bane**.

- 1/ Man leder blandt dominoerne på bordet efter dyr **1** vist på kortet,
- 2/ Man skifter til det andet dyr på dominoen: dyr **2**,
- 3/ Man leder efter dette dyr **2** på en anden domino på bordet,
- 4/ Man skifter til det andet dyr på den nye domino: **3**,
- 5/ ... og så videre, indtil man er nået frem til et dyr med den viste baggrundsfarve på kortet! **4**

Eksempel:



Bane:

**1** tiger / **2** krabbe -> krabbe / **3** hjort -> hjort / **4** kålorm med blå baggrund.

Når en spiller tror, han/hun har fundet det rigtige dyr, siger han/hun "**Fundet**" og sætter sin finger på dyret.

Man vender dominoen om for at kontrollere, om gaven er bag på dyret.

- hvis det er korrekt, vinder spilleren kortet og lægger det på bordet foran sig.
- hvis det er forkert, mister spilleren et kort, som han/hun har vundet tidligere (hvis det er tilfældet).

Man lægger dominoen tilbage på sin plads, man vender et nyt kort og man leder efter en ny bane.


### **Slutning på spillet:**

Den første, der har vundet 4 kort, vinder spillet.


**Tips:** Gaven er altid bag på det nye dyr, som man finder på den tredje domino.

Et spil opfundet af Jonathan Favre-Godal




-  **Возраст:** 5-10 лет


---

-  **Количество игроков:** 2-6 игроков


---

-  **В комплекте:** 24 двусторонние фишки домино, 24 карты

---

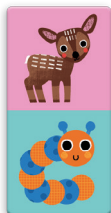
-  **Цель игры:** выигрывает тот, кто быстрее всех найдёт 4 подарка!

---

-  **Начало игры:**  
Разложить на столе все фишки домино стороной с изображениями животных вверх. Перемешать карты и положить их стопкой рядом с фишками домино, лицевой стороной вниз.

- **Фишки домино:**

Фишки имеют две стороны.



На одной стороне изображены 2 животных на фоне 2 разных цветов.



На другой стороне изображены подарки, которые нужно найти.

- **Карты:**

На картах изображены указания, как найти спрятанный подарок:

Сначала нужно найти животное, изображённое на карте



Следуя за животными от фишки к фишке, нужно найти животное на фоне того же цвета, который указан на карте (см. ход игры)

Нужно найти спрятанный подарок, который изображён на карте

## Ход игры:

Карта поворачивается лицевой стороной вверх и должна быть хорошо видна всем игрокам.

Все участники играют одновременно и ищут, за каким животным скрывается подарок, изображённый на карте.

Для этого нужно следовать по **пути фишек-ДОМИНО**.

- 1/ Игроки ищут фишку с животным **1** , изображённым на карте
- 2/ Они смотрят, какое другое животное **2** изображено на найденной фишке
- 3/ Игроки ищут вторую фишку с изображением этого животного **2**
- 4/ Они смотрят, какое другое животное **3** изображено на этой фишке
- 5/ ...и так далее, пока кто-то не найдёт животное на фоне того же цвета, который указан на карте! **4**

Пример:



Отправление Прибытие



Путь:

**1** тигр / **2** краб -> краб / **3** лань -> лань / **4** гусеница на голубом фоне.

Как только кто-то из игроков находит искомое животное, он говорит «**Нашёл**» и кладёт свой палец на животное.

Затем он переворачивает фишку, чтобы проверить, соответствует ли подарок на другой стороне фишки изображению подарка на карте.

- если соответствует, этот игрок зарабатывает карту и кладёт её перед собой.
- если не соответствует, этот игрок теряет 1 карту, заработанную ранее (если у него она есть).

Фишка домино кладётся обратно на стол, переворачивается следующая карта, и начинается новый этап игры.

### **Завершение партии:**

Первый игрок, заработавший 4 карты, выигрывает партию.

**Совет:** Подарок всегда находится за последним животным с 3-й фишки домино.

Игра, придуманная Жонатаном Фавр-Годалем



# Cadomino



DJ08549

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile. Advertència. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



3, rue des Grands Augustins  
75006 Paris – France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)  
Made in China  
Designed in France