

INSIDE ME

A GAME TO DISCOVER
YOUR INNER BEAUTY

EN. RULES / FR. RÈGLES
DE. SPIELREGELN / ES. REGLAS
IT. REGOLE / CAT. REGLES

EN. INSIDE ME

LEARN & FUN GAMES

A game to discover your inner beauty

EDUCATIONAL AIMS OF THE GAME

INSIDE ME is a game that teaches children about the main organs in the human body in an easy and fun way. Just by playing, they will obtain a wealth of knowledge and discover the inner beauty we all carry inside us!

Number of players: From 2 to 6

Player age: from 7 years

PIECES INCLUDED

- A/ 4 illustrated sheets: organs, skeleton, muscles, eye-ear-mouth
- B/ 4 round cards: organs, skeleton, muscles, eye-ear-mouth
- C/ 96 body-part cards. Face up: symbol and number; face down: name in 6 languages
- D/ A cotton bag

AIM OF THE GAME

Be the first player to win 10 cards.

BEFORE YOU START

Place the 96 cards in the bag and the 4 sheets and 4 round cards on the table. These 4 round cards make up the extra cards bank (E) where you put the cards that were not guessed correctly.

THE GAME

The player with the smallest shoulder blades starts. Then, players take turns in a clockwise direction.

EACH PLAYER'S TURN

The player on the right of the one taking their turn takes a card from the bag and places it face-up on the table (showing the symbol and number). The player whose turn it is has to find the sheet with the matching body part to the symbol and number on the card.

Then, there are several things that can happen:

1. 1. THE PLAYER GIVES AN ANSWER: After naming the body part, the player turns the card over to check whether they were right.

1.1. THE ANSWER IS WRONG: All the players must try to memorise the name of the body part (by doing so, they might be able to win the card later!) and the card is placed face up next to the corresponding round card in the extra cards bank (E). **THE NEXT PLAYER TAKES THEIR TURN.**

1.2. THE ANSWER IS RIGHT: The player keeps the card. **EXTRA CARD OPTION:** As the player got it right, they can try to name another body part—but only one—from the cards in the same bank as the sheet in play (only if there is one!).

1.2.1. THE PLAYER DOES NOT NAME THE EXTRA CARD CORRECTLY: All the players try again to memorise the body part shown on the card and it is placed face-up again on the extra cards bank (E). **THE NEXT PLAYER TAKES THEIR TURN.**

1.2.2. THE PLAYER NAMES THE EXTRA CARD CORRECTLY: The player keeps the card and **THE NEXT PLAYER TAKES THEIR TURN.**

2. THE PLAYER CANNOT NAME THE BODY PART: If the player does not know the name of the body part, they do not have to answer. In that case, they have the same **EXTRA CARD OPTION** as in point 1.2 above, with the same outcomes. Once the player's turn is over, all the players try to memorise the name of the body part the player could not remember and the card is placed on the extra cards bank.

END OF THE GAME

The winner is the first player to collect 10 cards.

VARIATION OF THE GAME

The game can also be played using the other face of the cards, i.e. with the name of the body part showing. In this case, the idea is to find the body part on the sheets to win the card. The rules of the game are the same.

FR. INSIDE ME

LEARN & FUN GAMES

Un jeu pour découvrir votre beauté intérieure

PÉDAGOGIE DU JEU

INSIDE ME est un jeu qui permet d'apprendre les principaux organes du corps humain de manière facile et amusante. En jouant, on acquiert une foule de connaissances et on découvre peu à peu la beauté que l'on porte en soi !

Nombre de joueurs : de 2 à 6

Âge des joueurs : à partir de 7 ans

ÉLÉMENTS

- A/ 4 fiches illustrées : organes, squelette, muscles, œil-oreille-bouche
- B/ 4 pions ronds : organes, squelette, muscles, œil-oreille-bouche
- C/ 96 cartes de parties du corps. Au recto : icône et numéro ; au verso : nom en 6 langues
- D/ Un sac en coton

OBJECTIF

Être le premier joueur à remporter 10 cartes.

PRÉPARATION

Placez les 96 cartes dans le sac et les 4 fiches et les 4 pions ronds sur la table. Ces 4 pions ronds constituent la réserve de cartes supplémentaires (E) où sont placés les cartes qui n'ont pas été trouvées.

LE JEU

Le joueur dont l'omoplate est la plus petite commence la partie. Le tour passe d'un joueur à l'autre, dans le sens des aiguilles d'une montre.

DESCRIPTION DU TOUR

Le joueur assis à droite de celui dont c'est le tour pioche une carte dans le sac et la pose sur la table côté recto (l'icône et le numéro sont donc visibles). Le joueur dont c'est le tour doit chercher, sur la fiche qu'indique l'icône de la carte, la partie du corps correspondant au nombre qu'il a pioché.

À partir de là, les situations suivantes peuvent se produire :

1. LE JOUEUR DONNE UNE RÉPONSE : après avoir répondu, il retourne la carte pour vérifier s'il a deviné correctement.

1.1. S'IL N'A PAS TROUVÉ : tous les joueurs doivent essayer de mémoriser le nom de la partie du corps (s'ils s'en souviennent, ils pourront gagner la carte plus tard !) et la carte doit être déposée côté recto près du pion rond correspondant à la réserve de cartes supplémentaires (E). **LE TOUR EST TERMINÉ.**

1.2. S'IL TROUVE : il conserve la carte. **OPTION DE CARTE SUPPLÉMENTAIRE :** comme il a trouvé, il peut choisir de répondre à une — et une seule — des cartes de la réserve de cartes correspondant à la fiche en jeu (uniquement s'il y en a une !).

1.2.1. S'IL NE TROUVE PAS LA CARTE SUPPLÉMENTAIRE : les participants mémorisent à nouveau la carte et elle est placée côté recto dans la réserve de cartes supplémentaires (E). **LE TOUR EST TERMINÉ**

1.2.2. S'IL TROUVE LA CARTE SUPPLÉMENTAIRE : le joueur la conserve et le **TOUR EST TERMINÉ.**

2. LE JOUEUR NE TROUVE PAS LE MOT : si le joueur ne connaît pas le nom de la partie du corps, il peut renoncer à répondre. Dans ce cas, il bénéficie de la même **OPTION DE CARTE SUPPLÉMENTAIRE** qu'au point 1.2., avec les mêmes situations éventuelles. Lorsque le tour est terminé, tous les joueurs doivent essayer de mémoriser le nom de la partie du corps à laquelle le joueur n'a pas répondu, et celle-ci est déposée dans la réserve de cartes.

FIN DU JEU

Le premier joueur à totaliser 10 cartes gagne la partie.

VARIANTE DE JEU

Il est également possible de jouer avec l'autre face des cartes. C'est-à-dire avec le nom de la partie du corps visible. Dans ce cas, il faut repérer la partie du corps sur les fiches pour gagner la carte. À part ça, la mécanique du jeu ne change pas.

DE. INSIDE ME

LEARN & FUN GAMES

Ein Spiel zur Entdeckung deiner inneren Schönheit

SPIELPÄDAGOGIK

INSIDE ME ist ein Spiel zum einfachen und unterhaltsamen Erlernen der wichtigsten Organe des menschlichen Körpers. Spielerisch erwerben die Teilnehmer umfassende Kenntnisse und entdecken die Schönheit in uns!

Anzahl der Spieler: 2 bis 6 Teilnehmer

Alter der Spieler: ab 7 Jahren

SPIELAUSSTATTUNG

- A/ 4 bebilderte Blätter: Organe, Skelett, Muskeln, Auge/Ohr/Mund
- B/ 4 runde Spielsteine: Organe, Skelett, Muskeln, Auge/Ohr/Mund
- C/ 96 Spielsteine der Körperteile Vorderseite: Symbol und Zahl; Rückseite: Name in 6 Sprachen
- D/ Ein Beutel aus Baumwolle

SPIELZIEL

Es gewinnt der Spieler, der als erster 10 Spielsteine sammelt.

VORBEREITUNG

Die 96 Spielsteine der Körperteile kommen in den Baumwollbeutel. Die 4 Blätter sowie die 4 runden Spielsteine werden auf dem Tisch ausgelegt. Diese 4 runden Spielsteine sind die Talons der Extra-Steine (E), in die die nicht erratenen Spielsteine der Körperteile kommen.

SPIELVERLAUF

Der Spieler mit dem kleinsten Schulterblatt beginnt zu spielen. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe usw.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der rechts neben dem an der Reihe befindlichen Spieler sitzt, nimmt einen Spielstein aus dem Beutel und legt ihn mit der Vorderseite auf den Tisch (sodass Symbol und Zahl sichtbar sind). Der Spieler, der an der Reihe ist, sucht den zur Nummer gehörenden Körperteil auf dem durch das Symbol am Spielstein angegebenen Blatt.

Ab diesem Moment können verschiedene Situationen eintreten:

1. DER SPIELER GIBT EINE ANTWORT: Nach der Antwort wird der Spielstein umgedreht, um diese zu überprüfen.

1.1. WENN ER SICH IRRT: Alle Spieler versuchen, sich den Namen des Körperteils zu merken (wenn es ihnen gelingt, können sie später den Spielstein sammeln), und der Spielstein wird mit der Vorderseite nach oben neben dem entsprechenden runden Spielstein im Talon der Extra-Steine [E] aufbewahrt. **DER NÄCHSTE SPIELER IST AN DER REIHE.**

1.2. WENN ER RECHT HAT: Er behält den Spielstein. **OPTION AUF EINEN EXTRA-SPIELSTEIN:** Da er richtig geraten hat, kann er versuchen, einen (nur einen) weiteren, zum gleichen Spielblatt gehörenden Spielstein aus dem Talon der Extra-Spielsteine (sofern vorhanden) zu sammeln.

1.2.1. WENN ER DEN EXTRA-SPIELSTEIN NICHT ERRÄT: Die Teilnehmer merken sich erneut den Spielstein und dieser wird wieder mit der Vorderseite nach oben in den Talon der Extra-Spielsteine [E] gelegt. **DER NÄCHSTE SPIELER IST AN DER REIHE.**

1.2.2. WENN ER DEN EXTRA-SPIELSTEIN ERRÄT: Er behält den Spielstein und **DER NÄCHSTE SPIELER IST AN DER REIHE.**

2. DER SPIELER GIBT KEINE ANTWORT: Wenn der Spieler den Namen des Körperteils nicht weiß, kann er die Antwort verweigern. In diesem Fall hat er die gleiche **OPTION AUF EINEN EXTRA-SPIELSTEIN** wie in Punkt 1.2. oben beschrieben und mit der gleichen Vorgehensweise. Wenn er nicht mehr an der Reihe ist, versuchen alle Spieler, sich den Namen des Körperteils zu merken, auf dessen Nennung der Spieler verzichtet hat, und der Spielstein kommt in den Spielstein-Talon.

SPIELENDE

Es gewinnt der Spieler, der als erster 10 Spielsteine sammelt.

SPIELVARIANTE

Man kann auch mit der anderen Seite der Spielsteine spielen. D. h. mit der Seite, auf der Name des Körperteils steht. In diesem Fall muss der Körperteil auf den Blättern gefunden werden, um den Spielstein zu sammeln. Der restliche Spielablauf bleibt gleich.

ES. INSIDE ME

LEARN & FUN GAMES

Un juego para descubrir tu belleza interior

PEDAGOGÍA DEL JUEGO

INSIDE ME es un juego que permite aprender los principales órganos del cuerpo humano de manera fácil y divertida. Jugando se va adquiriendo una gran cantidad de conocimientos y se va descubriendo la belleza que todos llevamos dentro.

Número de jugadores: de 2 a 6

Edad de los jugadores: a partir de 7 años

ELEMENTOS

- A/ 4 láminas ilustradas: órganos, esqueleto, músculos, ojo-oreja-boca
- B/ 4 fichas redondas: órganos, esqueleto, músculos, ojo-oreja-boca
- C/ 96 fichas de partes del cuerpo. Parte superior: icono y número; parte inferior: el nombre en 6 idiomas
- D/ Una bolsa de algodón

OBJETIVO

Ser el primer jugador que gana 10 fichas.

PREPARACIÓN

Colocamos las 96 fichas dentro de la bolsa y las 4 láminas y las 4 fichas redondas encima de la mesa. Estas 4 fichas redondas componen el depósito de fichas extras (E), donde se colocan las fichas que no se han acertado.

EL JUEGO

Empieza la partida el jugador con la escápula más pequeña. El turno pasa de un jugador a otro, siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

DESCRIPCIÓN DEL TURNO

El jugador de la derecha de quien tiene el turno coge una ficha de la bolsa y la deja encima de la mesa, boca arriba (con el icono y el número visibles). El jugador al que le corresponde el turno buscará en la lámina que indica el icono de la ficha la parte del cuerpo correspondiente al número que ha salido.

A partir de ese momento se pueden dar las siguientes situaciones:

1. EL JUGADOR RESPONDE: Una vez que ha respondido, se gira la ficha para comprobar si ha acertado.

1.1. SI NO LO ACIERTA: Todos los jugadores deben intentar memorizar el nombre de la parte del cuerpo (si la memorizan, más adelante podrán ganar la ficha) y se guardará boca arriba al lado de la ficha redonda correspondiente del depósito de fichas extras (E). **SE ACABA EL TURNO.**

1.2. SI ACIERTA: Se queda con la ficha. **OPCIÓN DE FICHA EXTRA:** Como ha acertado, puede decidir responder a una —y solo a una— de las fichas guardadas en el depósito de fichas correspondientes a la lámina en juego (¡solo si hay alguna!).

1.2.1. SI NO ACIERTA LA FICHA EXTRA: Los participantes vuelven a memorizar la ficha y se vuelve a dejar boca arriba en el depósito de fichas extras (E). **SE ACABA EL TURNO.**

1.2.2. SI ACIERTA LA FICHA EXTRA: Se queda con la ficha y **SE ACABA EL TURNO.**

2. EL JUGADOR NO RESPONDE CON LA PALABRA: Si el jugador no se sabe el nombre de la parte del cuerpo, puede no responder. En ese caso, tendrá la misma **OPCIÓN DE FICHA EXTRA** que en el punto 1.2. y con las mismas situaciones. Cuando se haya acabado el turno, todos los jugadores deben intentar memorizar el nombre de la parte del cuerpo al que el jugador no ha respondido y se guardará en el depósito de fichas.

FINAL DEL JUEGO

Gana la partida el primer jugador que consigue 10 fichas.

VARIANTE DEL JUEGO

También se puede jugar con la otra cara de las fichas. Es decir, con el nombre de la parte del cuerpo visible. En ese caso habrá que localizar la parte del cuerpo en las láminas para ganar la ficha. El resto de la mecánica del juego será la misma.

IT. INSIDE ME

LEARN & FUN GAMES

Un gioco per scoprire la tua bellezza interiore

PEDAGOGIA DEL GIOCO

INSIDE ME è un gioco che permette di imparare i principali organi del corpo umano in modo facile e divertente. Il gioco permetterà di acquisire una grande quantità di conoscenze mentre scopriamo la bellezza che tutti abbiamo dentro!

Numero di giocatori: da 2 a 6

Età dei giocatori: dai 7 anni

ELEMENTI

- A/ 4 schede illustrate: organi, scheletro, muscoli, occhio-orecchio-bocca
- B/ 4 pedine rotonde: organi, scheletro, muscoli, occhio-orecchio-bocca
- C/ 96 carte con le parti del corpo. Fronte: simbolo e numero; retro: nome in 6 lingue
- D/ Un sacchetto di cotone

OBIETTIVO

Guadagnare 10 carte prima di tutti gli altri giocatori.

PREPARAZIONE

Mettiamo le 96 carte nel sacchetto e le 4 schede e le 4 pedine rotonde sul tavolo. Le 4 pedine rotonde formano la riserva delle carte extra (E), dove vanno a finire le carte non indovinate.

IL GIOCO

Inizia la partita il giocatore con la scapola più piccola. Si gioca passando il turno in senso orario.

DESCRIZIONE DEI TURNI

Il giocatore a destra di chi ha il turno pesca una carta dal sacchetto e la mette sul tavolo scoperta, con il simbolo e il numero visibili. Il giocatore di turno cercherà nella scheda indicata dall'icona sulla carta la parte del corpo corrispondente al numero pescato.

A questo punto, possono verificarsi le seguenti situazioni:

1. IL GIOCATORE RISPONDE: una volta risposto, si gira la carta per vedere se ha indovinato.

1.1. SE NON INDOVINA: tutti i giocatori dovranno provare a memorizzare il nome della parte del corpo (se la memorizzano correttamente, potranno poi ottenere la carta!) e si metterà la carta scoperta di fianco alla pedina rotonda corrispondente nella riserva di carte extra (E). **FINISCE IL TURNO.**

1.2. SE INDOVINA: prende la carta. **OPZIONE DI CARTA EXTRA:** visto che ha indovinato, potrà decidere se rispondere a una, e soltanto una, delle carte che si trovano nella riserva delle carte extra corrispondenti alla scheda in gioco (solo se ce ne sono!).

1.2.1. SE NON INDOVINA LA CARTA EXTRA: i partecipanti dovranno memorizzare di nuovo la carta, che verrà lasciata scoperta nella riserva delle carte extra (E). **FINISCE IL TURNO.**

1.2.2. SE INDOVINA LA CARTA EXTRA: prende la carta e **IL TURNO FINISCE.**

2. IL GIOCATORE NON RISPONDE: se il giocatore non sa il nome della parte del corpo, può decidere di non rispondere. In questo caso, avrà la stessa **OPZIONE DI CARTA EXTRA** del punto 1.2. e con le stesse situazioni. Una volta terminato il turno, tutti i giocatori dovranno provare a memorizzare il nome della parte del corpo a cui il giocatore non ha voluto rispondere e poi si mette la carta nella riserva.

FINE DEL GIOCO

Vince la partita il primo giocatore che ottiene 10 carte.

VARIANTE DEL GIOCO

Si può giocare anche con l'altro lato delle carte. Ovvero, con il nome della parte del corpo visibile. In questo caso, bisognerà individuare la parte del corpo nella scheda per ottenere la carta. Il resto del procedimento di gioco rimane uguale.

CAT. INSIDE ME

LEARN & FUN GAMES

Un joc per descobrir la teva bellesa interior

PEDAGOGIA DEL JOC

INSIDE ME és un joc que permet aprendre els principals òrgans del cos humà de manera fàcil i divertida. Tot jugant es van adquirint un munt de coneixements mentre descobrim la bellesa que tots portem a dins!

Número de jugadors: de 2 a 6

Edat dels jugadors: a partir de 7 anys

ELEMENTS

- A/ 4 làmines il·lustrades: òrgans, esquelet, músculs, ull-orella-boca
- B/ 4 fitxes rodones: òrgans, esquelet, músculs, ull-orella-boca
- C/ 96 fitxes de parts del cos. Cara d'amunt: icona i número; cara d'avall: el nom en 6 idiomes
- D/ Una bossa de cotó

OBJECTIU

Ser el primer jugador que guanya 10 fitxes.

PREPARACIÓ

Col·loquem les 96 fitxes dins la bossa i les 4 làmines i les 4 fitxes rodones sobre la taula. Aquestes 4 fitxes rodones componen el dipòsit de fitxes extres [E], on van a parar les fitxes que no s'han encertat.

EL JOC

Comença la partida el jugador amb l'omòplat més petit. El torn passa d'un jugador a l'altre, seguint el sentit de les agulles del rellotge.

DESCRIPCIÓ DEL TORN

El jugador de la dreta del que té el torn treu una fitxa de la bossa i la deixa sobre la taula de cap per amunt (amb la icona i el número visibles). El jugador que té el torn buscarà a la làmina que indica la icona de la fitxa la part del cos corresponent al número que ha sortit.

A partir d'aquí, es poden donar les situacions següents:

1. EL JUGADOR DONA UNA RESPOSTA: Un cop ha respost, es gira la fitxa per verificar si l'ha encertat.

1.1. SI NO L'ENCERTA: Tots els jugadors han d'intentar memoritzar el nom de la part del cos (si el memoritzen, més endavant podran guanyar la fitxa!) i es guardarà de cap per amunt al costat de la fitxa rodona corresponent del dipòsit de fitxes extres (E). **S'ACABA EL TORN.**

1.2. SI L'ENCERTA: Es queda la fitxa. **OPCIÓ DE FITXA EXTRA:** Com que l'ha encertat, pot optar a respondre una —i només una— de les fitxes guardades al dipòsit de fitxes corresponents a la làmina en joc (només si n'hi ha!).

1.2.1. SI NO ENCERTA LA FITXA EXTRA: Els participants tornen a memoritzar la fitxa i es deixa novament de cap per amunt al dipòsit de fitxes extres (E). **S'ACABA EL TORN.**

1.2.2. SI ENCERTA LA FITXA EXTRA: Es queda la fitxa i **S'ACABA EL TORN.**

2. EL JUGADOR NO RESPON LA PARAULA: Si el jugador no sap el nom de la part del cos, pot renunciar a respondre. En aquest cas, tindrà la mateixa **OPCIÓ DE FITXA EXTRA** que en el punt 1.2. i amb les mateixes situacions. Un cop s'hagi acabat el torn, tots els jugadors han d'intentar memoritzar el nom de la part del cos que el jugador ha renunciat a respondre i es guardarà al dipòsit de fitxes.

FINAL DEL JOC

Guanya la partida el primer jugador que aconsegueixi 10 fitxes.

VARIANT DEL JOC

Es pot jugar també amb l'altra cara de les fitxes. És a dir, amb el nom de la part del cos visible. En aquest cas caldrà localitzar la part del cos a les làmines per guanyar la fitxa. La resta de mecànica del joc serà la mateixa.

MADE IN
BARCELONA



Producte
lingüísticament
responsable

A) x4



B) x4



C) x96

E) _____

lonđji.[®]
BARCELONA