

I SPEAK 6 LANGUAGES ... GAME ...

FALL IN LOVE WITH LANGUAGES!



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



x 6

EN: language cards
FR: fiches de langue
DE: Sprachenkarten
ES: fichas de idiomas
IT: carte in lingua
CAT: fitxes d'idiomes



x 1

EN: dice
FR: dé
DE: Würfel
ES: dado
IT: dado
CAT: dau



EN	MOUSE
FR	SOURIS
DE	MAUS
ES	RATÓN
IT	TOPO
CAT	RATOLÍ

x 100

EN: illustrated cards
FR: fiches illustrées
DE: Bildkarten
ES: fichas ilustradas
IT: carte illustrate
CAT: fitxes il·lustrades

EN. I SPEAK 6 LANGUAGES

A game to fall in love with languages

Principles of the game: I speak 6 languages is an easy, entertaining game that allows you to learn 100 words in 6 languages effortlessly. As you play you will acquire a lot of vocabulary, a sound foundation for learning languages in the future. The game prioritises vocabulary over other aspects such as phonetics.

It includes five of the world's main languages that use the Latin alphabet (English, French, German, Italian and Spanish) and one minority language, Catalan (Londji's own language) to raise awareness of less well known languages, which we should also love and protect.

INSTRUCTIONS

Number of players: From 2 to 6.

Aim of the game: To be the first player to win 10 cards.

Material: 100 illustrated cards, 6 language cards, a dice and a cotton bag.

Preparation: Put the 100 illustrated cards in the bag and the 6 language cards on the table. They will be used to create a pool of unanswered questions.

Starting play and taking turns: The youngest player starts. The other players then take turns going clockwise round the table.

Taking a turn: The player rolls the dice to see which language the answer must be given in. The next player to the right takes a card out of the bag and places it on the table with the illustration facing up. The player then has to give the word in the language indicated by the dice. The following situations may then arise:

1. THE PLAYER ANSWERS: When the player has answered, the card is turned over to see whether the answer is correct.

1.1. IF THE ANSWER IS NOT CORRECT: All the players must try to memorise the word and the card will be added to the pool beside the card indicating the language for this turn. **THE PLAYER'S TURN ENDS HERE.**

1.2. IF THE ANSWER IS CORRECT: The player keeps the card. **OPTIONAL EXTRA CARD:** In this case the player can choose to answer one (and only one) of the cards for the same language in the pool (if there are any!).

1.2.1. IF THE ANSWER IS NOT CORRECT: The players try to memorise the card and it is replaced in the pool with the cards for the language played. **THE PLAYER'S TURN ENDS HERE.**

1.2.2. IF THE ANSWER IS CORRECT: The player keeps the card and **THE PLAYER'S TURN ENDS.**

2. THE PLAYER DOES NOT ANSWER: If players do not know the word they can decline to answer. In this case they can ask for an **OPTIONAL EXTRA CARD**, as in point 1.2, with the same possible outcomes. When the player's turn ends all the players must try to memorise the word the player declined to answer and the card will be added to the pool.

End of the game: The first player to collect 10 cards is the winner.

FR. I SPEAK 6 LANGUAGES

Un jeu pour aimer découvrir les langues

Pédagogie du jeu: I speak 6 languages est un jeu qui vous permet d'apprendre 100 mots en 6 langues de manière simple, amusante et sans effort. Le jeu permet d'acquérir beaucoup de vocabulaire, ce qui constitue une très bonne base pour tomber amoureux des langues et devenir confiant vis-à-vis de leur approfondissement futur. En ce sens, ce premier contact est prioritaire par rapport à d'autres considérations, telles que la phonétique.

Le jeu intègre certaines des principales langues du monde en alphabet latin (anglais, français, allemand, italien et espagnol). Une langue minoritaire, le catalan (la langue de Londji), a également été incluse afin de montrer l'existence de langues moins connues ainsi que de les aimer et de les protéger.

RÈGLES DU JEU

Nombre de joueurs: de 2 à 6 joueurs.

Objectif: être le premier joueur à remporter 10 jetons.

Matériel du jeu: 100 fiches illustrées, 6 fiches de langue, un dé et un pochon en coton.

Préparation: placez les 100 fiches illustrées à l'intérieur du pochon et les 6 fiches de langue sur la table.

Début du jeu et dynamiques des tours: le plus jeune joueur commence la partie. Le tour passe d'un joueur à l'autre en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Description d'un tour: le joueur lance le dé pour connaître la langue avec laquelle il jouera durant son tour. Le joueur à sa droite tire une fiche du pochon au hasard et la dépose sur la table avec l'illustration tournée vers le haut. Le joueur doit alors donner ce mot dans la langue indiquée précédemment par le dé. À partir de là, les situations suivantes peuvent se produire:

1. LE JOUEUR DONNE UN MOT: une fois que le joueur a répondu, il suffit de tourner la fiche pour vérifier s'il s'agit de la bonne réponse.

1.1. SI LE JOUEUR SE TROMPE DE MOT: tous les joueurs doivent essayer de mémoriser le mot et la fiche est mise de côté avec la fiche de la langue en jeu (zone de réservoir des fiches). TOUR TERMINÉ.

1.2. SI LE JOUEUR DONNE LE BON MOT: le joueur garde la fiche. OPTION DE FICHE SUPPLÉMENTAIRE : dans ce cas, le joueur peut choisir de répondre à une (et à une seule) des fiches mises de côté avec la langue en jeu du réservoir des fiches (uniquement s'il y en a!).

1.2.1. SI LE JOUEUR SE TROMPE DE MOT: les participants mémorisent à nouveau la fiche qui est à nouveau mise de côté avec la langue en jeu. TOUR TERMINÉ.

1.2.2. SI LE JOUEUR DONNE LE BON MOT: le joueur garde la fiche et le TOUR EST TERMINÉ.

2. LE JOUEUR NE DONNE PAS DE MOT: si le joueur ne connaît pas le mot, il peut décider de ne pas répondre. Dans ce cas, il aura droit à la même OPTION DE FICHE SUPPLÉMENTAIRE que dans le point 1.2., avec les mêmes situations. Une fois le tour terminé, tous les joueurs doivent essayer de mémoriser le mot que le joueur a renoncé à trouver, et il sera mis de côté dans le réservoir des fiches.

Fin du jeu: le premier joueur qui réussit à gagner 10 jetons remporte la partie.

DE. I SPEAK 6 LANGUAGES

Ein Fremdsprachen-spiel zum verlieben

Spielpädagogik: I speak 6 languages ist ein Spiel, mit dem man auf einfache und lustige Art und Weise spielend leicht 100 Wörter in 6 verschiedenen Sprachen lernen kann. Beim Spielen lernt man eine Vielzahl von Vokabeln und schafft so eine hervorragende Grundlage, um die Sprachen für sich zu entdecken und sich Selbstvertrauen und Sicherheit zu holen, um die Sprachkenntnisse später weiter zu vertiefen. In diesem Sinne steht hier der erste Kontakt mit der Sprache im Vordergrund, noch vor anderen Aspekten, wie beispielsweise der Phonetik.

Das Spiel umfasst einige der weltweit wichtigsten Sprachen, die auf dem lateinischen Alphabet beruhen (Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch). Zudem wurde eine Minderheitensprache aufgenommen, nämlich Katalanisch (die Sprache von Londji), um auf die Existenz von weniger bekannten Sprachen hinzuweisen, diese für sich zu entdecken und sie zu schützen.

SPIELANLEITUNG

Anzahl der Spieler: Für 2 bis 6 Spieler.

Ziel des Spiels: Der erste Spieler, der 10 Karten gesammelt hat, gewinnt.

Spielmaterial: 100 Bildkarten, 6 Sprachenkarten, ein Würfel und ein Baumwollbeutel.

Spielvorbereitung: Wir stecken die 100 Bildkarten in den Beutel und legen die 6 Sprachenkarten auf den Tisch.

Spielbeginn und Reihenfolge: Der jüngste Spieler beginnt. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn der Reihe nach weiter.

Spielbeschreibung: Der Spieler würfelt, um die Sprache für seinen Spielzug zu bestimmen. Der Mitspieler rechts von ihm nimmt eine Karte aus dem Beutel und legt sie mit der Abbildung nach oben auf den Tisch. Der Spieler muss jetzt antworten und sagen, wie dieses Wort in der auf dem Würfel angegebenen Sprache heißt. Jetzt gibt es zwei Möglichkeiten:

1. DER SPIELER ANTWORTET: Anschließend wird die Karte umgedreht, um zu sehen, ob die Antwort richtig ist.

1.1. WENN DIE ANTWORT NICHT RICHTIG IST: Müssen alle Spieler versuchen, sich das Wort zu merken. Dann wird die Karte neben der gespielten Sprachenkarte abgelegt (Ablagebereich der Karten). DER SPIELZUG IST ZU ENDE.

1.2. WENN DIE ANTWORT RICHTIG IST: Behält der Spieler die Karte.
MÖGLICHKEIT EINER EXTRA-KARTE: In diesem Fall hat der Spieler die Möglichkeit, eine —und nur eine— der Karten zu beantworten, die neben der gespielten Sprache im Ablagebereich liegen (natürlich nur, wenn dort Karten vorhanden sind!).

1.2.1. WENN DIE ANTWORT NICHT RICHTIG IST: Merken sich die Spieler wieder die Karte und sie wird erneut neben der gespielten Sprache abgelegt. DER SPIELZUG IST ZU ENDE.

1.2.2. WENN DIE ANTWORT RICHTIG IST: Behält der Spieler die Karte und DER SPIELZUG IST ZU ENDE.

2. DER SPIELER VERZICHTET AUF DIE ANTWORT: Wenn der Spieler das Wort nicht weiß, kann er auf die Antwort verzichten. In diesem Fall hat er die gleiche MÖGLICHKEIT EINER EXTRA-KARTE wie in Punkt 1.2. und mit den gleichen Regeln. Nach dem Ende des Spielzugs müssen alle Spieler versuchen, sich das Wort zu merken, bei dem der Spieler auf die Antwort verzichtet hat. Anschließend wird die Karte im Ablagebereich der Karten abgelegt.

Ende des Spiels: Der erste Spieler, der 10 Karten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

ES. I SPEAK 6 LANGUAGES

Un juego para enamorarse de los idiomas

Pedagogía del juego: I speak 6 languages es un juego que permite aprender 100 palabras en 6 idiomas de manera fácil, divertida y sin esfuerzo. Jugando se va adquiriendo un montón de vocabulario, creando una muy buena base para enamorarse de los idiomas y coger confianza en su profundización futura. En este sentido, se prioriza este primer contacto por encima de otras consideraciones, como por ejemplo la fonética.

El juego incorpora algunos de los principales idiomas del mundo en alfabeto latino (inglés, francés, alemán, italiano y español). También se ha incluido un idioma minoritario, el catalán (el idioma de Londji), para hacer visible la existencia de idiomas menos conocidos, así como para amarlos y protegerlos.

INSTRUCCIONES

Número de jugadores: De 2 a 6 jugadores.

Objetivo: Ser el primer jugador que gane 10 fichas.

Material del juego: 100 fichas ilustradas, 6 fichas de idiomas, un dado y una bolsa de algodón.

Preparación: Colocamos las 100 fichas ilustradas dentro de la bolsa y las 6 fichas de idiomas sobre la mesa.

Inicio del juego y dinámica de turnos: El jugador más joven empieza la partida. El turno pasa de un jugador al otro, siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

Descripción del turno: El jugador lanza el dado para saber con qué idioma jugará su turno. Su compañero de la derecha saca una ficha de la bolsa y la deja sobre la mesa con la ilustración hacia arriba. El jugador tiene que responder cómo se dice aquella palabra en el idioma que ha indicado el dado. A partir de aquí, se pueden dar las situaciones siguientes:

1. EL JUGADOR RESPONDE LA PALABRA: Una vez ha respondido, se gira la ficha para verificar si ha acertado.

1.1. SI NO LO ACIERTA: Todos los jugadores tienen que intentar memorizar la palabra y se guardará la ficha junto a la ficha del idioma en juego (zona de depósito de fichas). FINALIZA EL TURNO.

1.2. SI LO ACIERTA: Se queda la ficha. OPCIÓN DE FICHA EXTRA: En este caso, puede optar a responder una —y sólo una—, de las fichas guardadas junto al idioma en juego del depósito de fichas (¡sólo si hay alguna!).

1.2.1. SI NO LO ACIERTA: Los participantes vuelven a memorizar la ficha y se vuelve a dejar junto al idioma en juego. FINALIZA EL TURNO.

1.2.2. SI LO ACIERTA: Se queda la ficha y FINALIZA EL TURNO.

2. EL JUGADOR NO RESPONDE LA PALABRA: Si el jugador no sabe la palabra, puede renunciar a responder. En este caso, tendrá la misma OPCIÓN DE FICHA EXTRA que en el punto 1.2., y con las mismas situaciones. Una vez finalizado el turno, todos los jugadores tienen que intentar memorizar la palabra que el jugador ha renunciado a responder y se guardará en el depósito de fichas.

Fin del juego: Ganará la partida el primer jugador que consiga tener 10 fichas.

IT. I SPEAK 6 LANGUAGES

Un gioco per appassionarsi alle lingue

Pedagogia del gioco: Parlo 6 lingue è un gioco che ti permette di imparare 100 parole in 6 lingue in modo facile, divertente e senza sforzo. Giocando, acquisirai molti termini del vocabolario, creando un'ottima base per innamorarti delle lingue e acquisire fiducia nel loro approfondimento futuro. In questo senso, questo primo contatto è prioritario rispetto ad altre considerazioni, come la fonetica.

Il gioco include alcune delle principali lingue del mondo in alfabeto latino (inglese, francese, tedesco, italiano e spagnolo). È stata inclusa anche una lingua minoritaria, il catalano (la lingua di Londji), per rendere visibile l'esistenza di lingue meno conosciute, nonché per amarle e tutelarle.

ISTRUZIONI

Numero di giocatori: Da 2 a 6 giocatori.

Obiettivo: Essere il primo giocatore e vincere con 10 carte.

Materiale di gioco: 100 carte illustrate, 6 carte in lingua, un dado e un sacchetto di cotone.

Preparazione: metti le 100 carte illustrate all'interno del sacchetto e le 6 carte in lingua sul tavolo.

Inizio del gioco e dinamica dei turni: Il giocatore più giovane inizia il gioco. Il turno passa da un giocatore all'altro, seguendo il senso orario.

Descrizione del turno: Il giocatore lancia i dadi per scoprire con quale lingua giocherà. Il suo compagno di destra prende un elemento dal sacchetto e lo lascia sul tavolo con l'illustrazione rivolta verso l'alto. Il giocatore deve rispondere a come viene detta quella parola nella lingua indicata dai dadi. Da qui, possono verificarsi le seguenti situazioni:

1. IL GIOCATORE CONOSCE LA PAROLA: Dopo aver risposto, la carta viene girata per verificare se la risposta è corretta.

1.1. SE NON LA SA: Tutti i giocatori devono provare a memorizzare la parola e la carta verrà riposta accanto alla carta della lingua di gioco (area di deposito delle carte). **PASSA LA MANO.**

1.2. SE LA SA: Si tiene la scheda. **OPZIONE DI ULTERIORE CARTA** In questo caso, puoi scegliere di rispondere a una - e solo una - delle carte nella lingua di gioco riposte nel deposito carte (solo se ce ne sono!).

1.2.1. SE NON LA SA: I partecipanti memorizzano di nuovo la carta e si riprende ad usare la lingua di gioco. **PASSA LA MANO.**

1.2.2. SE LA SA: Si tiene la scheda e **PASSA LA MANO.**

2. IL GIOCATORE NON SA QUAL É LA PAROLA: Se il giocatore non conosce la parola, può rinunciare a rispondere. In questo caso, avrai la stessa **OPZIONE DI ULTERIORE CARTA** di cui al punto 1.2. e con le stesse situazioni. Al termine del turno, tutti i giocatori devono provare a ricordare la parola alla quale il giocatore ha rinunciato di rispondere e la carta verrà riposta nel deposito delle carte.

Fine del gioco: Il primo giocatore che ha 10 carte vince la partita.

CAT. I SPEAK 6 LANGUAGES

Un joc per enamorar-se dels idiomes

Pedagogia del joc: I speak 6 languages és un joc que permet aprendre 100 paraules en 6 idiomes de manera fàcil, divertida i sense esforç. Tot jugant es va adquirint un munt de vocabulari, creant una molt bona base per enamorar-se dels idiomes i agafar confiança en el seu aprofundiment futur. En aquest sentit, es prioritza aquest primer contacte per sobre d'altres consideracions, com per exemple la fonètica.

El joc incorpora alguns dels principals idiomes del món en alfabet llatí (anglès, francès, alemany, italià i espanyol). També s'hi ha inclòs un idioma minoritari, el català (l'idioma de Londji), per fer visible l'existència d'idiomes menys coneguts, per tal d'estimar-los i protegir-los.

INSTRUCCIONS

Número de jugadors: De 2 a 6 jugadors.

Objectiu: Ser el primer jugador que guanyi 10 fitxes.

Material del joc: 100 fitxes il·lustrades, 6 fitxes d'idiomes, un dau i una bossa de cotó.

Preparació: Col·loquem les 100 fitxes il·lustrades dins la bossa i les 6 fitxes d'idiomes sobre la taula.

Inici del joc i dinàmica de torns: El jugador més jove comença la partida. El torn passa d'un jugador a l'altre, seguint el sentit de les agulles del rellotge.

Descripció del torn: El jugador llança el dau per saber amb quin idioma jugarà el seu torn. El seu company de la dreta treu una fitxa de la bossa i la deixa sobre la taula amb la il·lustració cap per amunt. El jugador ha de respondre com es diu aquella paraula en l'idioma que ha indicat el dau. A partir d'aquí, es poden donar les situacions següents:

1. EL JUGADOR RESPON LA PARAULA: Un cop l'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 la paraula i es guardarà la fitxa al costat de la fitxa de l'idioma en joc (zona de dipòsit de fitxes). FINALITZA EL TORN.

1.2. SI L'ENCERTA: Es queda la fitxa. **OPCIÓ DE FITXA EXTRA:** En aquest cas, pot optar a respondre una —i només una—, de les fitxes guardades al costat de l'idioma en joc del dipòsit de fitxes (només si n'hi ha!).

1.2.1. SI NO L'ENCERTA: Els participants tornen a memoritzar la fitxa i es torna a deixar al costat de l'idioma en joc. FINALITZA EL TORN.

1.2.2. SI L'ENCERTA: Es queda la fitxa i FINALITZA EL TORN.

2. EL JUGADOR NO RESPON LA PARAULA: Si el jugador no sap la paraula, 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 finalitzat el torn, tots els jugadors han d'intentar memoritzar la paraula que el jugador ha renunciat a respondre i es guardarà al dipòsit de fitxes.

Fi del joc: Guanyarà la partida el primer jugador que aconsegueixi tenir 10 fitxes.



Producte
lingüísticament
responsable

londji[®]
BARCELONA