



For 2-4 players
 Para 2-4 jugadores
 Pour 2 à 4 joueurs
 Für 2-4 Spieler

EI-3418
 Ages 3+
 Años 3+
 Ans 3+
 Jahre 3+



Contents

- Seascape game board
- 1 Sophie Squeezer
- 20 Shells with patterns
- 4 Shell Snack Mats
- 1 Game spinner

Sophie's SEASHELL SCRAMBLE™

The Playful Pattern-Matching Shell Game!

Juego de correspondencia temprana de figuras
 Jeu d'association des formes élémentaire
 Spiel zur Entwicklung frühzeitiger Zuordnungsfähigkeiten

More fun awaits!



Tell us what you **THINK!**
 REVIEW this product at
educationalinsights.com



Illustration by Lucia Gaggiotti
 Developed in Southern California by Educational Insights.
 © Educational Insights, Gardena, CA (U.S.A.). All rights reserved.
 Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk
 PE30 2JG, UK. Please retain this information. Made in China.
educationalinsights.com



ATENCIÓN: PELIGRO DE ASFIXIA.
 Pequeños productos. No es adecuado para menores de 3 años.
ATTENTION: RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.
 Petites pièces. Intéressé aux enfants en dessous de 3 ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR.
 Kleine Teile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.



WARNING:
 CHOKING HAZARD—Small parts.
 Not for children under three (3) years.



Benefits

- Helps children learn to identify and match patterns—an important early math skill.
- Squeezer builds manual dexterity and supports fine motor development—important pre-handwriting skills!
- Helps develop social skills like following directions and taking turns.



Object of the Game

Use your pattern-matching skills and be the first to collect 5 shells (one of each pattern).

Setting Up

1. Scatter all the shells onto the seascape (inside of box).
2. Give each player a Shell Snack Mat.
3. Pass the Sophie Squeezer to the youngest player.



Let's Play

On their turn, players spin the spinner.

Note: You can collect only one shell of each pattern.

If a player spins:



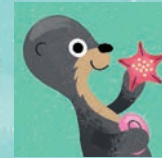
A PATTERN—Find a shell that matches the pattern (the color of the shell does not matter) and use Sophie to place it on the matching space on your Shell Snack Mat.

1

ONE SHELL—Choose any shell from the seascape and use Sophie to place it on the matching space on your Shell Snack Mat.

2

TWO SHELLS—Choose any two shells from the seascape and use Sophie to place them on the matching spaces on your Shell Snack Mat.



HUNGRY OTTER—Use Sophie to take a shell from another player and place it on the matching space on your Shell Snack Mat.



BIG WAVE—A big wave is crashing the shell-collecting party. **ALL PLAYERS** lose a shell!



OTTO THE OCTOPUS—Otto loves to play games. Ante up and try your luck!

1. Take a shell from your Shell Snack Mat and place it on the table next to Otto.
2. Spin the spinner.

- If you land on Otto OR if you land on the pattern that matches your shell, you can take your shell back AND pick up an additional shell from the ocean!

- Spin anything else and Otto will toss your shell back into the ocean. Better luck next time!



Contenido

- Tablero de juego marino
- 1 Pinzas Sophie
- 20 conchas con distintas figuras

- 4 mantelitos de aperitivos de conchas
- 1 ruleta

Propósito del juego

Utiliza tus destrezas de emparejamiento de figuras y sé el primero en recopilar 5 conchas (una de cada figura).

Preparación

1. Distribuye todas las conchas por el paisaje marino (dentro de la caja).
2. Da a cada jugador un mantelito de aperitivos de conchas.
3. Pasa la Pinza Sophie al jugador más pequeño.

Juguemos

En su respectivo turno, los jugadores girarán la ruleta.

Observación: Solo podrás recopilar una concha de cada figura.

Si al girar la ruleta, sale:



UNA FIGURA—Encuentra una concha que se corresponda con la figura (el color de la concha no importa) y utiliza a Sophie para colocar la concha en el espacio correspondiente del mantelito de aperitivos de conchas.



1

UNA CONCHA—Elige cualquier concha del fondo del mar y usa a Sophie para colocarla en el espacio correspondiente del mantelito de aperitivos de conchas.

2

DOS CONCHAS—Elige dos conchas cualquiera del fondo del mar y usa a Sophie para colocarlas en los espacios correspondientes del mantelito de aperitivos de conchas.



NUTRIA HAMBRIENTA—Usa a Sophie para coger una concha de otro jugador y colocarla en el espacio correspondiente del mantelito de aperitivos de conchas.



OLA GRANDE—Una ola grande se abalanza contra la fiesta de recolección de conchas. ¡**TODOS LOS JUGADORES pierden una concha!**



OTTO EL PULPO—A Otto le encanta jugar. ¡Apuesta una concha y prueba suerte.

1. Coge una concha del mantelito de aperitivos y colócala en la mesa junto a Otto.
2. Gira la ruleta.

- ¡Si sale Otto o la figura que se corresponde con la concha, podrás coger esta Y otra concha más del océano!
- Si sale cualquier otro sitio, Otto tirará la concha al océano. ¡Inténtalo la próxima vez!

Comprend

- Plateau de jeu océan
- 1 pince Sophie
- 20 coquillages avec motifs

- 4 sets de table coquillage
- 1 girouette

But du jeu

Sers-toi de ton aptitude à associer des formes pour être le premier rassembler 5 coquillages (un pour chaque forme).

Préparation

1. Éparpille tous les coquillages dans le fond de l'océan (dans la boîte).
2. Donne à chaque joueur un set de table coquillage.
3. Passe la pince Sophie au plus jeune joueur.

Jouons !

À leur tour de jouer, les joueurs font tourner l'aiguille de la girouette.

Remarque : Ils ne peuvent récupérer qu'un seul coquillage pour chaque motif.

Si un joueur tombe sur :



UNE FORME—Trouve un coquillage qui correspond à la bonne forme (la couleur du coquillage n'a pas d'importance) et utilise Sophie pour le placer sur la forme correspondante sur ton set de table coquillage.

1

UN COQUILLAGE—Choisis un coquillage dans l'océan et utilise Sophie pour le placer sur la forme correspondante sur ton set de table coquillage.

2

DEUX COQUILLAGES—Choisis deux coquillages dans l'océan et utilise Sophie pour les placer sur les formes correspondantes sur ton set de table coquillage.



UNE LOUTRE AFFAMÉE—Utilise Sophie pour prendre un coquillage à un autre joueur et place-le sur la forme correspondante sur ton set de table coquillage.



UNE GROSSE VAGUE—Une grosse vague s'invite dans la partie. **TOUS LES JOUEURS perdent un coquillage !**



OTTO L'OCTOPUS—Otto adore jouer. Parie un coquillage !

1. Prends un coquillage de ton set de table coquillage et place-le sur la table à côté d'Otto.
2. Fais tourner l'aiguille de la girouette.

- Si tu atterris sur Otto OU si tu te retrouves sur la forme qui correspond à ton coquillage, prends ton coquillage ET récupère-en un autre dans l'océan !
- Si tu tombes sur autre chose, Otto jettera ton coquillage dans l'océan. Tu auras plus de chance la prochaine fois !



Inhalt

- Spielbrett mit Meereslandschaft
- 1 Sophie-Zange
- 20 Muscheln mit Muster
- 4 Muschel-Tischsets
- 1 Drehscheibe

Ziel des Spiels

Wende deine Zuordnungsfähigkeiten an und sei der Erste, der 5 Muscheln (eine pro Muster) sammelt.

Aufbau

1. Verteile alle Muscheln in der Meereslandschaft (in der Schachtel).
2. Jeder Spieler nimmt ein Muschel-Tischset.
3. Der jüngste Spieler bekommt die Sophie-Zange.

Nun kann es losgehen

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, dreht er die Drehscheibe.
Hinweis: Du kannst nur eine Muschel pro Muster sammeln.

Wenn ein Spieler dreht:



EIN MUSTER—Suche eine Muschel, die das gleiche Muster hat (die Farbe der Muschel spielt keine Rolle) und leg sie mit der Sophie-Zange auf den entsprechenden Platz auf deinem Muschel-Tischset.

1

EINE MUSCHEL—Wähle eine Muschel aus der Meereslandschaft aus und leg sie mit der Sophie-Zange auf den entsprechenden Platz auf deinem Muschel-Tischset.

2

ZWEI MUSCHELN—Wähle zwei beliebige Muscheln aus der Meereslandschaft aus und leg sie mit der Sophie-Zange auf die entsprechenden Plätze auf deinem Muschel-Tischset.



GEFRÄSSIGER OTTER—Nimm die Sophie-Zange, um eine Muschel von einem anderen Spieler zu stehlen, und leg sie auf den entsprechenden Platz auf deinem Muschel-Tischset.



GROSSE WELLE—Eine große Welle bricht über die Muschelsammler herein. ALLE SPIELER verlieren eine Muschel!



OTTO, DIE KRAKE—Otto liebt Spielchen. Erhöhe den Einsatz und versuch dein Glück!

1. Nimm eine Muschel von deinem Muschel-Tischset und leg sie neben Otto auf den Tisch.
2. Dreh die Drehscheibe.

• Falls sie auf Otto ODER auf das Muster deiner Muschel zeigt, kannst du deine Muschel UND eine zweite Muschel aus dem Meer nehmen!

• Andernfalls befördert Otto deine Muschel ins Meer zurück. Beim nächsten Mal hast du sicher mehr Glück!



If you love Sophie, be sure to check out Sneaky, Shelby, Frida, and Frankie!

Si te encanta Sophie, no debes de echar un vistazo a Sneaky, Shelby, Frida y Frankie.

Si tu as aimé Sophie, rencontre aussi Sneaky, Shelby, Frida et Frankie.

Wenn dir Sophie gefällt, solltest du dir auch Sneaky, Shelby, Frida und Frankie nicht entgehen lassen.

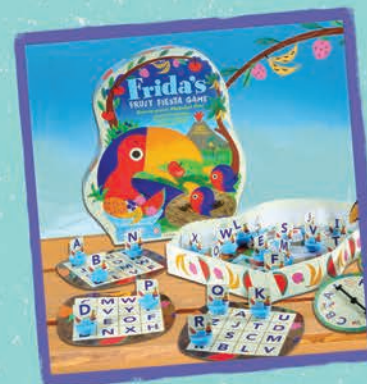
Find more info on these adorable preschool games at educationalinsights.com



EI-3405 The Sneaky, Snacky Squirrel Game™



EI-3408 Shelby's Snack Shack Game™



EI-3412 Frida's Fruit Fiesta Game™



EI-3414 Frankie's Food Truck Fiasco Game™

