



2+ 

GAME LEVELS

basic

2+

anni • years

advanced

4-99

anni • years

Play now, play tomorrow



Luca Bellini - Luca Borsa



Erika Signini

IT

ES

PT

EN

FR

PL

EL

RU

UK

RO

BG

DE

NL

AR



Under the SEA



Siamo felici che abbiate scelto questo prodotto della linea Family Games. Questo gioco aiuta il bambino a sviluppare le sue potenzialità e allo stesso tempo a socializzare; gli insegna ad accettare le regole, a capire nuovi concetti, a risolvere problemi, a mettere in campo le proprie abilità, a imparare dagli altri (adulti o coetanei) e a considerarli per arrivare gradualmente a collaborare con loro. Inoltre è un'occasione per conoscere meglio i vostri bambini e relazionarsi con loro proprio attraverso il gioco.

Materiali

- 8 sagome di animali marini: stella, pesce, cavalluccio, conchiglia, medusa, granchio, tartaruga e polipo;
- 9 tessere raffiguranti gli 8 animali marini e una cozza
- 9 tessere raffiguranti le "ombre" degli 8 animali marini e una cozza
- 9 tessere raffiguranti 3 animali marini di 3 differenti colori e una cozza
- 1 sacchetto

Impariamo a giocare insieme

Come prima cosa divertitevi con il vostro bambino a scoprire i materiali del gioco. Prendete le tessere e gli animali del mare e fateli conoscere ai bambini. Ogni personaggio ha una forma unica, per aiutare il bambino a riconoscerli quando sono nel sacchetto



Scopo del gioco – livello base 2+

Gioco di memoria per 1/4 giocatori

Tutti i giocatori collaborano per abbinare tutte le sagome alle tessere corrispondenti.

Preparazione



Prendete le tessere che raffigurano gli 8 animali marini.

A seconda del livello di difficoltà potrete utilizzare tutte le tessere o solo una parte di esse (iniziate con 4 o 5 tessere e aumentatele progressivamente).



Posizionate le tessere al centro del tavolo a faccia in giù ed accanto ad esse mettete tutte e tre le tessere "cozza" a faccia in su.

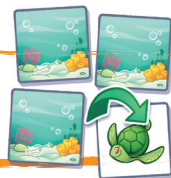


Inserite nel sacchetto le sagome corrispondenti alle tessere che avete deciso di utilizzare più una sagoma scelta a caso.

Se giocate utilizzando tutte le 8 tessere, mettete semplicemente nel sacchetto tutte le sagome.

Come si gioca

Inizia per primo il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.
Il giocatore di turno gira una tessera a faccia in su mostrandone la figura.



Quindi infila una mano nel sacchetto e, senza guardare, cerca la sagoma corrispondente alla tessera e la estrae.



Hai trovato la
sagoma corretta?

Posizionala sopra la
tessera corrispondente.



Hai trovato una
sagoma sbagliata?

Rimettetila nel
sacchetto e scarta
una tessera "cozza"



Volutamente non è stato indicato un tempo limite per cercare la sagoma nel sacchetto ed estrarla: questa valutazione è lasciata a voi in base all'età ed all'abilità dei giocatori. Quando i vostri bambini saranno più esperti del gioco potrete decidere di imporre un tempo limite determinandolo contando tutti assieme sino ad un certo numero a vostra scelta

Il giocatore successivo gira una nuova tessera, riceve il sacchetto e cerca la sagoma corrispondente

Hai vinto!



Se siete riusciti ad abbinare tutte le
sagome alle tessere corrispondenti avete
vinto ...bravissimi!.



Hai perso... ma riprova per vincere!



Se scartate tutte e tre le tessere cozza (avete
commesso tre errori) il gioco finisce e tutti avete
perso ...peccato!



Questa versione può essere utilizzata con un solo bambino come esperienza di riconoscimento visivo/tattile, con l'obiettivo di completare da solo la sequenza degli abbinamenti tessera-oggetto.

Scopo del gioco - livello avanzato 4+

Gioco di riconoscimento immagini, associazione bi/tri dimensionale e memoria per 2/4 giocatori.

Accoppiare per primo tutte le sagome alle corrispondenti tessere.

Preparazione

Prendete una serie di 9 tessere a vostra scelta, identificabili dal medesimo retro.



Posizionate le tessere al centro del tavolo a faccia in giù.



Prendete tutte le sagome e mettetele nel sacchetto.



Come si gioca

Inizia per primo il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno prende il sacchetto con le sagome e lo passa al giocatore alla sua sinistra che estrae una sagoma e gliela mostra.



Il giocatore di turno adesso deve provare a trovare la tessera corrispondente alla sagoma; sceglie una tessera e la gira.



Hai trovato la tessera corretta?



Posiziona sulla tessera la sagoma corrispondente e chiedi che venga estratta una nuova sagoma dal sacchetto.

...e continui ad andare avanti finchè non sbagli o finchè non le hai trovate tutte.

Hai trovato una tessera sbagliata?



Rimetti la sagoma nel sacchetto con tutte le sagome che eventualmente avevi già accoppiato in precedenza.



Gira a faccia in giù tutte le tessere sul tavolo. Il turno passa al giocatore successivo.



La tessera "cozza" è sempre considerata sbagliata non abbinandosi mai a nessuna sagoma.



Ci sono tre tipi di tessere:

Una semplice dove gli animali marini sulle tessere combaciano con le sagome per forma e colore.



Una intermedia dove sulle tessere ci sono le ombre degli animali marini corrispondenti alle sagome.



Infine la serie di tessere con i 3 animali marini. Questa è la più difficile ed è adatta ai giocatori più esperti. La particolarità di questa serie è che su ogni tessera sono raffigurati 3 animali marini di 3 differenti colori. Quando si estrae una determinata sagoma dal sacchetto devi cercare di accoppiarla con una tessera su cui non siano raffigurati animali dello stesso colore della sagoma.

Esempio

Estraggo dal sacchetto la tartaruga verde: devo cercare una tessera su cui non siano presenti animali verdi. Ogni colore è escluso da 2 tessere per cui per ogni sagoma ho inizialmente la possibilità di 2 abbinamenti validi.



Hai vinto!



Vince il giocatore che riesce ad abbinare per primo tutte le sagome alle tessere corrispondenti ...Bravissimo!



Attenzione quindi, non vince chi realizza il maggior numero di abbinamenti durante il corso della partita, ma colui che completa per intero la sequenza degli abbinamenti.

Le prime volte che provate a giocare con questa modalità potete decidere di utilizzare solo una parte delle tessere di una serie (5 o 6, ad esempio): in questo caso ricordatevi di prendere comunque anche la tessera "cozza" e di inserire nel sacchetto solo le sagome corrispondenti alle tessere che avete deciso di utilizzare.

Se giocate con le tessere "difficili" quelle con i tre animali marini utilizzate sempre tutte le tessere e le sagome.



ES

Under the SEA



Te agradecemos que hayas adquirido este producto de la línea de juegos de mesa Family Games.

Este juego potenciará las habilidades de tu pequeño, y al mismo tiempo, le enseñará a socializarse colaborando con otros jugadores, aceptando las reglas, comprendiendo nuevos conceptos y resolviendo los diferentes problemas y situaciones que se planteen, todo ello a través de sus propias habilidades y la observación del comportamiento de otros jugadores (adultos y niños). Además, es una buena ocasión para conocerle mejor y establecer un fuerte vínculo entre vosotros mediante el juego.

Contenido

- 8 figuras de plástico de animales marinos: estrella de mar, pez, caballito de mar, concha, medusa, cangrejo, tortuga y pulpo.
- 9 cartas con los dibujos de los 8 animales y un mejillón.
- 9 cartas con la silueta de los 8 animales y un mejillón.
- 9 cartas con 3 animales en 3 colores diferentes y un mejillón.
- 1 saco de tela

Aprendamos a jugar juntos

Primero diviértete con tu pequeño descubriendo los diferentes materiales del juego y aprendiendo los diferentes animales marinos. Cada animal tiene una forma única para facilitar su identificación al extraerlos del saco.



Objetivo del juego - Nivel básico 2+

Juego de memoria para 1-4 jugadores

Todos los jugadores deben colaborar para emparejar todas las figuras de animales con su carta correspondiente.

Preparación



Coged las cartas con los 8 animales marinos. Dependiendo del nivel de dificultad, podéis elegir usar todas las cartas o solo algunas de ellas

(Pista: empieza con 4 ó 5 cartas y ves añadiendo el resto en las siguientes partidas).



Coloca las cartas de animales seleccionadas boca abajo en el centro de la mesa y todas las que tienen un mejillón boca arriba.

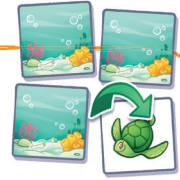


Una vez seleccionadas las cartas de animales con las que vais a jugar, introduce sus figuras correspondientes y una de las sobrantes en el saco de tela.

Si vais a usar los 8 animales disponibles, introduce todas las figuras en el saco de tela.

¿Cómo se juega?

Empieza el jugador más joven y una vez finalizado su turno, se continúa en el sentido de las agujas del reloj. El jugador da la vuelta a una de las cartas, enseñándola al resto de jugadores.



Después, debe introducir su mano en el saco de tela y, sin mirar en ningún momento, encontrar la figura buscada tan solo utilizando su tacto. Una vez encuentre la figura (la que crea que es la correcta), debe extraerla del saco y enseñársela al resto de jugadores.



¿Has encontrado la figura correcta?

Déjala encima de su carta correspondiente.



¿Te has equivocado de figura?

Vuelve a introducirla en el saco y elimina una carta de mejillón del juego.



No existe un límite de tiempo para encontrar la figura: puedes decidir tú el tiempo dependiendo de las habilidades del pequeño. Una vez esté familiarizado con el juego, podéis establecer un límite de tiempo, contando todos juntos hasta que lleguéis al tiempo acordado.

El siguiente jugador tiene que girar una nueva carta, meter la mano en el saco y encontrar la figura correspondiente.

¡Has Ganado!



Si habéis conseguido emparejar todas las figuras de los animales con sus cartas correspondientes, habéis ganado... ¡Bien hecho!



¡Has perdido... pero juega otra vez para ganar!



Si has eliminado las 3 cartas de mejillón (es decir, te has equivocado 3 veces), el juego termina y has perdido... ¡Qué lástima!



Puedes jugar solo con un niño/a para que aprenda a reconocer a los animales de manera visual y táctil; él o ella debería intentar emparejar todas las figuras sin ayuda.

ES

Objetivo del juego - Nivel difícil 4+

Juego de reconocimiento de imágenes, asociación bi/tridimensional y memoria para 2-4 jugadores.

Empareja todas las figuras de animales con sus cartas correspondientes antes que tus oponentes.

Preparación

Elige 9 cartas con el mismo fondo.



Coloca las cartas boca abajo en el centro de la mesa.



Introduce todas las figuras de animales en el saco de tela.



¿Cómo se juega?

Empieza el jugador más joven y una vez finalizado su turno, se continúa en el sentido de las agujas del reloj.

El jugador debe coger el saco de tela con los animales y dárselo al jugador que está a su izquierda. Éste último debe extraer una figura del saco de tela y mostrársela al resto de jugadores.

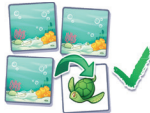


El primer jugador tendrá que intentar encontrar la carta correspondiente a la figura extraída por el jugador de su izquierda, entre todas las que están boca abajo en el centro de la mesa; deberá elegir una carta y darle la vuelta.



¿Has encontrado la carta correcta?

Deja la figura encima de su carta correspondiente y pide al jugador de tu izquierda que saque otra figura del saco de tela. Sigue jugando hasta que te equivoques o las emparejes todas.



¿Te has equivocado de carta?

Vuelve a introducir la figura junto al resto en el saco de tela, también las que hayas acertado previamente en turnos anteriores.

Pon de nuevo todas las cartas boca abajo.

Pasa el turno al siguiente jugador.



Si volteas la carta del mejillón, se considera un error ya que no se puede emparejar con ninguna figura.



Existen 3 tipos de cartas:

- Las más fáciles: el dibujo del animal coincide en forma y color con su figura correspondiente.

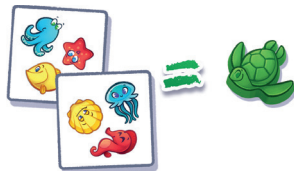


- Las cartas intermedias: el dibujo es una silueta y coincide en el contorno con su figura correspondiente.



- Aquellas que muestran 3 animales: sirven para jugar en el nivel más difícil, solo para jugadores avanzados. Estas cartas contienen el dibujo de 3 animales marinos en 3 colores diferentes: cuando el jugador extrae una figura del saco de tela, debe emparejarla con la carta que no posee ningún animal de ese color.

Ej. Si extraes del saco la figura de la tortuga verde, tienes que encontrar la carta que no tenga ningún animal de color verde.



Cada uno de los colores no está presente en 2 de las cartas, es decir, para cada figura de animal hay dos cartas disponibles para emparejar.

¡Has Ganado!



Gana el primer jugador capaz de emparejar todas las figuras de animales con sus cartas correspondientes. ¡Bien hecho!



¡Atención! El ganador no es el que empareje más figuras de animales durante la partida, sino aquel que logre emparejar la secuencia completa en un solo turno.

En las primeras partidas de este modo de juego, puedes usar solo algunas cartas (5 ó 6): en este caso, recuerda utilizar las cartas mejillón y únicamente introducir en el saco de tela aquellas figuras de animales presentes en las cartas.

Si decides jugar con las cartas difíciles (tienen 3 animales), usa todas las cartas y figuras de animales para jugar.



PT

Under the SEA



Estamos felizes por ter escolhido este jogo da linha de jogos de tabuleiro Chicco: Family Games.

Este é um jogo que ajuda a criança a desenvolver as suas capacidades e ao mesmo tempo a aprender a sociabilizar; ajuda a aceitar as regras, a conhecer novos conceitos, a resolver problemas, a testar as suas capacidades, a aprender com os outros (adultos e crianças) e gradualmente a colaborar em equipa. Além disso, é uma excelente oportunidade para conhecer melhor o seu filho e estabelecer um vínculo emocional enquanto jogam.

Conteúdo

- 8 silhuetas em plástico dos animais marinhos: estrela, peixe, cavalo marinho, concha, medusa, caranguejo, tartaruga e um polvo.
- 8 cartões que descrevem os animais marinhos
- 8 cartões que descrevem as "sombas" dos 8 animais marinhos
- 8 cartões que descrevem 3 animais marinhos de 3 cores diferentes
- 3 cartões "mexilhão"
- 1 saco

Vamos aprender a jogar

Primeiro que tudo, divirta-se com o seu filho descobrindo o conteúdo do jogo e conhecer os animais marinhos. Cada personagem tem uma silhueta própria, a fim de tornar mais fácil para a criança identificar cada personagem dentro do saco.



Objetivo do jogo - Nível básico 2+

Jogo colaborativo de memória de 1 a 4 jogadores.

Todos os jogadores colaboram para combinar todas as formas dos animais com o cartão correspondente.

Configuração



Tire os cartões com os 8 animais marinhos. De acordo com o nível de dificuldade, pode escolher jogar com todos os cartões ou só com alguns.

(Dica: comece com 4 ou 5 cartões, e em seguida, gradualmente aumente o número de cartões)



Coloque os cartões com a imagem para baixo no centro da mesa e coloque os mexilhões virados para cima, perto das restantes cartas.



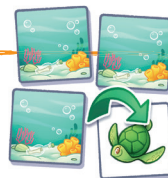
Uma vez selecionados os cartões para jogar, coloque as silhuetas dos animais correspondentes aleatoriamente dentro do saco.

Se optar por usar os 8 cartões, basta colocar todas as silhuetas dos animais dentro do saco.

Como jogar

O jogador mais novo inicia o jogo e depois dá a vez ao jogador seguinte através do sentido dos ponteiros do relógio.

O jogador vira um cartão para cima mostrando-o a todos os jogadores.



A seguir, ele insere a sua mão no saco e procura a silhueta do animal que está no cartão sem olhar para dentro do saco, apenas através do toque. Quando ele encontrar a silhueta que acha correta, deve tirá-la do saco e mostrar aos outros jogadores.



Encontrou a silhueta correta do animal?

Então, posicione a silhueta no cartão correspondente.



Encontrou a silhueta errado do animal?

Então, coloque a silhueta dentro do saco e descarte um cartão mexilhão.



O limite de tempo para encontrar as silhuetas dos animais não está definido: pode decidir de acordo com as habilidades do seu filho. Quando ele estiver mais familiarizado com o modo de jogo, pode optar por definir um limite de tempo, contando todos juntos até o número escolhido.

O jogador seguinte, deverá virar um novo cartão para cima, e procurar no saco a silhueta correta do animal marinho.

Ganhou!



Se conseguiu combinar todas as silhuetas dos animais marinhos com os cartões, então ganhou... Muito bem!



Perdeu ... Vamos tentar de novo para ganhar!



Se conseguir descartar os três cartões mexilhão (então errou nas silhuetas dos animais, três vezes), o jogo termina e todos perderam ... Que pena!



É possível jogar este jogo com apenas uma criança, como uma experiência de reconhecimento visual e tátil; a criança deve tentar combinar toda a sequência de cartões com as silhuetas dos animais, sozinho.

Objetivo do jogo - Nível avançado 4+

Jogo de identificação de imagens, associações bi/tridimensionais e memória de 2 a 4 jogadores.

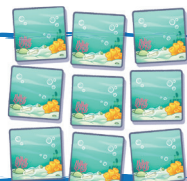
Combine antes dos outros todos os animais marinhos com seus cartões correspondentes.

Configuração

Escolha uma série de 9 cartões com a mesma imagem no verso



Posiciona os cartões virados com a imagem para baixo no centro da mesa.



Junte todas as silhuetas dos animais e coloque-as no saco.



Como jogar

O jogador mais novo inicia o jogo e depois dá a vez ao jogador seguinte através do sentido dos ponteiros do relógio.

O jogador pega no saco com os animais e passa-o ao jogador à sua esquerda, que tira uma das silhuetas dos animais aleatoriamente e mostra aos outros.



O primeiro jogador tenta encontrar o cartão correspondente à silhueta dos animais entre os cartões que estão na mesa com a imagem virada para baixo; ele escolhe um cartão e vira para cima.



Encontrou o cartão correto?

Em seguida, coloque a silhueta do animal no cartão correspondente e peça para tirar outra silhueta do saco. Continue até cometer um erro ou encontrar todas as silhuetas dos animais.



Encontrou o cartão errado?

Coloque a silhueta do animal de novo dentro do saco, também deve colocar os outros que combinou nas jogadas anteriores.

Vire por favor todos os cartões com a imagem para baixo, sobre a mesa.

A vez passa ao próximo jogador.



O cartão mexilhão é também considerado como errado, porque não tem nenhuma silhueta correspondente.



Existe 3 tipos de cartões:

- Os mais fáceis, onde os animais dos cartões combinam com as silhuetas dos animais que estão no saco, tanto na forma como nas cores.

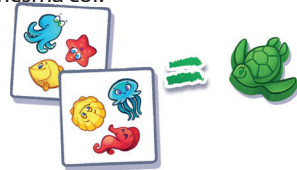


- Os intermediários, que apenas têm as sombras das silhuetas dos animais que estão no saco.



- Os cartões com 3 animais marinhos devem ser utilizados no nível mais difícil, só para jogadores familiarizados com o jogo; estes cartões representam 3 animais marinhos com 3 cores diferentes; quando um jogador tira uma silhueta de um animal do saco, ele tem que combiná-lo com um cartão que não tenha nenhum animal da mesma cor.

EX. Se tirar do saco a tartaruga verde, então tem que procurar o cartão que não contenha um animal na cor verde.



Cada cor é excluída em 2 cartões, assim para cada animal há 2 cartões corretos para combinar.

Ganhou!



O jogador que em primeiro lugar conseguir combinar todas as silhuetas de animais com os cartões correspondentes. Muito bem!



Atenção! O vencedor não é aquele que combina mais formas de animais durante todo o jogo, mas sim aquele que completa a sequência de combinações na mesma ronda.

- Nas primeiras vezes que decidir usar este modo de jogo, pode optar por usar apenas alguns cartões com uma série de (5 ou 6): neste caso, lembre-se de manter os cartões mexilhão e colocar dentro do saco apenas as silhuetas dos animais que decidiu colocar no jogo.

- Se decidir jogar com cartões mais difíceis (aqueles com 3 animais marinhos), use sempre todos os cartões e todas as silhuetas de animais para jogar.



Under the SEA



Thank you for choosing this item of the Family Games Line.

This game helps your baby develop their skills as well as learning how to socialise; it helps them to accept rules, learn new concepts, solve problems, test their skills learning from others (both adults and peers) and gradually learn. Furthermore, playing gives you the opportunity to get to know your child even more and establish a deeper relationship with them while playing.

Contents

- 8 sea animal shapes: sea star, fish, seahorse, shell, jellyfish, crab, turtle, octopus.
- 9 tiles with the 8 animals and a mussel
- 9 tiles with the "shadow" of the 8 animals
- and a mussel
- 9 tiles with 3 sea animals in 3 different colours and a mussel
- 1 bag

Let's learn how to play

First of all, have fun with your baby while discovering the games content and getting to know sea animals. Each character has a unique shape, in order to make it easier for the child to identify each one in the bag.



Aim of the game - basic level 2+

Memory game from 1 up to 4 players

All the players work together in order to match all the animal shapes with the corresponding tile.

Set up



Take the tiles with the 8 sea animals. According to the difficulty level, you can choose to play with all the tiles or just some of them.

(Hint: start with 4 or 5 tiles, then gradually increase the number)



Place the tiles face down in the centre of the table and place all mussel tiles face up near them

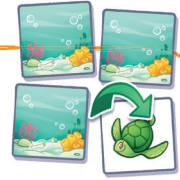


Once selected the tiles to play with, put the corresponding animal shapes plus a random one inside the bag.

If you choose to use all the 8 tiles, just put all the animal shapes inside the bag.

How to play

The youngest player starts, then continue clockwise.
The player turns a tile face up showing it to all the other players.



Then, they insert their hand in the bag and search for the shown animal shape without looking into it, just through the touch. When they find the one they think is correct, they then take it out and show it to the other players.



Did you find the correct animal shape?

Then, position it on the corresponding tile.



Did you find a wrong animal shape?

Then, put it back into the bag and discard a mussel tile.



A time limit to find the animal shape is not set: you can decide according to the skills of your child. When they are familiar with the play mode, you can choose to set a time limit, defined by counting all together till the chosen number.

Next player will turn a new tile face up, take the bag and search for the correct animal shape.

You won!



If you managed to match all the animals with their tiles, then you win... Well done!



You lost... Let's try again to win!



If you discard all the three mussel tiles (so you got the wrong animals three times), the game ends and you all have lost... What a pity!



You can play this game just with one child, as an experience of visual/tactile recognition; they should try to match the whole sequence of tiles/animal shapes alone.

EN

Aim of the game - advanced level **4+**

Game of image identification, bi/tridimensional association and memory from 2 up to 4 player.

Match before the others have all sea animals with their corresponding tiles.

Set up

Choose a series of 9 tiles with the same back.



Position the tiles face down in the centre of the table.



Take all the animal shapes and put them in the bag.



How to play

The player takes the bag with the animals and passes it to the player on his left, who takes an animal shape and shows it to the others.



The first player then tries to find the tile corresponding to the animal shape among those face down on the table; they then choose a tile and turn it face up.



Did you find the right tile?



Then place the animal shape on its corresponding tile and ask to take another animal from the bag.

Go on until you make a mistake or you find all of them.

Did you find a wrong tile?



Put the animal back inside the bag with all the others, also put inside those you matched in the previous turns.

Also turn face down all tiles on the table.

The turn passes to the next player.

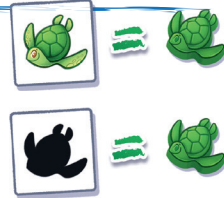


Mussel card is considered as a wrong one, as it can't be matched with anyone.



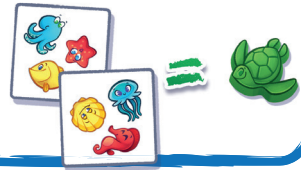
There are 3 kinds of tiles:

- The easiest ones, where animals on the tile match animal shapes in the bag both in their shapes and colours
- The intermediate ones, which just have shadows of animal shapes in the bag



- Those with 3 sea animals; they are for the most difficult play mode, just for familiar players; these tiles represent 3 sea animals in 3 different colours: when a player takes an animal shape out of the bag, they have to match it with a tile which doesn't have any animal of the same colours.

EX. If you take out from the bag the green turtle, then you have to search for the tile without any green animal
Each colour is excluded on 2 tiles, so for each animals there are 2 correct tiles to match with



You won!



The player who first manages to match all the animal shapes with corresponding tile wins. Well done!



Attention! The winner is not the one who matches more animal shapes during the whole game, but instead the one who entirely completes the sequence of combinations in one turn.

For the very first times you decide to use this play mode, you can choose to use just some tiles of a series (5 or 6): in this case, remember to keep mussel tiles and to put inside the bag just those animal shapes you decided to play with.

If you decide to play with difficult tiles (those with 3 animals), always use all tiles and all animal shapes to play.



FR

Under the SEA



Nous vous remercions d'avoir choisi notre jeu de société.

Ce jeu permettra à votre enfant de développer ses compétences et sa capacité de socialisation. À travers le jeu, il apprend à respecter des règles, découvre de nouveaux concepts, résout des problèmes, met ses compétences à l'épreuve, apprend des autres (tant des adultes que de ses pairs) et développe progressivement sa capacité à collaborer et à jouer en équipe. De plus, les jeux de société permettent de mieux se connaître les uns les autres et de créer des liens relationnels tout en s'amusant.

Contenu du jeu

- 8 formes d'animaux marins : étoile de mer, poisson, hippocampe, coquillage, méduse, crabe, tortue et pieuvre
- 9 cartes représentant les 8 animaux marins et une moule
- 9 cartes représentant les ombres des 8 animaux marins et d'une moule
- 9 cartes représentant 3 animaux marins de 3 couleurs différentes et 1 moule

Apprenons à jouer

Avant toute chose, amusez-vous avec votre enfant à découvrir le contenu du jeu et faire connaissance avec les animaux marins. Chaque animal a une forme unique, ainsi l'enfant pourra tous les identifier simplement dans le sac.



Règles de jeu - Niveau Débutant à partir de 2+

Jeu de mémoire - 1 à 4 joueurs

Tous les joueurs collaborent pour associer les formes d'animaux aux cartes correspondantes.

Mise en place



Prenez les cartes représentant les 8 animaux marins. Selon le niveau de difficulté de jeu souhaité, vous pouvez jouer avec l'ensemble des cartes ou seulement avec une sélection. (Astuce : commencez avec 4 ou 5 cartes, puis augmentez progressivement le nombre de cartes)



Placez les cartes retournées au centre de la table, de manière à ce que les animaux soient cachés, puis posez les cartes représentant les moules, bien visibles à côté.

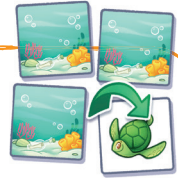


Une fois que les cartes ont été choisies pour le jeu, insérez les formes des animaux marins correspondantes ainsi qu'une forme supplémentaire dans le sac.

Si vous souhaitez jouer avec les 8 formes d'animaux disponibles, placez les toutes dans le sac.

Comment jouer

Le joueur retourne une carte et la montre à l'ensemble des participants.



Ensuite, il met sa main dans le sac pour chercher la forme correspondant à l'animal marin représenté sur la carte, sans regarder à l'intérieur, seulement grâce au toucher. Quand il pense avoir trouvé la forme correcte, il la retire du sac et la montre aux autres joueurs.



S'agit-il de la bonne forme d'animal ?

Dans ce cas, déposez-la sur la carte correspondante.



S'agit-il d'une mauvaise forme d'animal ?

Dans ce cas, remettez-la dans le sac et enlevez une carte représentant une moule.



Il n'y a pas de limite de temps pour retrouver la forme d'animal dans le sac : vous pouvez en fixer une ou non, en fonction des capacités de votre enfant. Quand il sera familiarisé avec le jeu, vous pourrez décider de fixer un temps limite, avec un décompte fait à voix haute jusqu'à la durée définie.

Le joueur suivant retourne une carte, prend le sac et part à la recherche de la forme animale correspondante.

C'est gagné !



Si toutes les formes d'animaux marins ont bien été associées aux cartes correspondantes, vous avez gagné. Bravo !



C'est perdu... Rejouez pour gagner !



Si les trois cartes représentant des moules ont été retirées (dans le cas où vous avez tiré 3 fois un mauvais animal du sac), le jeu s'arrête et c'est malheureusement perdu.



Il est possible de jouer à ce mode de jeu avec un seul enfant, pour expérimenter sa reconnaissance visuelle et tactile. Il doit alors essayer d'associer l'ensemble de la série cartes/formes tout seul.

FR

Règles de jeu - Niveau Avancé à partir de 4+

Jeu d'identification d'images, association et mémorisation bi/tridimensionnelles - de 2 à 4 joueurs.

Associez, avant vos concurrents, tous les animaux marins aux cartes correspondantes.

Mise en place

Choisissez une série de 9 cartes avec le même décor à l'arrière.



Retournez les cartes et posez-les au centre de la table.



Prenez l'ensemble des formes d'animaux et insérez-les dans le sac.



Comment jouer

Le plus jeune des joueurs commence la partie, les suivants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur prend le sac contenant les formes d'animaux et le donne au joueur sur sa gauche. Ce dernier pioche une forme dans le sac et la montre à tous les participants.



Le premier joueur doit alors trouver la carte correspondant à la forme piochée parmi l'ensemble des cartes sur la table. Il en choisit une qu'il retourne.



S'agit-il de la bonne carte ?



Dans ce cas, déposez la forme de l'animal sur la carte et piochez une nouvelle forme dans le sac. Continuez jusqu'à ce que la carte retournée ne corresponde pas à la forme ou quand toutes les cartes ont été trouvées.

S'agit-il de la mauvaise carte ?



Remplacez la forme de l'animal dans le sac avec les autres, insérez également toutes les formes que vous aviez associées à leur carte lors des tours précédents. Retournez également toutes les cartes sur la table.

Le tour passe au joueur suivant.

La carte représentant une moule est considérée comme une mauvaise carte comme elle ne peut être associée à aucune forme.



Il y a 3 types de cartes :

- Les plus "faciles", où l'animal dessiné sur la carte correspond exactement à la forme animale, même forme et même couleur.



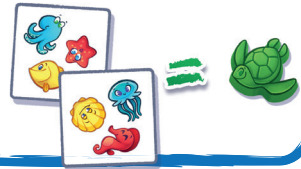
- Les cartes "intermédiaires", où seule l'ombre de la forme animale est dessinée.



- Les cartes avec 3 animaux marins : elles conviennent au mode de jeu le plus difficile, pour les joueurs les plus expérimentés. Les dessins représentent 3 animaux marins de 3 couleurs différentes : quand le joueur pioche une forme dans le sac, il doit l'associer à une carte qui n'a aucun animal de la même couleur qu'elle.

Ex: Si la tortue verte est piochée dans le sac, alors il faut chercher la carte qui n'a pas d'animal vert.

Chaque couleur est absente sur 2 cartes, ainsi pour chaque forme d'animal, il existe 2 cartes pouvant y être associées.



C'est gagné !



Le joueur qui parvient à associer l'ensemble des formes avec les cartes correspondantes a gagné. Bravo!



Attention ! Le vainqueur n'est pas celui qui a comptabilisé le plus grand nombre d'associations forme/carte durant tout le jeu, mais celui qui réalise une séquence complète de combinaisons sur un tour.

La première fois que vous choisissez ce mode de jeu, vous pouvez n'utiliser qu'une partie des cartes de la série (5 ou 6) : dans ce cas, pensez à garder les cartes représentant des moules et ne mettre dans le sac que les formes d'animaux avec lesquelles vous avez décidé de jouer.

Si vous décidez d'utiliser les cartes les plus difficiles (celles avec 3 animaux), prenez systématiquement toutes les cartes de la série et l'ensemble des formes pour pouvoir jouer.



Under the SEA



Dziękujemy, że wybrali Państwo ten produkt z linii Family Games. Jest to gra, która pomaga dziecku rozwijać swoje umiejętności, a jednocześnie wspiera nawiązywanie więzi społecznych: akceptowanie zasad, uczenie się nowych pojęć, rozwiązywanie problemów, wypróbowywanie swoich umiejętności, uczenie się od innych (zarówno dorosłych, jak i dzieci), a stopniowo także współpracy z nimi. Jest to też okazja dla Państwa do coraz lepszego poznawania swojego dziecka i pogłębiania wzajemnych relacji poprzez wspólną zabawę.

Materiały

- 8 modeli zwierząt morskich: rożgwiazdy, ryby, konika morskiego, muszli, meduzy, kraba, żółwia i ośmiornicy.
- 9 kartoników przedstawiających osiem zwierząt morskich i muszlę
- 9 kartoników z „cieniem” ośmiu zwierząt morskich i muszli
- 9 kartoników z trzema zwierzętami morskimi w trzech różnych kolorach oraz muszlą
- 1 woreczek

Nauczmy się, jak grać razem

Już samo poznawanie zawartości gry i poszczególnych zwierząt morskich może być świetną zabawą. Każda postać ma niepowtarzalny kształt, tak by dziecko mogło łatwo ją rozpoznać w woreczku.



Cel gry - Poziom podstawowy 2+

Gra typu memory dla 1-4 graczy

Wszyscy gracze współpracują ze sobą, aby połączyć wszystkie modele zwierząt z odpowiadającymi im kartonikami.

Przygotowanie



Bierzemy kartoniki z ośmioma zwierzętami morskimi. W zależności od poziomu trudności można grać wszystkimi kartonikami lub tylko niektórymi z nich (można zacząć od czterech lub pięciu kartoników, stopniowo zwiększając ich liczbę).



Ułożyć kartoniki obrazkami do dołu na środku stołu, a obok ułożyć wszystkie trzy kartoniki z muszlami, obrazkami do góry.



Do woreczka włożyć modele odpowiadające kartonikom wybranym do gry oraz jeden model wybrany losowo. Jeśli w grze wykorzystujemy wszystkie osiem kartoników, do woreczka wkładamy wszystkie modele.

Jak grać

Zaczyna najmłodszy gracz, następnie kolejka przechodzi dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Gracz odsłania kartonik i pokazuje go pozostałym. Następnie wkłada rękę do woreczka i bez patrzenia wyszukuje model zwierzęcia, posługując się jedynie dotykiem. Gdy znajdzie odpowiedni model, wyjmuje go i pokazuje graczom.



Prawidłowy model?

Układamy go na odpowiednim kartoniku.



Nieprawidłowy model?

Wkładamy model z powrotem do woreczka i wyrzucamy kartonik muszli.



Celowo nie wskazano limitu czasu na znalezienie właściwego modelu zwierzęcia: pozostawiamy to Państwu ocenie, w zależności od wieku i zdolności graczy. Gdy dzieci będą już lepiej znały grę, można określić pewien limit czasu i odmierzać go, licząc wspólnie do określonej liczby.

Kolejny gracz odsłania kartonik, bierze woreczek i wyszukuje odpowiedni model zwierzęcia.

Wygraliście!



Jeśli udało się połączyć wszystkie zwierzęta z ich kartonikami, wygraliście... Gratulacje!



Przeegraliście... Ale spróbujmy jeszcze raz, by wygrać!



Po odrzuceniu wszystkich trzech kartoników z muszlami (trzykrotnie modele zwierząt wyjęte z woreczka były niewłaściwe) następuje koniec gry, wszyscy przegrali... Jaka szkoda!



W grę tę można grać też z jednym dzieckiem, traktując ją jako ćwiczenie umiejętności wizualno-dotykowych; celem powinno być samodzielne skompletowanie sekwencji par kartonik-zwierzę.

Cel gry – Poziom zaawansowany 4+

Gra na identyfikowanie obrazów, skojarzenia w dwóch i trzech wymiarach oraz ćwiczenie pamięci, dla 2–4 graczy.

Cel: jak najszybciej połączyć wszystkie zwierzęta morskie z odpowiadającymi im kartonikami.

Przygotowanie

Wybierz serię dziewięciu kartoników z takim samym obrazkiem na odwrocie.



Ułóż je na środku stołu obrazkami do dołu.



Wszystkie modele zwierząt morskich włóż do woreczka.



Jak grać

Zaczyna najmłodszy gracz, następnie kolejka przechodzi dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Gracz bierze woreczek z modelami i przekazuje go osobie po lewej stronie, która wyjmuje model zwierzęcia i pokazuje go innym.



Pierwszy gracz próbuje następnie odnaleźć wśród kartoników wyłożonych na stole odpowiadający modelowi – wybiera kartonik i odwraca go obrazkiem do góry.

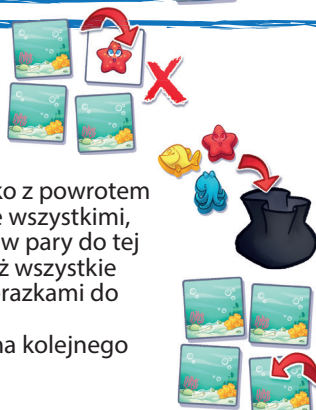


Czy to właściwy obrazek?



Gracz umieszcza model zwierzęcia na odpowiednim kartoniku i prosi o wyjęcie kolejnego zwierzęcia z woreczka. Czynności te powtarzamy aż do pierwszego błędu lub odsłonięcia wszystkich kartoników.

Nie ten obrazek?



Wkładamy zwierzątko z powrotem do woreczka wraz ze wszystkimi, które gracz połączył w pary do tej pory. Odwracamy też wszystkie kartoniki na stole obrazkami do dołu. Kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Kartonik z muszelką uznaje się za błąd, ponieważ nie można go połączyć z żadnym modelem.



Są trzy rodzaje kartoników:

- Najłatwiejsze to te, które odpowiadają modelom zwierząt zarówno kształtem, jak i kolorem.
- Średni poziom trudności to kartoniki z cieniami zwierząt.
- Najtrudniejsza jest seria kartoników z trzema



zwierzątkami; jest ona przeznaczona dla najbardziej zaawansowanych graczy. Seria ta wyróżnia się tym, że na każdym kartoniku przedstawiono trzy różne zwierzęta w trzech różnych kolorach. Po wyciągnięciu określonego modelu z woreczka trzeba spróbować dopasować do niego kartonik, na którym nie ma zwierząt w tym samym kolorze, co model.

Przykład: z woreczka wyjęliśmy zielonego żółwia: trzeba odnaleźć kartonik, na którym nie ma zwierząt zielonych. Każdy kolor jest nieobecny na dwóch kartonikach, dlatego też dla każdego modelu na początku możliwe są dwa prawidłowe dopasowania.



Wygraliście!



Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy połączy wszystkie modele z odpowiednimi kartonikami. Gratulacje!



Uwaga! Wygrywa nie ta osoba, która zbierze więcej par w czasie całej gry, tylko ta, która zbierze całą serię par.

- Grając w ten sposób po raz pierwszy, można skorzystać z części kartoników z danej serii (np. pięciu lub sześciu): w takim przypadku trzeba pamiętać o tym, by zabrać kartonik muszli, a do woreczka włożyć jedynie modele odpowiadające kartonikom wybranym do tej rundy.

- Grając z użyciem kart „trudnych” – z trzema zwierzątkami – należy zawsze wykorzystywać wszystkie kartoniki i modele.



Under the SEA



Σας ευχαριστούμε που επιλέξατε αυτό το παιχνίδι από το Family Games Line. Το παιχνίδι αυτό δίνει τη δυνατότητα στο μωρό σας να αναπτύξει τις δεξιότητές του όπως και να μαθαίνει να κοινωνικοποιείται, βοηθάει το μωρό σας στην αποδοχή κανόνων, στην εκμάθηση νέων εννοιών, στην επίλυση προβλημάτων, εξετάζει τις ικανότητές του να μαθαίνει από τους άλλους (από τους ενήλικες και τους συνομήλικους) και σταδιακά μαθαίνει πώς να συνεργάζεται μαζί τους. Επιπλέον, είμαι μια ευκαιρία για εσάς να γνωρίσετε καλύτερα το μωρό σας και να χτίσετε μια πιο ουσιαστική σχέση μαζί του, ενώ παίζει.

Περιέχει

8 τεμάχια θαλάσσιων ζώων : αστερίας , ψάρι, ιππόκαμπος , κοχύλι, μέδουσα , καβούρι, χελώνα , χαπόδι
9 κάρτες με θαλάσσια ζώα , από τα οποία τα 8 είναι θαλάσσια ζώα και ένα μύδι

9 κάρτες με τις «σκιές» των θαλάσσιων ζώων και ένα μύδι
9 κάρτες με 3 θαλάσσια ζώα σε 3 διαφορετικά χρώματα και ένα μύδι
1 τσάντα

Ας μάθουμε να παίζουμε

Αρχικά, διασκεδάστε με το μωρό σας ανακαλύπτοντας τα παιχνίδια και γνωρίζοντας τα θαλάσσια ζώα. Κάθε είδος έχει ένα μοναδικό σχήμα, ώστε να είναι πιο εύκολο για το παιδί να τα αναγνωρίζει μέσα στην τσάντα.



ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ – ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ 2+

Παιχνίδι μνήμης για 1 μέχρι 4 παίκτες

Όλοι οι παίκτες συνεργάζονται για να ταιριάξουν όλα τα θαλάσσια ζώα με τις αντίστοιχες κάρτες.

Στήσιμο



Πάρτε τις κάρτες με τα 8 θαλάσσια ζώα. Ανάλογα με τον επίπεδο δυσκολίας, μπορείτε να επιλέξετε να παίξετε με όλες τις κάρτες ή με κάποιες από αυτές. (Συμβουλή : Ξεκινήστε με 4 ή 5 κάρτες , και μετά σταδιακά αυξήστε τον αριθμό)



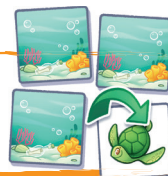
Τοποθετήστε τις κάρτες με την όψη προς τα κάτω στο κέντρο στο τραπέζι και τοποθετήστε όλες τις κάρτες με τα μύδια με την όψη προς τα προς τα πάνω, κοντά τους.



Μόλις επιλέξετε τις κάρτες με τις οποίες θα παίξετε, τοποθετήστε τα αντίστοιχα θαλάσσια ζώα και προσθέστε ένα επιπλέον τυχαία επιλεγμένο μέσα στη τσάντα. Εάν επιλέξετε να χρησιμοποιήσετε και τις 8 κάρτες , τοποθετήστε όλα τα θαλάσσια ζώα μέσα στη σακούλα.

Πώς να παίξετε

Ο μικρότερος παίχτης ξεκινάει και η σειρά συνεχίζεται σύμφωνα με τους δείχτες του ρολογιού.
Ο παίχτης γυρίζει μια κάρτα με την όψη προς τα πάνω και το δείχνει στους υπόλοιπους παίχτες.




Τότε, οι υπόλοιποι παίχτες βάζουν τα χέρια τους μέσα στη τσάντα και ψάχνουν για αυτό το θαλάσσιο ζώο που τους έδειξε ο συμπαίκτης τους χωρίς να κοιτάνε μέσα στη τσάντα, μόνο με την αφή. Όταν βρουν εκείνο που νομίζουν ότι είναι το σωστό, το βγάζουν έξω και το δείχνουν στους υπόλοιπους παίχτες.




 **Βρήκατε το σωστό θαλάσσιο ζώο?**

Τότε, τοποθετήστε το στην αντίστοιχη κάρτα.



 **Χ Δεν βρήκατε το σωστό θαλάσσιο ζώο?**

Τότε, τοποθετήσέ το πίσω στη τσάντα και απορρίψτε μια κάρτα με μύδι.



Δεν υπάρχει κάποιος περιορισμός όσον αφορά στον χρόνο εύρεσης του θαλάσσιου ζώου : μπορείτε να το αποφασίσετε ανάλογα με τις δεξιότητες του παιδιού σας. Όταν εξοικειωθεί με τη διαδικασία του παιχνιδιού, μπορείτε να επιλέξετε να εισάγετε κάποιο χρονικό περιορισμό, το οποίο θα οριστεί μετρώντας ολοι μαζί μέχρι το επιλεγμένο χρόνο.

Ο επόμενος παίχτης θα γυρίσει μια νέα κάρτα προς τα πάνω, θα πάρει τη τσάντα και θα ψάξει για το σωστό θαλάσσιο ζώο.

Κέρδισες!



Αν καταφέρεις να ταιριάξεις όλα τα θαλάσσια ζώα με τις κάρτες τότε κέρδισες. Μπράβο!



Έχασες. ..Ας προσπαθήσουμε ξανά για να κερδίσουμε!



Εάν απορριφθούν και οι τρεις κάρτες με το μύδι καθώς έχει επιλεγεί το λάθος θαλάσσιο ζώο τρεις φορές, το παιχνίδι τελειώνει και έχετε χάσει όλοι... τι κρίμα!



Μπορείτε να παίξετε το παιχνίδι αυτό μόνο με ένα παιδί ως εμπειρία οπτικής/ απτικής αναγνώρισης, λοιπού θα πρέπει να ταιριάξει όλη την αλληλουχία από κάρτες/ θαλάσσια ζώα μόνο.

Παιχνίδι αναγνώρισης εικόνας, δις/τρισδιάστατο ένωσης και μνήμης από 2 έως 4 παίκτες.

Ταιριάζετε πριν οι άλλοι αποκτήσουν όλα τα θαλάσσια ζώα με τις αντίστοιχες κάρτες.

Στήσιμο

Επιλέξτε μια σειρά από 9 κάρτες με ίδια πίσω όψη.



Τοποθέτησε τις κάρτες στο κέντρο του τραπέζιού με την όψη προς τα κάτω.



Πάρτε όλα τα θαλάσσια ζώα και τοποθετήστε τα στη τσάντα.



Πώς παίζεται

Ο μικρότερος παίχτης ξεκινάει και μετά ακολουθείται η σειρά κατά τους δείχτες του ρολογιού.

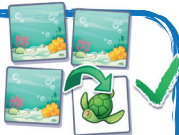
Ο παίχτης παίρνει τη τσάντα με τα θαλάσσια ζώα και την περνάει στον παίχτη στα αριστερά του, ο οποίος παίρνει ένα θαλάσσιο ζώο και το δείχνει στους υπόλοιπους.



Ο πρώτος παίχτης προσπαθεί να βρει τη κάρτα που αντιστοιχεί στο θαλάσσιο ζώο ανάμεσα σε εκείνα που είναι γυρισμένα με την όψη προς τα κάτω στο τραπέζι, και το γυρίζει από την άλλη πλευρά.



Βρήκατε τη σωστή κάρτα?



Τότε τοποθετήστε το θαλάσσιο ζώο στην αντίστοιχη κάρτα και ζητήστε για ένα άλλο θαλάσσιο ζώο από τη τσάντα.

Συνεχίστε μέχρι να κάνετε λάθος ή μέχρι να τα βρείτε όλα.

Βρήκατε μια λάθος κάρτα?



Τοποθετήστε το θαλάσσιο ζώο στη τσάντα μαζί με όλα τα υπόλοιπα, επίσης τοποθετήστε μέσα σε αυτά που ταιριάζατε στους προηγούμενους γύρους.



Τέλος, γυρίστε προς τα κάτω όλες τις κάρτες στο τραπέζι. Η σειρά πάει στον επόμενο παίχτη.



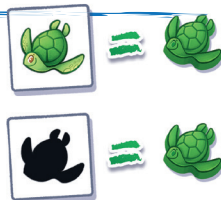
Η κάρτα με το μύδι θεωρείται ως εσφαλμένη , καθώς δεν μπορεί να ταιριάξει με καμία .



Υπάρχουν τρία είδη καρτών :

Το ευκολότερο , όπου τα θαλάσσια ζώα στις κάρτες ταιριάζουν με τα θαλάσσια ζώα στη τσάντα σε σχήμα και χρώμα

Τα ενδιάμεσα, αυτά που έχουν μόνο τις σκιές από τα σχήματα των θαλάσσιων ζώων.



Εκείνες με τα τρία θαλάσσια ζώα, είναι για τη πιο δύσκολη μορφή του παιχνιδιού, μόνο για παίχτες που η διαδικασία είναι οικία, αυτές οι κάρτες παρουσιάζουν 3 θαλάσσια ζώα σε 3 διαφορετικά χρώματα , όταν ένας παίχτης παίρνει ένα θαλάσσιο ζώο έξω από τη τσάντα , χρειάζεται να το ταιριάξει με μια κάρτα η οποία δεν έχει κανένα θαλάσσιο ζώο ή ίδιο χρώμα.

ΠΧ .Εάν πάρετε από τη τσάντα μια πράσινη χελώνα , τότε χρειάζεται να ψάξετε για μια κάρτα χωρίς πράσινο θαλάσσιο ζώο. Κάθε χρώμα εξαιρείται από δυο κάρτες , έτσι για κάθε θαλάσσιο ζώο υπάρχουν δύο σωστές κάρτες για να ταιριάξουν.



Κέρδισες!



Ο παίχτης που πρώτος καταφέρνει να ταιριάξει όλα τα θαλάσσια ζώα με τις αντίστοιχες κάρτες κερδίζει. Μπράβο!



Προσοχή! Ο νικητής δεν είναι εκείνος που ταιριάζει περισσότερα θαλάσσια ζώα κατά τη διάρκεια όλου του παιχνιδιού , αλλά αντίθετα αυτός που ολοκληρώνει πλήρως την αλληλουχία των συνδυασμών σε ένα γύρο.

Όταν αποφασίσετε να χρησιμοποιήσετε για πρώτη φορά αυτή τη διαδικασία παιχνιδιού , μπορείτε να επιλέξετε να χρησιμοποιήσετε μόνο κάποιες κάρτες από την κάθε σειρά (5 ή 6): σε αυτή τη περίπτωση , θυμηθείτε να κρατήσετε τις κάρτες με τα μύδια και να τοποθετήσετε μέσα στη τσάντα μόνο εκείνα τα θαλάσσια ζώα με τα οποία έχετε αποφασίσει να παίξετε .

Εάν αποφασίσετε να παίξετε με δύσκολες κάρτες (εκείνες με τα τρία θαλάσσια ζώα) , πάντα να χρησιμοποιείτε όλες τις κάρτες και τα θαλάσσια ζώα για να παίξετε .



RU

Under the SEA



Благодарим Вас за покупку настольной игры «Under the sea» от Chicco.

Данная игра поможет Вашему ребенку развить разнообразные навыки и умения, а также способствует процессу социализации.

Дети научатся принимать правила игры, решать проблемы, применять знания и умения на практике, изучат новые понятия. В процессе увлекательной и интересной игры детки будут взаимодействовать как с взрослыми, так и со сверстниками и учиться у них.

Более того, благодаря семейным настольным играм вы интересно проведете время с малышом и можете узнать его лучше во время игры.

Компоненты игры:

- 8 фигурок в форме морских обитателей: морская звезда, рыба, ракушка, морской конек, медуза, краб, черепаха, осьминог.
- 9 карточек: 8 - с изображением морских животных + 1 карточка с изображением мидии.
- 9 карточек: 8 - с изображением 3 морских животных 3 различных цветов + 1 карточка с изображением мидии.
- 1 сумочка для фигурок

Давайте узнаем правила игры

Прежде всего, наслаждайтесь процессом общения с малышом во время подготовки к игре. Внимательно рассмотрите каждую карточку, фигурки морских животных и их цвета. У каждого персонажа есть своя уникальная форма, чтобы ребенку было легче идентифицировать морских животных в процессе игры.



2+

Базовый уровень, 2 года+

Игра на запоминание. Количество участников – от 1 до 4 игроков.

Цель игры — игроки должны соотнести фигурки морских животных с соответствующими карточками.

Подготовка к игре



Возьмите 8 карточек с изображением морских животных.

Учитывая уровень сложности и возраст ребенка, вы можете выбрать — играть ли со всеми карточками или с некоторыми из них. (Рекомендация — начните с 4 или 5 карточек, затем постепенно увеличивайте их количество).



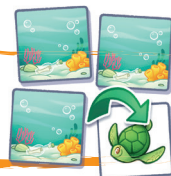
Переверните карточки рисунком вниз в центре стола, разместите все карточки с изображением мидии рисунком вверх.



Как только вы выбрали карточки, с которыми будете играть, поместите соответствующие фигурки животных в специальную сумочку, а также 1 дополнительную фигурку (для нее карточка с изображением животного не была выбрана). Если вы решили играть со всеми карточками, положите все фигурки в сумочку.

Правила игры

Младший игрок начинает, затем игра продолжается по часовой стрелке.



Игрок переворачивает карточку картинкой вверх, показывает ее всем игрокам. Затем он опускает руку в сумочку и ищет на ощупь фигурку животного, изображенного на карточке. Подглядывать запрещено! Когда он находит фигурку соответствующего животного (по его мнению), вынимает ее из сумочки и показывает всем игрокам.



Нашел правильную формочку животного?

Тогда помести ее на соответствующую карточку.



Нашел неверную формочку животного?

Помести фигурку в сумочку, и убери 1 карточку с изображением мидии.



Ограничение по времени поиска фигурки животного не установлено. Вы можете установить это правило, основываясь на навыках Вашего ребенка. Когда он хорошо ознакомится с игрой, вы можете установить ограничение по времени и считать секунды вместе.

Следующий игрок переворачивает карточку картинкой вверх, берет сумочку и ищет правильную фигурку изображенного животного.

Вы выиграли!



Если вам удалось соотнести все фигурки животных с их изображением на карточках, вы победили! Молодцы!



Вы проиграли.... Попробуйте еще! У вас обязательно получится!



Если вы не угадали 3 животных, таким образом, перевернули 3 карточки с изображением мидии, игра закончилась. Все проиграли... Как жаль!



Вы можете играть в данную игру только с одним ребенком, так как ребенок должен попытаться соотнести все фигурки животных с карточками самостоятельно.

Игра направлена на тактильную идентификацию предметов, установление ассоциаций и развитие памяти. Количество игроков — от 2 до 4.

Цель игры — соотнести все фигурки морских животных с соответствующими карточками быстрее всех.

Подготовка к игре

Выберите серию из 9 карточек с одинаковой картинкой на оборотной стороне.



Поместите карточки в центр стола картинкой вниз.



Возьмите все фигурки морских животных и положите их в сумочку.



Правила игры

Младший игрок начинает, затем игра продолжается по часовой стрелке. Игрок берет сумочку и передает ее следующему игроку слева, который вынимает фигурку животного и показывает ее всем.



Затем предыдущий игрок пытается найти карточку с изображением этого животного. Он выбирает карточку и переворачивает ее.

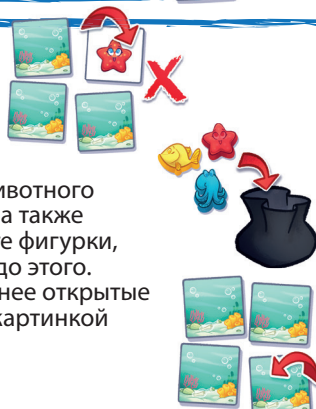


Нашел правильную карточку?



Тогда помести фигурку животного на соответствующую карточку и попроси вытащить другую фигурку животного из сумочки. Продолжай, пока не ошибешься или не соотнесешь все фигурки с правильными карточками.

Нашел неверную карточку?



Положи фигурку животного обратно в сумочку, а также положи в сумочку те фигурки, которые ты угадал до этого. Переверни все ранее открытые карточки на столе картинкой вниз.

Нельзя соотнести ни 1 фигурку морского животного с данной карточкой
Очередь переходит к другому игроку.



В данном режиме игры используются 3 серии карточек:

Простые — изображения животных на карточках соответствуют форме и цвету фигурки животного.

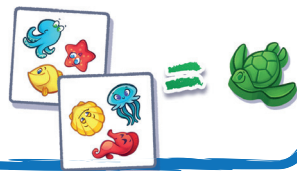
Средней сложности — карточки показывают только тень животного.



Сложные — карточки с изображением 3 морских животных различных цветов. Используйте их для самых продвинутых игроков. Карточки изображают 3 различных морских обитателей 3 различных цветов. Когда игрок вынимает фигурку животного из сумочки, он должен отыскать карточку, на которой не изображено животное такого же цвета.

Например, если вы вытащили из сумочки зеленую черепаху, тогда вы должны найти картинку без изображения зеленой черепахи.

Каждый цвет исключен на 2 карточках, т.е. для каждого животного существуют 2 соответствующие карточки.



Победа!



Игрок, которому быстрее всех удастся соотнести все формочки морских животных с соответствующими карточками, выигрывает.
Молодец!



Внимание! Победителем не является игрок, который соотнесет большее количество животных за всю игру, а тот, который соотнесет все фигурки с карточками за один раз.

Первое время не используйте все карточки. Рекомендуется играть с 5-6 карточками. В таком случае помните, что необходимо также использовать карточки с мидиями и положить в сумочку только те фигурки животных, с которыми вы решите играть. Если игрок открывает карточку с изображением мидии, он должен положить все фигурки, которые он угадал до этого, в сумочку.

Если вы решите играть со сложными карточками, всегда используйте все карточки (с изображением 3 животных) и фигурки во время игры.



UK

Under the SEA



Дякуємо, що ви обрали гру «Під водою», яка належить до колекції «Сімейні ігри».

Ця гра допомагає вашій дитині розвивати свої здібності та водночас сприяє соціалізації; гра навчає дитину дотримуватись правил, вивчати нові принципи, вирішувати складнощі, перевіряє навички дитини навчатись від інших (дорослих та однолітків) та поступово вчить співпрацювати з ними. Крім того, це чудова можливість краще пізнати свою дитину та встановити з нею більш глибокий зв'язок під час гри.

Елементи гри

- 8 морських тварин: морська зірка, рибка, морський коник, мушля, медуза, краб, черепашка, восьминіг
- 9 карток з 8 морськими тваринами та мідія
- 9 карток з 3 морськими тваринами в 3 різних кольорах та мідія
- 1 сумка

Як грати

Перш за все, розважайтесь з вашою дитиною, вивчаючи правила гри та знайомлячись з морськими тваринами. Кожен персонаж має унікальну форму для того, щоб дитині було легше відрізнити їх у сумці.



ЦІЛЬ ГРИ – БАЗОВИЙ РІВЕНЬ 2+

Гра на пам'ять за участю від 1 до 4 гравців

Всі учасники грають разом для того, щоб співставити всіх морських тварин з відповідними картками.

Підготовка до гри



Візьміть картки з 8 морськими тваринами. Відповідно до рівня складності, ви можете обрати гру з усіма картками чи з деякими з них.

(Підказка: розпочніть з 4 або 5 карток, а потім поступово збільшуйте кількість)



Покладіть картки малюнком вниз у центрі стола та поруч з ними розмістіть всі мідії малюнком догори



Обравши картки, з якими ви будете грати, покладіть відповідних морських тварин та 1 будь-яку додаткову тварину всередину сумки.

Якщо ви обираєте гру з усіма 8 картками, покладіть всіх морських тварин у сумку.

Як грати

Розпочинає наймолодший гравець, а потім продовжують за годинниковою стрілкою.



Гравець бере картку та показує її всім іншим учасникам. Потім гравці по черзі занурюють руку у сумку та шукають морську тварину, яка була показана, не дивлячись, а орієнтуючись тільки на дотик. Коли учасники знаходять відповідну морську тварину, вони дістають її та показують іншим гравцям.



Ви знайшли вірну морську тварину?

Тоді розмістіть її на відповідній картці



Ви знайшли морську тварину невірно?

Тоді покладіть її назад у сумку та візьміть картку з мідією.



Час, протягом якого необхідно знайти морську тварину, не встановлюється: ви можете вирішити відповідно до навичок вашої дитини. Коли вони будуть відповідати ігровому режиму, ви можете обрати обмеження в часі, рахуючи всі разом до визначеної цифри.

Наступний гравець має перегорнути нову картку, взяти сумку та знайти морську тварину з відповідною формою.

Ви виграли!



Якщо ви зможете співставити всіх морських тварин з відповідними картками, ви виграли... Молодці!



Ви програли... Спробуйте ще та виграйте!



Якщо ви отримали всіх 3 мідій (тобто ви обрали невірних морських тварин тричі), гра закінчується та ви програєте... Дуже шкода!



Ви можете грати в цю гру з однією дитиною, щоб отримати досвід візуального та тактильного розпізнавання; дитина має самостійно спробувати співвіднести всі картки з відповідними морськими тваринами.

ЦІЛЬ ГРИ – ПРОФЕСІЙНИЙ РІВЕНЬ 4+

Гра на пам'ять, що передбачає розпізнавання малюнків, дво/тривимірних асоціацій за участю від 2 до 4 гравців.

Знайдіть відповідні пари морських тварин та карток із зображеннями тварин до того, як це зроблять інші гравці.

Підготовка до гри

Оберіть серію з 9 карток, що мають однаковий малюнок на зворотній стороні



Розмістіть картки малюнком вниз в центрі стола.



Візьміть всіх морських тварин та покладіть їх у сумку.



Як грати

Розпочинає наймолодший гравець, а потім продовжують за годинниковою стрілкою.

Гравець бере сумку з морськими тваринами та передає її іншому учаснику ліворуч від себе, який має дістати фігурку та показати її іншим.

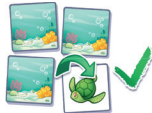


Після цього перший гравець намагається знайти картку з відповідною морською твариною серед тих карток, що розміщені малюнком вниз на столі; він обирає картку та перегортає її.



Ви знайшли вірну картку?

В цьому випадку розмістіть морську тварину на відповідній картці та попросіть дістати іншу фігурку з сумки. Продовжуйте до тих пір, поки ви не помилитесь або не віднайдете всіх тварин.



Ви знайшли картку невірно?

Покладіть морську тварину в сумку з іншими фігурками, а також додайте тих тварин, яких ви вгадали попереднього разу. Також перегорніть всі картки на столі малюнками вниз.

Хід переходить до наступного гравця.

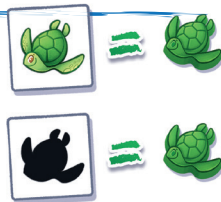


Картка з мідією сприймається, як невірна, оскільки для неї не передбачена жодна пара.



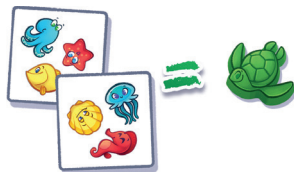
Є 3 види карток:

- Найлегші картки - де морські тварини на картках співпадають з тваринами в сумці по кольору та формі
- Картки середньої складності - де зображено тільки тінь морських тварин з сумки
- Картки з 3 морськими тваринами: вони для



найбільш складного рівня гри, лише для досвідчених гравців. На цих картках зображено 3 морських тварин в 3 різних кольорах: коли гравець дістає фігуру з сумки, він має співвіднести її з картокою, на якій не має тварин такого самого кольору.

Наприклад: Якщо ви дістали з сумки зелену черепашку, ви маєте шукати картку, на якій не має зелених тварин.



Кожен колір виключено з 2 карток, тому для кожної морської тварини може бути 2 вірних картки

Ви виграли!



Гравець, який першим зможе зібрати всіх морських тварин у відповідності до карток з їх зображеннями, виграє. Молодець!



Увага! Перемагає не той учасник, який співставить більше морських тварин з відповідними картками протягом всієї гри, а той, хто зможе зібрати необхідні комбінації протягом одного кола.

Для першого разу, коли ви граєте на професійному рівні, ви можете використовувати кілька серій карток (5 або 6): в цьому випадку не забудьте покласти картки з мідіями та додайте всередину сумки тільки тих морських тварин, з якими ви вирішили грати

Якщо ви вирішили грати зі складними картками (з 3 морськими тваринами), завжди використовуйте всі картки та всіх тварин для гри



Under the SEA



Îți mulțumim că ai ales acest joc din gama jocurilor de familie. Acesta va ajuta copilul să își dezvolte abilitățile și să învețe să socializeze; îl va ajuta să accepte reguli, să învețe concepte noi, să rezolve probleme, să își testeze abilitățile de învățare de la ceilalți (adulți și alți copii) și, treptat, să învețe cum să colaboreze cu ei. De asemenea, îți oferă ocazia să îți cunoști mai bine copilul și să stabilești o relație mai profundă cu acesta în timp ce vă jucați.

Conținut

8 forme cu animale marine: stea de mare, pește, căluț de mare, scoică, meduză, crab, broască țestoasă, caracatiță.
9 piese cu cele 8 animale și o midie

9 piese cu „umbra” celor 8 animale și o midie
9 piese cu 3 animale marine în 3 culori diferite și o midie
1 săculeț

Să învățăm cum se joacă

În primul rând, distrează-te alături de copilul tău în timp ce descoperiți conținutul jocurilor și vă familiarizați cu animalele marine. Fiecare personaj are o formă unică, pentru a-i fi mai ușor copilului să îl identifice pe fiecare în parte în săculeț.



Scopul jocului – Nivel de bază 2+

Joc de memorie pentru 1 până la 4 jucători

Toți jucătorii colaborează pentru a asocia toate formele de animale cu piesa corespunzătoare.

Pregătirea jocului



La piesele cu cele 8 animale marine. În funcție de nivelul de dificultate, poți alege să joci cu toate piesele sau numai cu unele dintre ele.

(Indiciu: începe cu 4 sau 5 piese, apoi mărește numărul treptat)



Așează piesele cu fața în jos în centrul mesei și toate piesele cu midie cu fața în sus lângă acestea



După selectarea pieselor cu care vei juca, introdu în săculeț formele animalelor corespunzătoare plus una oarecare.

Dacă dorești să folosești toate cele 8 piese, introdu toate formele de animale în săculeț.

Regulile jocului

Începe cel mai mic jucător și apoi se continuă în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul întoarce o piesă cu fața în sus, arătând-o tuturor celorlalți jucători.



Apoi, bagă mâna în săculeț și caută forma animalului arătat, fără a privi înăuntru, doar atingând formele. Atunci când găsește forma care crede că este corectă, o scoate afară și o arată celorlalți jucători.



Ai găsit forma de animal corectă?

Dacă da, așează-o pe piesa care îi corespunde.



X Ai găsit o formă de animal greșită?

Dacă da, pune-o înapoi în săculeț și dă jos o piesă cu midie.



Nu există o limită de timp pentru găsirea formei de animal: o poți stabili în funcție de abilitățile copilului tău. Când copilul s-a familiarizat cu modul de joc, poți stabili o limită de timp, numărând împreună până la numărul ales.

Următorul jucător va întoarce o nouă piesă cu fața în sus, va lua săculețul și va căuta forma corectă de animal.

Ai câștigat!



Dacă ai reușit să asociezi toate animalele cu piesele corespunzătoare, ai câștigat... Bine jucat!



Ai pierdut ... Hai să mai încercăm o dată pentru a câștiga!



Dacă dai jos toate cele trei piese cu midie (adică ai ales animalele greșite de trei ori), jocul se încheie și toată lumea a pierdut... Ce păcat!



Poți juca acest joc numai cu un singur copil, ca o experiență de recunoaștere vizuală/tactilă; acesta ar trebui să încerce să asocieze singur întreaga secvență de piese/forme de animale.

RO

Scopul jocului - Nivel avansat 4+

Joc de identificare a imaginilor, asociere bidimensională/tridimensională și de memorie, pentru 2 până la 4 jucători.

Fă asocierile înainte ca ceilalți jucători să fi colectat toate animalele marine cu piesele corespunzătoare.

Pregătirea jocului

Alege o serie de 9 piese cu aceeași imagine pe partea din spate.



Așează piesele cu fața în jos în centrul mesei.



La toate formele de animale și introdu-le în săculeț.



Regulile jocului

Începe cel mai mic jucător și apoi se continuă în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul ia săculețul cu animale și îl pasează jucătorului din stânga sa, care ia o formă de animal și o arată celorlalți.



Primul jucător încearcă apoi să găsească piesa corespunzătoare formei de animal dintre piesele așezate pe masă cu fața în jos; acesta alege o piesă și o întoarce cu fața în sus.



Ai găsit piesa corectă?



În acest caz, așează forma de animal pe piesa care îi corespunde și alege o altă formă de animal din săculeț.

Continuă până când faci o greșală sau le găsești pe toate.

Ai găsit o piesă greșită?



Introdu animalul înapoi în săculeț cu toate celelalte, alături de cele asociate în rundele anterioare. De asemenea, întoarce cu fața în jos toate piesele de pe masă. Este rândul următorului jucător.



Cartea cu midie este considerată greșită, pentru că nu poate fi asociată cu nicio altă piesă.



Există 3 tipuri de piese:

Cele mai ușoare, pe care animalele ilustrate corespund formelor de animale din săculeț ca forme și culori



Cele intermediare, care conțin doar umbre ale formelor de animale din săculeț



Cele cu 3 animale marine; acestea sunt destinate modului de joc cel mai dificil, numai pentru jucătorii familiarizați cu jocul; aceste piese reprezintă 3 animale marine în 3 culori diferite: atunci când jucătorul scoate o formă de animal din săculeț, trebuie să o asocieze cu o piesă care nu conține niciun animal de aceeași culoare.

De exemplu, dacă scoți din săculeț broasca țestoasă verde, trebuie să cauți piesa care nu conține niciun animal verde. Fiecare culoare este exclusă pe 2 piese; așadar, pentru fiecare animal există 2 piese corecte cu care poate fi asociat.



Ai câștigat!



Jucătorul care reușește primul să asocieze toate formele de animale cu piesele corespunzătoare câștigă. Bine jucat!



Atenție! Câștigătorul nu este cel care asociază mai multe forme de animale pe toată durata jocului, ci cel care completează secvența de combinații într-o singură tură.

La început, când decizi să joci în modul acesta, poți utiliza numai o parte din piesele dintr-o serie (5 sau 6): în acest caz, nu uita să păstrezi piesele cu midie și să pui înapoi în săculeț numai acele forme de animale pe care le-ai ales pentru a juca.

Dacă decizi să joci cu piese dificile (cele cu 3 animale), folosește întotdeauna toate piesele și toate formele de animale în timpul jocului.





Благодарим Ви, че избрахте този продукт от серията Фамилни игри. Играта помага на Вашето бебе да развие уменията си и го учи как да се социализира; помага му да спазва правила, да изучава нови идеи, да решава проблеми, да се проверят уменията му, като се учи постепенно да си сътрудничи с други хора (възрастни и връстници). Освен това е повод за Вас по-добре да опознаете своето дете и да създадете по-задълбочена връзка с него, докато играете.

Съдържание

| | |
|--|--------------------------------------|
| 8 формички на морски животни: морска звезда, риба, морско конче, раковина, медуза, рак, костенурка, октопод. | една мида |
| 9 плочки с 8-те животни и една мида | 9 плочки с 3 различни морски животни |
| 9 плочки със "сянката" на 8-те животни и | 3 различни цвята и една мида |
| | 1 пликче |

Да се научим как се играе

Преди всичко се забавлявайте с Вашето бебе, докато разучавате съдържанието на играта и опознавате различните видове морски животни. Всеки герой има уникална форма, която улеснява разпознаването му в плика от Вашето дете.



ЦЕЛ НА ИГРАТА – ОСНОВНО НИВО 2+

Игра за запомняне за 1 до 4 играчи

Всички играчи си сътрудничат, за да напаснат формичките на животни със съответната плочка.

Нареждане



Вземете плочките с 8-те морски животни. Спрямо нивото на трудност, Вие може да изберете да играете с всички плочки или само с някои от тях. (Жокер: започнете с 4 или 5 плочки и след това постепенно увеличете броя им)



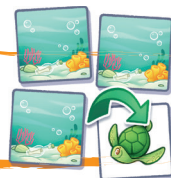
Вземете плочките с 8-те морски животни. Спрямо нивото на трудност, Вие може да изберете да играете с всички плочки или само с някои от тях.



След като изберете плочките, с които да играете, сложете съответните формички на животни и една случайна такава в плика. Ако решите да използвате 8 плочки, сложете всички формички на животни в плика.

Как се играе

Започва най-малкият играч и след това се продължава по часовниковата стрелка.
Играчът обръща една от плочките нагоре, като я показва на всички други



След това играчът бърка в плика (без да гледа) и търси чрез допир показаната по-рано форма на животно. Когато открие тази формичка, която според него е правилната, играчът трябва да я извади от плика и да я покаже на останалите играчи.



Открихте ли правилната формичка на животното?

Тогав я поставете на съответстващата плочка.

X Открихте ли грешната формичка на животното?

Тогав я поставете обратно в плика и премахнете една плочка-мида.



Няма определено времево ограничение за намиране на формичка на животно: може да решавате спрямо уменията на децата ви. Когато начинът на игра им е познат, може да зададете времево ограничение, като броят до избраното от вас число.

Следващият играч ще обърне плочката с лице нагоре, ще вземе плика и ще потърси за правилната формичка на животното.

Ти спечели!



Ако успя да напаснеш всички животни с техните плочки... Добра работа!



Ти загуби... Опитай отново!



Ако загубите всичките 3 плочки-мида (три пъти сте сгрешили животните), играта приключва и ти загуби... Колко жалко!



Може да играете тази игра с едно дете, за придобиването му на зрителен/сензорен опит; то трябва само да се опита да напасне цялата серия от плочки/формички на животни.

ЦЕЛ НА ИГРАТА – НИВО ЗА НАПРЕДНАЛИ 4+

Игра за разпознаване, запомняне, дву/триизмерна асоциация на изображения за 2 до 4 играчи.

Напаснете, преди другите да имат всички морски животни със съответстващите им плочки.

Нареждане

Изберете серия от 9 плочки с еднакъв гръб.



Поставете плочките с лице надолу по средата на масата.



Вземете всички формички на животни и ги сложете в плика.



Как се играе

Започва най-малкият играч и след това се продължава по часовниковата стрелка.

Играчът взема плика с животните и го подава на играча от неговата лява страна, който взема една формичка на животно и я показва на останалите.



Първият играч се опитва да намери съответстващата плочка на животно сред тези, които са обърнати с лице надолу на масата; той избира плочка и я обръща с лице нагоре.



Намерихте ли правилната плочка?



В такъв случай поставете формичката на животно върху съответстващата плочка и помолете да вземете още една плочка от плика.

Продължете, докато направите грешка или намерите всички от тях.

Намерихте грешната плочка?



Върнете обратно животно в плика с другите и също така тези, които сте напаснали досега. Също така обърнете с лице надолу всички плочки на масата.



Редът се предава на следващия играч.



Картата мида се счита за неподходяща, понеже не може да се напасне с никоя друга.



Има 3 типа плочки:

Най-лесните са тези, където животните на плочките съответстват на формичките на животни в плика по форма и цвят

Средни по трудност са тези, които имат сенки на формички на животни в плика



Тези с 3 морски животни; те са за най-трудния тип на игра, само за запознати играчи; Тези 3 плочки представят 3 морски животни в 3 различни цвята: когато играчът изкара формичка на животно от плика, тя трябва да съответства с плочката, която няма животно със същия цвят.

Пример: Ако вземете от торбата зелената костенурка, тогава трябва да търсите плочка без никакво зелено животно

Всеки цвят е с 2 плочки, така че за всяко животно има 2 правилни плочки, с което да съвпадат.



Ти спечели!



Играчът, който първи успява да напасне всичките форми на животни със съответстващите плочки, печели. Добра работа!



Внимание! Победителят е не този, който успее да напасне повече форми на животни в цялата игра, а този, който напълно завърши серията комбинации за един опит.

Ако за първи път решите да играете това ниво, може да използвате само някои от плочките от серията (5 или 6): В този случай не забравяйте да задържите настрана плочките мида и да сложите в плика само тези формички на животни, с които сте решили да играете.

Ако решите да играете с трудните плочки (тези с 3 животни), винаги използвайте всички плочки и всички формички на животни.



Under the SEA



Wir freuen uns, dass Sie sich für dieses Spiel von Family Games entschieden haben.

Das Spiel unterstützt die motorische und soziale Entwicklung Ihres Kindes. Es lernt, Regeln zu akzeptieren, neue Konzepte zu verstehen, Probleme zu lösen, seine Fähigkeiten zu erproben, von anderen (Erwachsenen und Gleichaltrigen) zu lernen und mit ihnen zu kooperieren. Außerdem können Sie die Bindung zu Ihrem Kind vertiefen und es beim Spielen noch besser kennenlernen.

Inhalt

- 8 Meerestierformen: Seestern, Fisch, Seepferdchen, Muschel, Qualle, Krabbe, Schildkröte und Krake.
- 9 Karten mit den 8 Tieren und einer Muschel
- 9 Karten mit den „Schatten“ der 8 Tiere und einer Muschel
- 9 Karten mit jeweils 3 Meerestieren in 3 verschiedenen Farben bzw. einer Muschel 1 Beutel

Wie geht das Spiel?

Entdecken Sie mit Ihrem Kind spielerisch den Spielinhalt und die verschiedenen Meerestiere. Sie haben alle unterschiedliche Formen, damit Kinder sie im Beutel besser voneinander unterscheiden können.



Ziel des Spiels - Anfänger 2+

Ein Gedächtnisspiel für 1 bis 4 Spieler

Alle Spieler versuchen gemeinsam, die Tierformen den entsprechenden Karten zuzuordnen.

Spielaufbau



Sie benötigen die Karten mit den 8 Meerestieren. Je nach Schwierigkeitsgrad können Sie mit allen Karten oder nur mit einigen spielen. (Tipp: Beginnen Sie mit 4 oder 5 Karten und steigern Sie dann nach und nach die Anzahl.)



Legen Sie die Karten verdeckt auf den Tisch. Daneben legen Sie die aufgedeckten Muschelkarten aus



Sobald Sie wissen, mit welchen Karten Sie spielen, legen Sie die dazugehörigen Tierformen in den Beutel und fügen eine beliebige weitere Tierform hinzu. Wenn Sie mit allen 8 Karten spielen, legen Sie einfach alle Tierformen in den Beutel.

Spielverlauf

Der jüngste Mitspieler fängt an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der an der Reihe ist, dreht eine Karte um und zeigt sie den anderen Spielern



Dann sucht er im Beutel nach der dazu passenden Tierform. Er darf nur seinen Tastsinn benutzen und nicht hineinschauen. Wenn er glaubt, die richtige Form gefunden zu haben, nimmt er sie heraus und zeigt sie den anderen Spielern.



 **Sie haben die richtige Form gefunden?**

Dann dürfen Sie sie auf die dazugehörige Karte legen.



 **Die Form passt nicht zu der Karte, die Sie aufgedeckt haben?**

Dann kommt sie zurück in den Beutel und Sie müssen eine der Muschelkarten beiseite legen.



Es gibt keine festgelegte Zeitbegrenzung: Sie können sich nach den Fähigkeiten Ihres Kindes richten. Sobald es die Spielregeln beherrscht, können Sie die Zeit begrenzen, indem Sie alle gemeinsam bis zu einer bestimmten Zahl zählen.

Anschließend dreht der nächste Spieler eine Karte um und nimmt sich den Beutel, um nach der passenden Tierform zu suchen.

Gewonnen!



Wenn Sie es schaffen, zu allen Karten die entsprechenden Tierformen zu finden, haben Sie gewonnen ... Gut gemacht!



Leider verloren ... Viel Glück beim nächsten Mal!



Wenn Sie alle drei Muschelkarten beiseite legen mussten (d. h. dreimal das falsche Tier genommen haben), ist das Spiel zu Ende und Sie haben verloren ... Schade!



Sie können das Spiel auch mit nur einem Kind spielen, um den Gesichts- und Tastsinn zu üben; es muss dann ohne Hilfe versuchen, zu jeder Karte die passende Tierform zu finden.

Ziel des Spiels – Fortgeschrittene 4+

Gedächtnis-Spiel zur Förderung der visuellen Wahrnehmung und des zwei-/dreidimensionalen Denkens für 2 bis 4 Spieler.

Finden Sie als Erster zu allen Karten die passenden Meerestierformen.

Spielaufbau

Wählen Sie 9 Karten mit der gleichen Rückseite.



Legen Sie die Karten verdeckt in die Mitte des Tisches.



Legen Sie die Tierformen alle in den Beutel.



Spielverlauf

Der jüngste Mitspieler fängt an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Der Spieler, der an der Reihe ist, gibt den Beutel seinem linken Nachbarn. Dieser nimmt eine Tierform heraus und zeigt sie den anderen.



Der erste Spieler versucht dann herauszufinden, welche der verdeckten Karten auf dem Tisch zu der Tierform passt. Er wählt eine aus und dreht sie um.



Sie haben die richtige Karte gefunden?



Dann können Sie die Tierform auf die dazugehörige Karte legen und ihren Nachbarn auffordern, ein weiteres Tier aus dem Beutel zu nehmen. So fahren Sie fort, bis Sie einen Fehler machen oder alle Tiere gefunden haben.

Sie haben die falsche Karte aufgedeckt?



Legen Sie das Tier zurück zu den anderen in den Beutel. Ebenso verfahren Sie mit den Tieren, die Sie vorher richtig zugeordnet hatten. Drehen Sie alle Karten auf dem Tisch wieder um.



Jetzt ist der nächste Mitspieler an der Reihe.



Die Karte mit der Muschel ist in jedem Fall falsch, denn sie kann keinem Tier zugeordnet werden.



Es gibt 3 verschiedene Sorten von Karten:
Am einfachsten ist es, wenn die Tiere auf den Karten in Form und Farbe den Tieren im Beutel entsprechen.



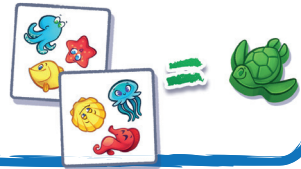
Bei der mittleren Schwierigkeitsstufe zeigen die Karten nur die Schatten der Tierformen im Beutel.



Die Karten mit den 3 Meerestieren werden im fortgeschrittenen Spielmodus verwendet und sind nur für erfahrene Spieler geeignet. Sie zeigen jeweils 3 Meerestiere in 3 verschiedenen Farben: Wenn ein Spieler eine Tierform aus dem Beutel zieht, muss er eine Karte finden, auf der kein Tier in derselben Farbe zu sehen ist.

BSP. Wenn Sie die grüne Schildkröte aus dem Beutel ziehen, müssen Sie nach der Karte suchen, auf der kein grünes Tier abgebildet ist.

Jede Farbe fehlt auf jeweils 2 verschiedenen Karten, daher gibt es für jedes Tier 2 passende Karten.



Gewonnen!



Wer zuerst alle Tierformen dazu passenden Karten zuordnet, hat gewonnen. Gut gemacht!



Achtung! Es hat nicht derjenige gewonnen, der im Verlauf des Spiels die meisten Tierformen richtig zuordnen konnte, sondern derjenige, dem es zuerst gelingt, alle Tierformen in einem Spielzug richtig zuzuordnen.

Die ersten Male, bei denen Sie diese Spielvariante anwenden, können Sie einige Karten weglassen und nur mit 5 oder 6 Karten spielen; in diesem Fall behalten Sie die Muschelkarten und legen nur diejenigen Tierformen in den Beutel, die zu den Karten passen, mit denen Sie gerade spielen.

Wenn Sie mit der höchsten Schwierigkeitsstufe spielen (Karten mit 3 Tieren), verwenden Sie immer alle Karten und alle Tierformen.



Under the SEA



Bedankt voor het kiezen van dit artikel van de lijn Family Games. Dit spel helpt kinderen om zowel hun vaardigheden te ontwikkelen als om te leren te socialiseren. Ze leren met anderen samen te werken, regels te aanvaarden en problemen op te lossen, ontdekken nieuwe concepten en testen hun vaardigheden door van anderen te leren (zowel van volwassenen als van leeftijdgenoten). Het is bovendien een kans om al spelend uw kinderen beter te leren kennen en een diepere relatie met hen op te bouwen.

Inhoud

- 8 zeedieren: zeester, vis, zeepaardje, schelp, kwal, krab, schildpad, octopus.
- 9 kaarten met de 8 dieren en één mossel
- 9 kaarten met de schaduw van de 8 dieren één mossel
- 9 kaarten met 3 zeedieren in 3 verschillende kleuren en één mossel
- 1 zakje

Laten we eens kijken hoe het spel gespeeld wordt

Veel plezier wanneer jullie samen de inhoud van het spel ontdekken en de zeedieren leren kennen. Elke figuur heeft een unieke vorm om ze gemakkelijker te herkennen in het zakje.



Doel van het spel – Basisniveau 2+

Geheugenspel voor 1 tot 4 spelers

Alle spelers werken samen om alle zeedieren aan de passende kaarten te koppelen.

Opstelling



Neem de kaarten met de 8 zeedieren. Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad kan met alle kaarten of slechts met enkele worden gespeeld.

(Tip: start met 4 of 5 kaarten en verhoog geleidelijk dit aantal)



Leg de kaarten met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel en leg alle mosselkaarten ernaast met de afbeelding naar boven.

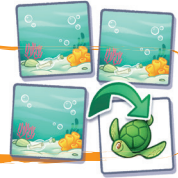


Kies de kaarten waarmee wordt gespeeld en stop de overeenkomstige zeedieren plus één willekeurig vormpje in het zakje.

Als u alle 8 kaarten wilt gebruiken, doet u alle diervormpjes in het zakje.

Hoe speelt u

De jongste speler begint, ga dan verder met de richting van de wijzers van de klok.



De speler keert een kaart om en laat hem aan alle andere spelers zien. Vervolgens steekt hij een hand in het zakje en zoekt het zonder te kijken naar de vorm van het zeedier op de kaart, enkel op de tast. Wanneer hij het juiste vormpje denkt te hebben gevonden, neemt hij het uit het zakje en laat het aan de andere spelers zien.



Het juiste zeedier gevonden?

Leg het dan op de kaart die dit zeedier afbeeldt.



X Een verkeerd zeedier gevonden?

Steek het dan terug in het zakje en leg een mosselkaart weg.



De spelers kunnen zelf beslissen hoeveel tijd er is om het juiste zeedier te vinden, afhankelijk van de vaardigheden van de kinderen. Als de kinderen het spel goed kennen kan een tijdslimiet worden ingesteld, bijvoorbeeld door allemaal samen te tellen tot het vastgelegde getal.

De volgende speler keert een nieuwe kaart om, neemt het zakje en zoekt het juiste zeedier.

Gewonnen!



Als alle zeedieren aan de juiste kaarten werden gekoppeld hebben jullie gewonnen, proficiat! Verloren... maar probeer opnieuw en win!



U heeft verloren... maar probeer opnieuw en win!



Als alle 3 de mosselkaarten zijn weggelegd (er werd dus 3 keer een verkeerd zeedier genomen) is het spel afgelopen en heeft iedereen verloren... jammer!



Het spel kan ook door één kind worden gespeeld, om afbeelden en vormen te leren herkennen. Het kind kan dan alleen proberen om alle kaarten aan het juiste zeedier te koppelen.

Doel van het spel – Gevorderd niveau 4+

Spel voor beeldidentificatie, twee/driedimensionale associatie en geheugen voor 2 tot 4 spelers.

Koppel om het eerst het juiste zeedier aan de juiste kaart.

Opstelling

Kies een reeks van 9 kaarten met dezelfde achterzijde.



Leg de kaarten met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel.



Neem alle zeedieren en stop ze in het zakje.



Spelregels

De jongste speler begint, ga dan verder met de richting van de wijzers van de klok.

De speler neemt het zakje met de zeedieren en geeft het aan de speler links van hem, die een diervormpje neemt en aan de anderen laat zien.



De eerste speler zoekt de kaart die bij het zeedier hoort uit de kaarten die met de rug omhoog op de tafel liggen; hij kiest een kaart en keert ze om.



De juiste kaart gevonden?



Leg het zeedier op de juiste kaart en vraag om een ander dier uit het zakje.

Zolang er geen fout wordt gemaakt blijft de speler aan de beurt, tot alle zeedieren zijn gevonden.

Een verkeerde kaart gevonden?



Stop het zeedier terug bij de andere in het zakje samen met alle dieren die al aan een kaart werden gekoppeld. Leg alle kaarten met de afbeelding naar beneden op de tafel.

De volgende speler aan de beurt.

De mosselkaart is altijd verkeerd, omdat hij met geen enkel zeedier kan worden gekoppeld.



Er zijn 3 soorten kaarten:

- Eenvoudige kaarten, met afbeeldingen waarvan zowel de vorm als de kleur overeenkomen met de zeedieren in het zakje
- Gemiddelde kaarten, met de schaduw van de zeedieren in het zakje



•Moeilijke kaarten met 3 zeedieren; voor ervaren spelers; kaarten met 3 zeedieren in 3 verschillende kleuren: wanneer een speler een zeedier uit het zakje haalt, moet hij het koppelen aan een kaart zonder zeedier in deze kleur.

Bijvoorbeeld: Als de groene schildpad uit het zakje wordt gehaald, zoek dan een kaart zonder groen dier heeft

Voor elk dier zijn er altijd 2 juiste kaarten.



Gewonnen!



De speler die er als eerste alle zeedieren aan de juiste kaarten koppelt wint. Proficiat!

Opgelet! Om te winnen moeten alle zeedieren aan de juiste kaarten worden gekoppeld in één spelbeurt. Het is dus niet de bedoeling om tijdens het hele spel zo veel mogelijk zeedieren aan de juiste kaart te koppelen.



De spelers kunnen, voor de eerste keren, beslissen om maar enkele kaarten van een serie te gebruiken (5 of 6), vergeet dan niet om de mosselkaarten apart te houden en enkel de diervormpjes waarmee wordt gespeeld in het zakje te stoppen.

Als met de moeilijke kaarten wordt gespeeld (die met 3 dieren), moeten altijd alle kaarten en zeedieren worden gebruikt.





نشكركم على اختياركم هذه اللعبة من مجموعة الألعاب العائلية. تساعد هذه لعبة طفلك على تطوير مهاراته الشخصية وعلى تعلم الإختلاط بالمجتمع من حوله من خلال مساعدته على تعلم واتباع القواعد والقوانين واستعاب مفاهيم جديدة. بالإضافة إلى ذلك، إنها تساعد على حل المشاكل واختبار مهاراته الشخصية والتعلم من الآخرين (البالغين والأصدقاء) ليتعلم تدريجياً كيفية التعاون معهم بشكل جيد. علاوة على ذلك، تؤمن هذه اللعبة فرصة لك للتعرف أكثر على طفلك وتوطيد علاقتك به من خلال اللعب معه.

المحتويات

٨ مجسمات على شكل حيوانات بحرية: نجمة البحر، فرس البحر، صدفة البحر، قنديل البحر، سلطعون، سلحفاة، وأخطبوط.
أوراق لعب مرسوم عليها الحيوانات البحرية الثمانية (٨)
بالإضافة إلى محارة البحر
٩ أوراق لعب مرسوم عليها "ظل" الحيوانات البحرية

الثمانية (٨) بالإضافة إلى محارة البحر
٩ أوراق لعب مرسوم عليها ٣ حيوانات بحرية بثلاث ألوان مختلفة بالإضافة إلى محارة البحر
١ كيس



كيفية اللعب

أولاً وقيل كل شيء، استمتع باللعب مع طفلك من خلال استكشاف محتويات اللعبة والتعرف على الحيوانات البحرية معاً. لكل شخصية شكل فريد يساعد الطفل على تمييز الأشكال عن بعضها بشكل أسهل عندما تكون داخل الكيس.

2+

الهدف من اللعبة - المستوى الأساسي ٢ +

لعبة الذاكرة: من ١ إلى ٤ لاعبين
يجب على جميع اللاعبين التعاون مع بعضهم ليطبقوا جميع مجسمات الحيوانات مع أوراق اللعب المماثلة لها.

تجميع اللعبة



خذ أوراق اللعب التي تحتوي على رسومات الحيوانات البحرية الثمانية (٨). يمكنك اختيار اللعب باستخدام جميع الأوراق أو بعضها فقط حسب مستوى الصعوبة المرغوب بها. (ملحوظة: إبدأ باللعب باستخدام ٤ أو ٥ أوراق لعب ثم زد العدد تدريجياً)



ضع أوراق اللعب وسط الطاولة مع التأكد من أن جميع الأوراق مقلوبة وأن الرسومات غير ظاهرة، ثم ضع الأوراق التي تحتوي على رسومات محارة البحر بجانبها بحيث تكون الرسومات ظاهرة للجميع.



بعد اختيار الأوراق التي ترغبون اللعب بها، ضع مجسمات الحيوانات المطابقة لها داخل الكيس بالإضافة إلى مجسم واحد إضافي بشكل عشوائي. إذا اخترتم اللعب باستخدام جميع أوراق اللعب (٨) فضعوا جميع المجسمات داخل الكيس.

كيفية اللعب



يبدأ اللاعب الأصغر سناً باللعب أولاً، ثم يتبعه اللاعبون الآخرون حسب اتجاه تحرك عقارب الساعة.

يختار اللاعب الأول بطاقة من الطاولة ويظهرها لجميع اللاعبين ثم يضع يده داخل الكيس للبحث عن المجسم المطابق للرسم التي ظهرت له. يجب على اللاعب أن يحزر المجسم الصحيح عن طريق اللمس فقط أي دون النظر داخل الكيس. بعد أن يختار اللاعب المجسم الذي يريده من الكيس عليه إظهاره لجميع اللاعبين الآخرين.



هل وجدت المجسم الصحيح؟

في هذه الحالة، يضع اللاعب المجسم فوق ورقة اللعب المماثلة.



هل وجدت المجسم الخاطئ؟

في هذه الحالة، أرجع المجسم داخل الكيس وتخلص من إحدى الأوراق التي تحتوي على رسومة محارة البحر.



لم نحدد زمن معين لاختيار المجسم من الكيس: يمكنك أن تحدد الزمن الأنسب حسب مهارات طفلك. عندما يتأقلم طفلك على أسلوب اللعب يمكنك تحديد زمن معين وعلى جميع اللاعبين العد سويًا حتى الوصول إلى الرقم (أي الزمن) الذي تم اختياره.

بعد ذلك، على اللاعب التالي اختيار بطاقة من الطاولة وإظهارها إلى جميع اللاعبين ثم يضع يده داخل الكيس للبحث عن المجسم المطابق للرسم التي ظهرت له.

لقد فزت!



إذا استطعت مطابقة جميع المجسمات مع الرسومات الموجودة على بطاقات اللعب تكون قد فزت... أحسنت!



لقد خسرت... خطأً أوفر في المرة القادمة!



في حال تخلصت من جميع الأوراق التي تحتوي على رسومات محارة البحر (أي أنك أخترت المجسمات الخاطئة 3 مرات) فذلك يعني أنك خسرت وانتهت اللعبة... حاول مرة أخرى!



يمكنك اللعب مع طفل واحد فقط كتجربة تعريفية بصرية ولمسية، حيث على الطفل محاولة مطابقة جميع سلسلة أوراق اللعب مع مجسمات الحيوانات المماثلة.

لعبة تحديد الصور وربط الأبعاد الثنائية والثلاثية بالإضافة إلى لعبة الذاكرة: من ٢ إلى ٤ لاعبين. قم بمطابقة الصور مع المجسمات قبل أن يحصل عليها اللاعبون الآخرون.

تجميع اللعبة

اختر سلسلة من ٩ أوراق لعب تحتوي على نفس الخلفية.



ضع الأوراق بشكل مقلوب وسط الطاولة بحيث لا تكون الرسومات ظاهرة.



ضع جميع مجسمات الحيوانات داخل الكيس.



كيفية اللعب



يبدأ اللاعب الأصغر سناً باللعب أولاً، ثم يتبعه اللاعبون الآخرون باللعب حسب تحرك عقارب الساعة. يأخذ اللاعب الأول الكيس الذي يحتوي على المجسمات ويمرره للاعب الموجود على يساره ويختار هذا اللاعب مجسم حيوان من الكيس ويظهره لجميع اللاعبين.

ثم على اللاعب الأول إيجاد ورقة اللعب المطابقة لمجسم الحيوان الذي اختاره من الأوراق الموجودة على الطاولة؛ بعد اختيار الورقة على اللاعب إظهارها لجميع اللاعبين.



هل وجدت الورقة الصحيحة؟

في هذه الحالة، ضع مجسم الحيوان فوق الورقة التي تحتوي على الرقعة المطابقة للحيوان وأطلب سحب مجسم حيوان آخر من الكيس. تابع اللعب حتى تخطئ أو تجدها جميعاً.



هل وجدت الورقة الخاطئة؟

في هذه الحالة ضع مجسم الحيوان داخل الكيس مع بقية المجسمات بالإضافة إلى المجسمات التي طابقتها في دورات اللعب المسبقة. قم بقلب أوراق اللعب المماثلة لهذه المجسمات بحيث تكون الرسومات غير ظاهرة.

ثم يحين دور اللاعب التالي في اللعب.



تعد الورقة المرسوم عليها محارة البحر ورقة خاطئة حيث لا يمكن مطابقتها مع أي من المجسمات.



يوجد هناك ٣ أنواع من الأوراق:



الأوراق السهلة جداً، تتطابق رسومات الحيوانات مع المجسمات الموجودة داخل الكيس بالشكل واللون.
الأوراق المتوسطة، تحتوي على "ظل" مجسم الحيوانات الموجودة داخل الكيس.



الأوراق الصعبة، تحتوي على ٣ رسومات حيوانات.

مناسبة للاعبين الذين تأقلموا على اللعبة. تمثل هذه الأوراق ٣ حيوانات بحرية بألوان مختلفة: عندما يختار لاعب مجسم من الكيس عليه مطابقته بورقة لا تحتوي على أي حيوان من نفس اللون.

على سبيل المثال: إذا سحبت من الكيس مجسم سلحفاة فعليك البحث عن ورقة لعب لا تحتوي على رسمة حيوان باللون الأخضر.

يكون كل لون غير مشمول في ٢ ورقات، أي لكل حيوان هناك ٢ أوراق صحيحة يمكن مطابقتها.



لقد فزت!



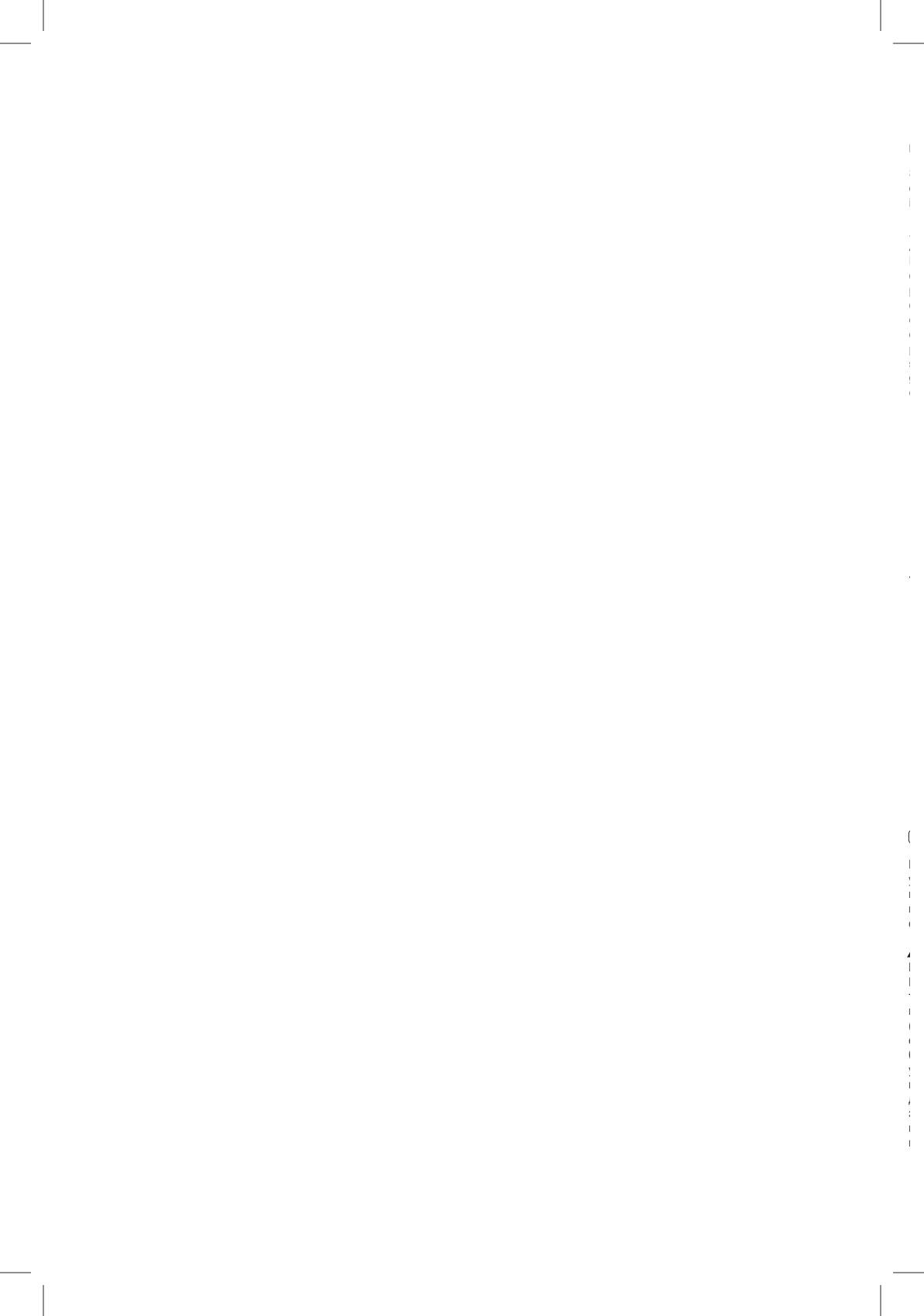
اللاعب الذي يطابق جميع مجسمات الحيوانات أولاً يربح!

تنبيه! الفائز ليس من يطابق أكبر عدد من المجسمات خلال اللعبة ولكن اللاعب الذي يكمل سلسلة كاملة من المجموعات في دورة واحدة.



عند اختياركم للعب بهذا الأسلوب للمرة الأولى يمكنكم اختيار بعض الأوراق من سلسلة واحدة (٥ أو ٦): في هذه الحالة، تذكر أن تبقى الأوراق التي تحتوي على رسومات محارة البحر وضع في الكيس المجسمات التي اخترت للعب بها فقط.
إذا اخترت للعب بالأوراق الصعبة (أي التي تحتوي على ٣ رسومات حيوانات) استخدم جميع الأوراق والمجسمات.





IT

Si raccomanda di leggere prima dell'uso e conservare queste istruzioni per riferimento futuro.



Attenzione!

Eventuali sacchetti di plastica ed altri componenti non facenti parte del gioco (es. legacci, elementi di fissaggio, etc.) devono essere rimossi prima dell'uso e tenuti fuori dalla portata dei bambini. Rischio soffocamento. -Utilizzare il gioco sotto la sorveglianza continua di un adulto.

ES

Se recomienda leer estas instrucciones antes del uso y conservarlas para futuras consultas.



¡Atención!

Antes de utilizar, quitar las posibles bolsas de plástico y todos los demás componentes que no formen parte del juguete (por ejemplo, cordones, elementos de jación, etc.) y guardarlos fuera del alcance de los niños. Riesgo de asfixia. Utilizar el juguete bajo la vigilancia continuada de un adulto.

PT

Antes de usar, leia e conserve estas instruções para consultas futuras.



ATENÇÃO!

Antes da utilização, remova eventuais sacos de plástico e todos os elementos que fazem parte de embalagem do brinquedo (ex., cordões, elementos de xação, etc.) e mantenha-os fora do alcance das crianças. Risco de as xia. Este brinquedo deve ser sempre utilizado sob a vigilância de um adulto.

EN

Please read these instructions carefully before using the toy and keep for future reference.



Warning!

Before using the product remove and dispose of any plastic bags and any other packaging (e.g. fasteners and xing ties etc) and keep them out of reach of children. Suffocation hazard. Always use under constant supervision of an adult.

FR

Il est conseillé de lire cette notice avant l'emploi et de la conserver pour toute référence future.



Attention!

Les éventuels sachets en plastique et les autres éléments ne faisant pas partie du jouet (ex. liens, éléments de xation, etc.) doivent être éliminés avant l'utilisation et être tenus hors de la portée des enfants. Risque d'étou ement. Utiliser le jouet sous la surveillance continue d'un adulte.

PL

Przed użyczeniem produktu należy przeczytać instrukcję obsługi oraz zachować ją na przyszłość jako źródło informacji.



OSTRZEŻENIE!

Przed użyczeniem wyeliminować i usunąć ewentualnie obecne plastikowe woreczki lub inne elementy nie wchodzące w skład zabawki, (np. sznureczki do wiązania, elementy mocujące, itp.) oraz przechowywać je poza zasięgiem dzieci. Ryzyko uduszenia. Zabawa musi odbywać się zawsze pod stałym nadzorem dorosłej osoby.

EL

Συνιστάται να διαβάσετε πριν από τη χρήση αυτές τις οδηγίες και να τις κρατήσετε για να τις συμβουλευέστε στο μέλλον.



ΠΡΟΣΧΗΝ!

Ενδεχόμενες πλαστικές σακούλες και άλλα τεμάχια που δεν αποτελούν τμήμα του παιχνιδιού (π.χ. ταινίες, στοιχεία στερέωσης, κλπ.), πριν από τη χρήση πρέπει να αφαιρεθούν και να κρατηθούν μακριά από τα παιδιά. Κίνδυνος ασφυξίας.

RU

Перед использованием внимательно ознакомьтесь с инструкцией и сохраните её для обращения в будущем.



ВНИМАНИЕ!

Перед использованием снимите и уберите в недоступные для детей места пластиковые пакеты и прочие компоненты, не входящие в состав игрушки (напр., шурупы, крепильные детали и пр.). Существует риск удusения. Используйте игрушку под постоянным наблюдением взрослых.

UK

Перед використанням уважно ознайомтеся з інструкцією і збережіть її на майбутнє.



УВАГА!

• Перед використанням зніміть і уберіть у недоступні для дітей місця пластикові пакети та інші компоненти, які не входять у склад іграшки (напр., шурупи, кріпильні деталі, тощо). Існує небезпека удusнення.

RO

Se recomandă citirea acestor instrucțiuni înainte de utilizare și păstrarea lor pentru a le consulta ulterior.



Atenție!

Atenție! Eventualele pungi de plastic și alte componente care nu fac parte din jucărie și scopul acesteia (cum ar fi șfori, elemente de fixare etc.), trebuie să fie îndepărtate înainte de utilizare și nu trebuie lăsate la îndemâna copiilor. Risc de sufocare. A se utiliza sub supravegherea permanentă a unui adult.

BG

Препоръчва се преди употреба да прочетете внимателно тези инструкции и да ги запазите за бъдещи справки.



Внимание!

Евентуални найлонови торбички и други компоненти, които не са част от играчката (напр. връзки, закрепващи елементи и т.н.), трябва да бъдат отстранени преди употреба и да се съхраняват на място, недостъпно за деца. Опасност от задусуване. Използвайте играта под постоянния надзор на възрастен

DE

Bitte lesen Sie vor dem Gebrauch die Anleitung durch und bewahren Sie diese für späteres Nachlesen auf.



Achtung!

Eventuelle Plastikbeutel und andere Teile, die nicht zum Spielzeug gehören (wie z.B. Schnürbänder, Befestigungselemente usw.) müssen vor dem Gebrauch entfernt und außer Reichweite der Kinder aufbewahrt werden. Erststickungsgefahr! Das Spielzeug muss unter ständiger Aufsicht eines Erwachsenen benutzt werden.

NL

Lees deze instructies voor het gebruik en bewaar ze voor latere raadpleging.



LET OP!

Eventuele plastic zakken en andere onderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed (bijv. linten, bevestigingselementen, enz.) moeten vóór het gebruik worden verwijderd en buiten het bereik van kinderen worden gehouden. Verstikingsgevaar. Het speelgoed alleen onder voortdurend toezicht van een volwassene gebruiken.

AR

نصح بقراءة هذه التعليمات قبل الاستعمال والاحتفاظ بها للاطلاع عليها عند الحاجة في المستقبل.



تنبيه!

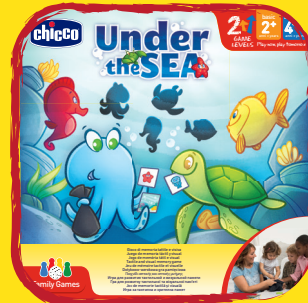
قبل الاستعمال يجب إزالة وإبعاد كافة الاكياس البلاستيكية والاقزاء الأخرى غير الداخلة في تركيبة اللعبة (مثل الأربطة واقزاء التثبيت وغير هذا) ووضعها في كافة الاحوال بعيداً عن متناول أيدي الاطفال، لأن هذه المواد تؤدي إلى خطر الاختناق.



Family Games line



Gioco di associazione visiva e destrezza
 Juego de asociación visual y destreza
 Jogo de associação visual e destreza
 Visual association and dexterity game
 Παίχνιδι οπτικών συνδυασμών και δεξιότητας
 Игра для развития зрительного восприятия и ловкости
 Гра для розвитку візуальних асоціацій та вправності



Gioco di memoria tattile e visiva
 Juego de memoria táctil y visual
 Jogo de memória tátil e visual
 Tactile and visual memory game
 Παίχνιδι οπτικής και οπτικής μνήμης
 Игра для развития тактильной и визуальной памяти
 Гра для розвитку тактильної та візуальної пам'яті



Gioco di cooperazione e memoria
 Juego de cooperación y memoria
 Jogo cooperativo de memória
 Cooperative and memory game
 Παίχνιδι συνεργασίας και μνήμης
 Игра на развитие памяти и навыков взаимодействия в группе
 Гра для розвитку пам'яті та навичок взаємодії



Gioco di collaborazione e strategia
 Juego de colaboración y estrategia
 Jogo de colaboração e estratégia
 Collaboration and strategy game
 Παίχνιδι συνεργασίας και στρατηγικής
 Игра для развития коммуникативных навыков и стратегического мышления
 Гра для розвитку навичок взаємодії та стратегічного мислення



Gioco di associazione di immagini e colori
 Juego de asociación de colores y imágenes
 Jogo de cores e associação de imagens
 Colours and images association game
 Παίχνιδι που συνδυάζει χρώματα και εικόνες
 Игра на установление ассоциации с цветом и изображением
 Гра для розвитку пам'яті та рефлексів