



2↑

GAME
LEVELS

basic

3+

anni • years

advanced

5-99

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



PLAYROOM



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

- 1 cassettiera
- 12 tessere giocattolo
- 12 carte giocattolo
- 48 tessere "scarpe" - 12 per 4 colori

Impariamo a giocare insieme

Come prima cosa divertitevi con il vostro bambino a scoprire i materiali del gioco. Guardate con lui le illustrazioni delle tessere e parlategli di cosa esse raffigurano. Fate vedere al bambino come funziona la cassettiera e fategli sperimentare la sistemazione dei giocattoli nei cassetti attraverso il gioco libero.



Scopo del gioco - livello base 3+

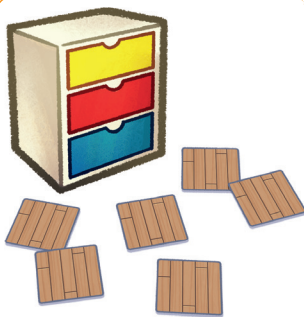
Gioco di memoria collaborativo per 1/4 giocatori

Riordiniamo insieme il maggior numero di giocattoli ricordando l'esatto posto in cui vengono messi.

Preparazione



Prendete 6 tessere giocattolo a vostra scelta (meglio 2 per colore) e le corrispondenti carte.



Posizionate la cassettiera al centro del tavolo. Posizionate le tessere giocattolo davanti alla cassettiera, avendo cura di rivolgere verso il basso le immagini dei giocattoli.



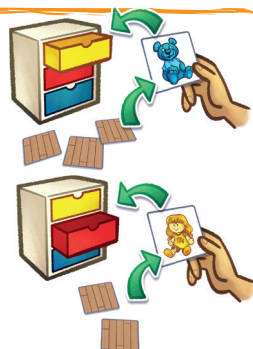
Prendete un set di 12 tessere "scarpe"

Come si gioca

Inizia per primo il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.

Il giocatore di turno prende una tessera giocattolo dal tavolo, la gira mostrandola a tutti e la mette in uno qualsiasi dei cassetti, rivolgendo verso il basso l'immagine del giocattolo.

Il turno passa al giocatore successivo che girerà una nuova tessera e la metterà nel cassetto sottostante a quello scelto dal giocatore precedente: nel caso in cui al turno precedente sia stato utilizzato il cassetto più in basso, si dovrà utilizzare il primo dall'alto e così via.



Iniziate a mettere nella cassetteria 4 tessere giocattolo e nelle prossime partite provate a metterne di più.

Le tessere giocattolo che non avete messo nella cassetteria lasciatele dove sono: questi giocattoli saranno considerati sul pavimento.

Mischiate le carte giocattolo e formate un piccolo mazzo. Girate la prima carta.



Ci ricordiamo dov'è?



Tutti assieme i giocatori devono provare a ricordare dove si trova il giocattolo: è ancora sul pavimento? E' in un cassetto? E in quale cassetto?

Pensate sia in un cassetto?

Posizionate sulla carta una tessera "scarpe" con il cassetto del colore in cui pensate ci sia il giocattolo rivolto verso l'alto.



Pensate sia sul pavimento?

Posizionate sulla carta una tessera "scarpe" con il lato "pavimento" rivolto verso l'alto.



Proseguite girando tutte le altre carte abbinando ad ognuna la tessera "scarpe" che riterrete corretta.



Controllate ora la reale posizione dei giocattoli scoprendo prima una alla volta le tessere giocattolo fuori dalla cassetteria e successivamente quelle nei cassetti; se avete indovinato la posizione di un giocattolo tenetevi le tessere "scarpe" corrispondenti, altrimenti scartatele.



Hai vinto!



Ci siamo ricordati tutti i posti in cui si trovavano i giocattoli? Sì? Siamo stati davvero bravissimi! ...No? Ne abbiamo ricordati solo alcuni? Peccato: la prossima volta dovremo stare più attenti.

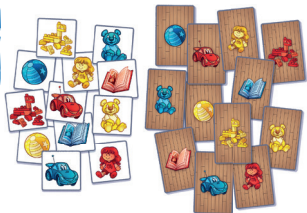


Scopo del gioco - livello avanzato 5+

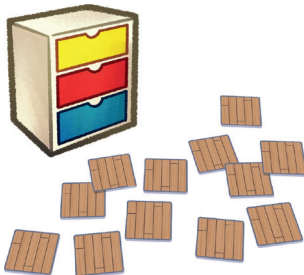
Gioco di memoria competitivo per 2/4 giocatori

Riordina il maggior numero di giocattoli ricordando l'esatto posto in cui vengono messi.

Preparazione



Utilizzate tutte le tessere giocattolo e formate un mazzo coperto con le carte giocattolo



Posizionate la cassettiera al centro del tavolo. Posizionate le 12 tessere giocattolo davanti alla cassettiera, con le immagini dei giocattoli rivolte verso il basso.



Ogni giocatore prende un set di 12 tessere "scarpe" di un colore a scelta.

Come si gioca

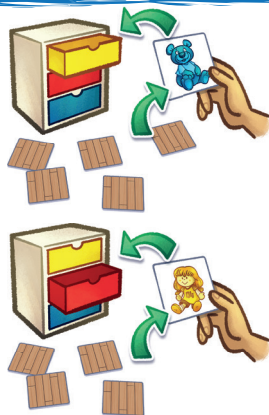
Inizia per primo il giocatore più giovane e si prosegue in senso orario.

Il giocatore di turno prende una tessera giocattolo dal tavolo, la gira mostrandola a tutti e la mette in uno qualsiasi dei cassetti della cassettiera rivolgendo verso il basso l'immagine del giocattolo.

Il turno passa al giocatore successivo che dovrà mettere la tessera nel cassetto sottostante a quello scelto dal giocatore che lo ha preceduto: nel caso in cui al turno precedente sia stato utilizzato il cassetto più in basso, si dovrà utilizzare il primo dall'alto e così via.

Iniziate a mettere nella cassettiera 6 tessere giocattolo e nelle prossime partite provate a metterne di più.

Le tessere giocattolo che non avete messo nella cassettiera lasciatele dove sono: questi giocattoli saranno considerati sul pavimento.



Girate la prima carta dal mazzo delle carte giocattolo.



Vi ricordate dov'è?



Ora ogni giocatore deve provare a ricordare dove si trova il giocattolo: è ancora sul pavimento? E' in un cassetto? E in quale cassetto?

Pensate sia in un cassetto?

Ogni giocatore posiziona sulla carta una tessera "scarpe" rivolta verso l'alto, con il cassetto del colore in cui pensa ci sia il giocattolo.



Pensate sia sul pavimento?

Ogni giocatore posiziona sulla carta una tessera "scarpe" rivolta verso l'alto, con il lato "pavimento".



Una volta pensato dove si trova il giocattolo... tutti i giocatori scelgono segretamente e contemporaneamente quale tessera "scarpe" giocare e la posizionano sulla carta giocattolo.

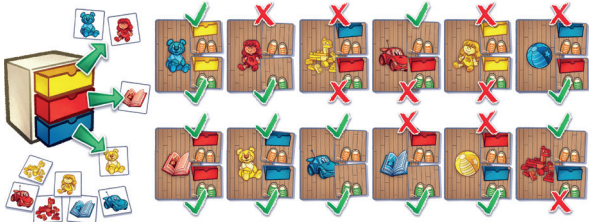


Il turno passa al giocatore successivo e via via si scoprono tutte le carte giocattolo e per ognuna i giocatori posizionano una tessera "scarpe" in base a dove ricordano essere i giocattoli.



Vi siete ricordati tutto?

Controllate ora la reale posizione dei giocattoli scoprendo prima una alla volta le tessere giocattolo fuori dalla cassetta e successivamente quelle nei cassetti; se avete indovinato la posizione di un giocattolo tenetevi la tessera "scarpe" corrispondente altrimenti scartatela.



Hai vinto!



Vince il giocatore che è riuscito a conservare il maggior numero di tessere "scarpe".

In caso di pareggio vi saranno più vincitori.



ES

PLAYROOM



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 comportamientos 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

- 1 cajonera con 3 cajones
- 12 fichas de juego
- 12 cartas de juego
- 48 fichas de zapatillas – 12 de cada color

Aprendamos a jugar juntos

Diviértete con tu pequeño descubriendo el contenido del juego. Mirad todos los dibujos de las cartas y aprended qué representa cada uno. Enséñale cómo funciona la cajonera y permítele experimentar metiendo las fichas de los juguetes en sus cajones.

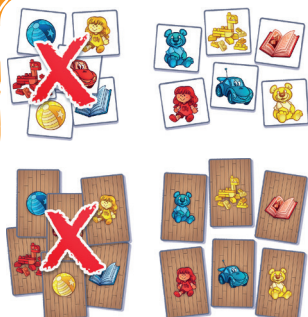


Objetivo del juego – Nivel fácil 3+

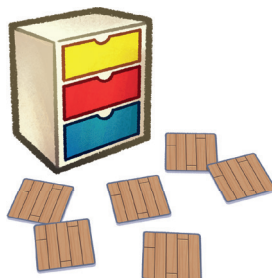
Juego de memoria colaborativa para 1-4 jugadores

Pongamos en orden el mayor número de juguetes recordando exactamente en qué cajón se han guardado.

Preparación



Elegid 6 fichas de juguetes (os recomendamos seleccionar 2 de cada color)



Colocad la cajonera sobre la mesa y las fichas de juguete boca abajo, delante de la misma.



Coged un juego de 12 fichas de zapatillas.

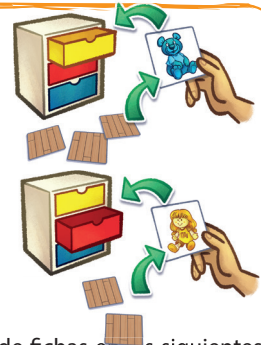
¿Cómo se juega?

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

El jugador selecciona una ficha de juguete y la gira, mostrándosela al resto de jugadores y guardándola en cualquiera de los 3 cajones, siempre boca abajo.

Una vez guardado el primer juguete, el turno pasa al siguiente jugador, que tendrá que proceder de la misma manera, pero con una restricción: tendrá que guardar la ficha del juguete que haya seleccionado en el cajón inmediatamente inferior al utilizado por el jugador anterior. Si el jugador anterior utiliza el último cajón, deberá guardar el juguete en el primer cajón y así sucesivamente.

Empezad utilizando 4 fichas de juguetes e id incrementado el número de fichas en las siguientes partidas.



Coged las cartas de juego seleccionadas y ponedlas boca abajo en un montón.

Girad la primera carta.



¿Recuerdas dónde está guardado el juguete?



Todos juntos, deberéis tratar de recordar dónde está guardado el juguete: ¿está todavía en el suelo o en un cajón? ¿Y en el cajón de qué color?

¿Pensáis que está en un cajón?

Colocad sobre la carta de juego una ficha de zapatilla que contenga el color del cajón donde pensáis que está guardado el juguete.



¿Pensáis que está en el suelo?

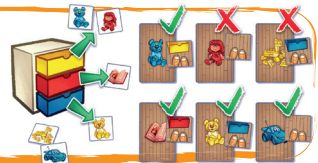
Colocad sobre la carta de juego una ficha de zapatilla sin color.



Id girando todas las cartas de juego, tratando de recordar dónde estaba cada uno de los juguetes.



Una vez jugadas todas las cartas, comprobad dónde se encuentran los juguetes, descubriendo primero los que están fuera de la cajonera y después, los que se encuentran en cada uno de los cajones de color; coged las fichas de las zapatillas de los juguetes que hayáis acertado, el resto descartadlas.



¡Habéis ganado!



¿Habéis recordado dónde estaban guardados todos los juguetes?

...¿Sí? ¡Bien hecho!

...¿No? ¡Tan solo habéis recordado algunos de ellos! Qué lástima: la próxima vez tendréis que tener más cuidado.



ES

Objetivo del juego - Nivel difícil 5+

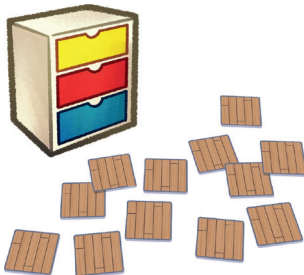
Juego competitivo de memoria para 2-4 jugadores

Pongamos en orden el mayor número de juguetes recordando exactamente en qué cajón se han guardado.

Preparación



Usad todas las fichas y cartas de juego.



Colocad la cajonera sobre la mesa y las 12 fichas de juguete boca abajo, delante de la misma.



Cada jugador coge un set de 12 fichas de zapatillas (cada set está indicado por el color de las zapatillas).

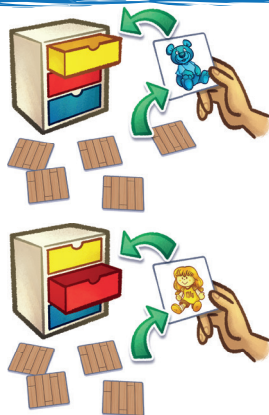
¿Cómo se juega?

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

El jugador selecciona una ficha de juguete y la gira, mostrándosela al resto de jugadores y guardándola en cualquiera de los 3 cajones, siempre boca abajo.

Una vez guardado el primer juguete, el turno pasa al siguiente jugador, que tendrá que proceder de la misma manera, pero con una restricción: tendrá que guardar la ficha del juguete que haya seleccionado en el cajón inmediatamente inferior al utilizado por el jugador anterior. Si el jugador anterior utiliza el último cajón, deberá guardar el juguete en el primer cajón y así sucesivamente. Empezad utilizando 6 fichas de juguetes e id incrementado el número de fichas en las siguientes partidas.

Las fichas de juguetes que no guardéis en la cajonera, se considerarán que están en el suelo.



Girad la primera carta del montón.



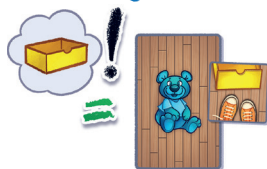
¿Recuerdas dónde está guardado el juguete?



Todos los jugadores deberéis tratar de recordar dónde está guardado el juguete: ¿está todavía en el suelo o en un cajón? ¿Y en el cajón de qué color?

¿Pensáis que está en un cajón?

Colocad sobre la carta de juego una ficha de zapatilla que contenga el color del cajón donde pensáis que está guardado el juguete.



¿Pensáis que está en el suelo?

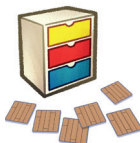
Colocad sobre la carta de juego una ficha de zapatilla sin color.



Una vez todos los jugadores han elegido qué ficha de zapatilla van a utilizar, las colocarán sobre la carta de juego destapada.

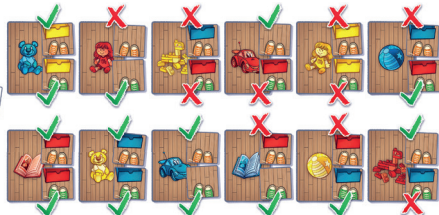
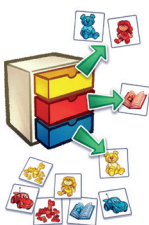


El turno pasa al siguiente jugador, respetando la dirección de las agujas del reloj y así sucesivamente, hasta que se descubran todas las cartas de juego. Sobre cada una de ellas, los jugadores colocarán la ficha de zapatilla del color del cajón dónde crean que está escondido el juguete destapado.



¿Habéis recordado todos los juguetes?

Una vez jugadas todas las cartas, comprobad dónde se encuentran los juguetes, descubriendo primero los que están fuera de la cajonera y después, los que se encuentran en cada uno de los cajones de color; coged las fichas de las zapatillas de los juguetes que hayáis acertado, el resto descartadlas.



¡Has ganado!



El jugador con el mayor número de fichas de zapatillas acertadas gana; en caso de empate, puede haber varios ganadores.



PT

PLAYROOM



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 joga.

Conteúdo

- 1 Cômada com gavetas
- 12 cartas brinquedo
- 12 cartões brinquedo
- 48 cartões "sapatos" - 12 de cada cor

Vamos aprender a jogar

Primeiro que tudo, divirta-se com o seu filho a descobrir o conteúdo do jogo. Veja as ilustrações dos cartões com a criança e fale sobre o que elas representam. Mostre à criança como a cômada funciona e deixe-o experimentar a colocar os brinquedos nas gavetas através do jogo livre.

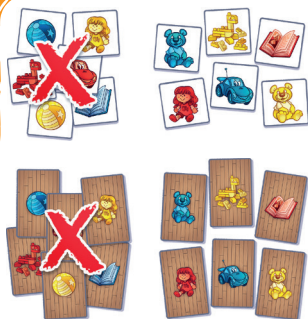


Objetivo do jogo - Nível básico 3+

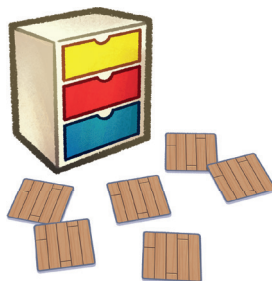
Jogo cooperativo de memória de 1 a 4 jogadores.

Vamos colocar em ordem o maior número de brinquedos ao recordar exatamente onde eles foram colocados.

Configuração



Escolha 6 cartões brinquedo (recomendamos 2 de cada cor)



Coloque a cômada sobre a mesa. Ponha os cartões dos brinquedos à frente das gavetas, certificando-se que coloca todos os cartões com as imagens dos brinquedos para baixo.



Pegue num conjunto de 12 cartões de sapatos.

Como jogar

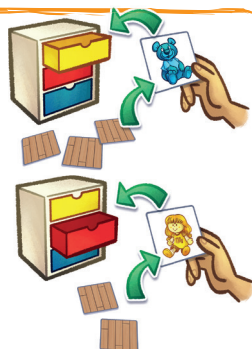
O jogador mais novo inicia o jogo e depois dá a vez ao jogador seguinte através do sentido dos ponteiros do relógio.

O jogador atual tira um cartão brinquedo da mesa, mostrando-o a todos e coloca-o numa das gavetas virando a imagem do brinquedo para baixo.

A vez passa ao próximo jogador, que fará o mesmo com a restrição de armazenar o cartão na gaveta abaixo da escolhida pelo jogador anterior: se na última ronda tiver colocado um cartão na última gaveta a contar de cima, deverá utilizar a primeira a contar de cima e assim por adiante.

Comece por usar apenas 4 cartões brinquedo, e aumente o número de cartões nos jogos seguintes.

Os cartões brinquedo que não colocar nas gavetas ficarão no chão.



Baralhe as cartas brinquedos e faça um baralho de cartas. Vire a primeira carta.



Lembra-se onde está o brinquedo?



Os jogadores devem tentar juntos lembrarem-se onde deve estar o brinquedo referido: será que ele ainda está no chão ou estará na gaveta? E em que gaveta?

Acha que está numa gaveta?

Coloque na carta um cartão sapato com a cor da gaveta onde acha que o brinquedo foi colocado.



Acha que o brinquedo está no chão?

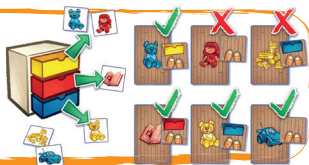
Coloque na carta um cartão sapato com o chão virado para cima.



Vamos continuar a virar as cartas, combinando-as com os cartões sapatos que acha correto.



Agora verifique a posição real dos brinquedos, revelando cada brinquedo dentro das gavetas; Se adivinhou a localização desses brinquedos deixe-os sobre os cartões sapato, se não adivinhou, descarte-os.



Ganhou!



Lembraram-se de todos os lugares onde os brinquedos foram colocados?

...Sim? Muito bem!

...Não? Recordaram alguns? na próxima vez têm a possibilidade de recordar todos os lugares onde estão os brinquedos.



PT

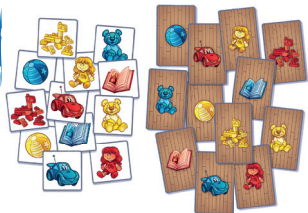
Objetivo do jogo - nível avançado

5+

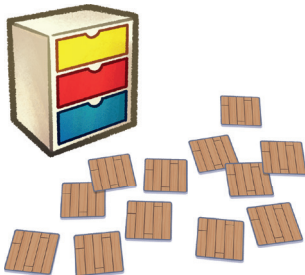
Jogo de memória competitiva de 1 a 4 jogadores.

Vamos colocar em ordem o maior número de brinquedos ao recordar exatamente onde eles foram colocados.

Configuração



Use todas as cartas brinquedo e forme um baralho com as imagens para baixo.



Coloque a cómoda sobre a mesa. Coloque os 12 cartões brinquedo à frente das gavetas, certificando-se que vira as imagens dos brinquedos para baixo.



Cada jogador fica com um conjunto de 12 cartões sapato de uma determinada cor.

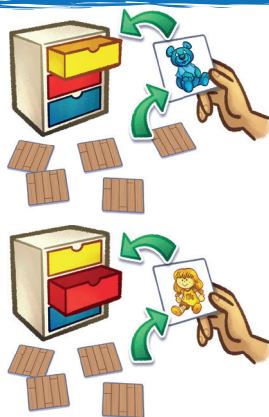
Como jogar

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

O jogador atual tira um cartão brinquedo da mesa, mostrando-o a todos e coloca-o numa das gavetas virando a imagem do brinquedo para baixo.

A vez passa ao próximo jogador, que fará o mesmo com a restrição de armazenar o cartão na gaveta abaixo da escolhida pelo jogador anterior: se na ronda anterior a gaveta debaixo já tiver sido usada, deve utilizar a primeira gaveta a contar de cima e assim por adiante.

Comece por usar apenas 6 cartões brinquedo, e aumente o número de cartões nos jogos seguintes. Os cartões brinquedo que não colocar nas gavetas ficarão no chão.



Vire a primeira carta do baralho de cartas.



Lembra-se onde está o brinquedo?



Os jogadores devem tentar juntos lembrarem-se onde deve estar o brinquedo referido: será que ele ainda está no chão ou estará na gaveta? E em que gaveta?

Acha que está numa gaveta?

Coloque na carta um cartão sapato com a cor da gaveta onde acha que o brinquedo foi colocado.



Acha que o brinquedo está no chão?

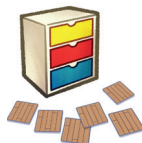
Coloque na carta um cartão sapato com o chão virado para cima.



Uma vez que todos os jogadores tenham escolhido os seus cartões sapato, eles irão simultaneamente colocá-los em cima da carta brinquedo.

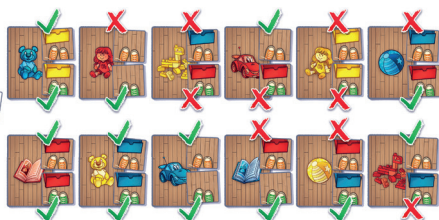
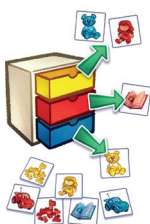


A vez passa ao jogador seguinte no sentido do ponteiro do relógio, e o jogo deve prosseguir adiante até todas as cartas brinquedo terem sido descobertas. Para cada uma delas, os jogadores devem colocar um cartão sapato de acordo com a lembrança de onde, cada brinquedo, foi colocado.



Lembra-se de tudo?

Agora verifique a posição real dos brinquedos, revelando cada brinquedo dentro das gavetas; Se adivinhou a localização desses brinquedos deixe-os sobre os cartões sapato, se não adivinhou, descarte-os.



Ganhou!



O jogador com o maior número de cartões sapato corretos; Em caso de empate, há vários vencedores.



EN

PLAYROOM



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 how to play with them. Furthermore, playing gives you the opportunity to get to know your child even more and establish a deeper relationship with them while playing.

Contents

- 1 chest of drawers
- 12 toy tiles
- 12 toy cards
- 48 "shoe" tiles – 12 for each colour

Let's learn how to play

First of all have fun with your child discovering the games contents. Look at the illustrations of the cards with them and discuss what the cards are showing. Show your child how the drawer works and let them experience the toys placement in the drawers through free play.

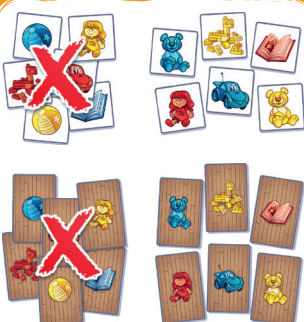


Aim of the game - Basic level 3+

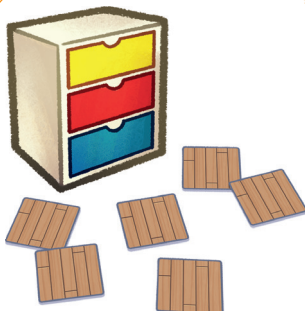
Collaborative memory game from 1 up to 4 players

Let's put in order the highest number of toys exactly recalling where they have been placed.

Set up



Choose 6 toy tiles (we recommend 2 for each colour)



Place the chest of drawers on the table. Place the toy tiles in front of the drawers, making sure to turn down the images of the toys.



Take a set of 12 shoe tiles.

How to play

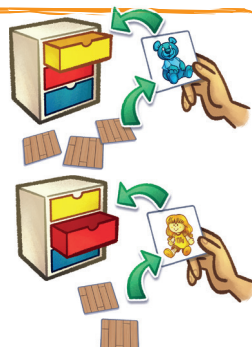
The youngest player starts, then continue play in a clockwise direction.

The current player takes a tile from the toy table, showing it to all, and puts it into any of the drawers placing the image of the toy face down.

The turn passes to the next player, who will do likewise with the constraint of storing the card in the drawer below the one chosen by the player who preceded him: if in the previous round the lower tray was used, you will have use the first from the top and so on.

Start using just 4 toy tiles, and increase the number of tiles in following games.

The toy tiles that you do not put in the drawers will be considered as they were put on the floor.



Shuffle toy cards and assemble a card deck.
Turn the first card.



Do you remember where the toy is?



All together the players should try to remember where to find that toy: Is it still on the floor? Or is it in a drawer? And in which drawer?

Do you think it is in a drawer?

Place on the card a shoe tile with the colour of the drawer where you think the toy was placed.



Do you think it is on the floor?

Place on the card a shoe tile with floor face up.



Turn over all the cards, matching all of them with the shoe tiles you think are correct.



Now check the actual position of the toys, revealing each toy inside the drawers and then those in the drawer; If you guessed the location of these toys hold on the shoe tiles otherwise discard them.



You won!



Did we recall where all toys have been placed?
...Yes? Well done!
...No? Did we recall just some of them? What a pity: next time we should be more careful.



EN

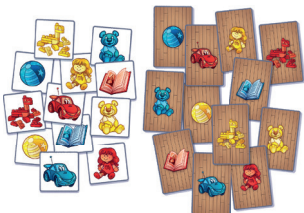
Aim of the game – advanced level

5+

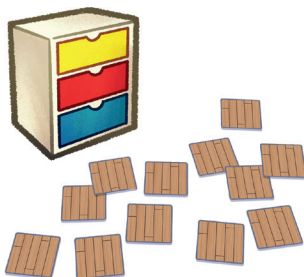
Competitive memory game from 2 up to 4 players

Let's put in order the highest number of toys exactly recalling where they have been placed.

Set up



Use all the toy cards and form a deck with them face down.



Place the chest of drawers on the table. Place the 12 toy tiles in front of the drawers, making sure to turn down the images of the toys.



Each player takes a set of 12 shoe tiles of a specific colour.

How to play

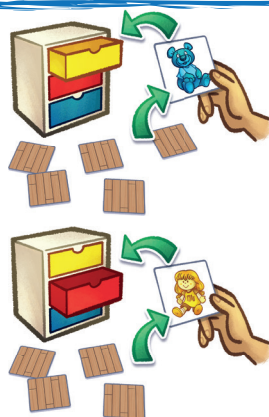
The youngest player starts and then the others play in a clockwise direction.

The current player takes a tile from the toy table, showing it to all and places it into any of the cabinet drawers turning down the image of the toy.

The turn passes to the next player, who will do likewise with the constraint of storing the card in the drawer below the one chosen by the player who preceded: if in the previous round the lower tray was used, you will have use the first from the top and so on.

Start using just 6 toy tiles, and increase the number of tiles in following games.

The toy tiles that are not in the drawers will be considered on the floor.



Turn over the first card of the toy card deck.



Do you remember where the toy is?



All together the players should try to remember where to find that toy: It is still on the floor or is in a drawer? And in which drawer?

Do you think it is in a drawer?

You will have to place on the card a shoe tile with the colour of the drawer where you think the toy was placed.



Do you think it is on the floor?

You will have to place on the card a shoe tile with floor face up.



Once all players have secretly chosen their own "shoe" tiles, all will simultaneously place them on the toy card.

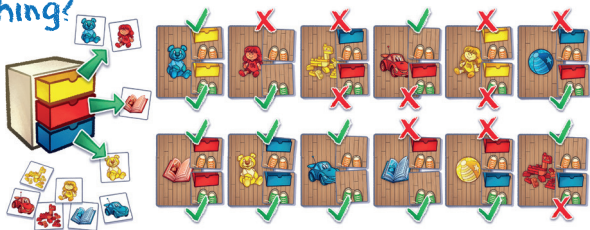


The turn then passes to the next player clockwise, and so proceed until they have discovered all toy cards. For each of them, players place a shoe tile according to where they recall the toy has been placed



Did you remember everything?

Now check the actual position of the toys, revealing the toys out of the drawers and then those in the drawers; If you guessed the right location of these toys hold onto the shoe tiles, otherwise discard them.



You won!



The player with the highest number of shoe tiles wins; In case of a tie, there are several winners.



PLAYROOM



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

- Une commode à tiroirs
- 12 jetons Jouets
- 12 cartes Jouets
- 48 jetons Chaussures (12 de chaque couleur)

Apprenons à jouer

Avant toute chose, amusez-vous avec votre enfant à découvrir le contenu du jeu. Regardez ensemble les illustrations des cartes et décrivez avec lui ce qu'il peut y voir. Montrez à l'enfant comment la commode fonctionne et invitez-le à ranger et retirer les jouets des tiroirs, dans un mode de jeu libre.

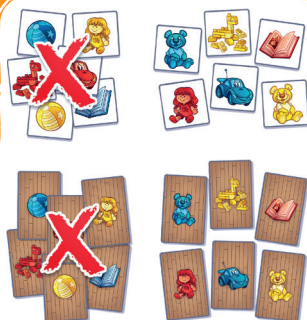


Règles de jeu - Niveau Débutant à partir de 3+

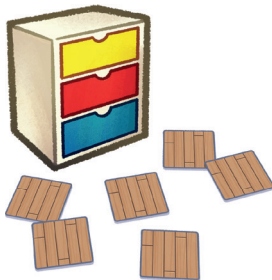
Jeu de mémoire collaboratif - 1 à 4 joueurs

Rangez le plus grand nombre de jouets possible en vous rappelant exactement où ils ont été placés

Mise en place



Choisissez 6 jetons Jouets (nous vous recommandons d'en prendre 2 de chaque couleur)



Positionnez la commode sur la table. Répartissez les jetons Jouets devant les tiroirs de la commode, en prenant soin de bien les retourner, faces décorées avec les jouets cachées.



Prenez une série de 12 jetons Chaussures.

Comment jouer

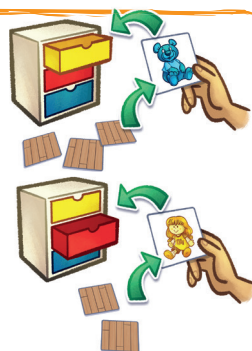
Le plus jeune des joueurs commence la partie, les suivants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur prend un jeton Jouet, le montre aux autres participants puis le range dans le tiroir de son choix, face décorée vers le bas.

Le tour passe au joueur suivant qui procèdera de la même manière, en rangeant le jeton Jouets dans le tiroir en dessous du tiroir choisi par le joueur précédent : dans le cas où le joueur précédent a utilisé le tiroir le plus bas, vous devez utiliser le tiroir du haut de la commode et ainsi de suite.

Commencez en utilisant seulement 4 jetons Jouets, vous pourrez par la suite augmenter le nombre de jetons dans les parties suivantes.

Les jetons Jouets qui ne seront pas rangés dans la commode resteront au sol.



Mélangez les cartes et constituez une pile de cartes. Retournez la première carte de la pile.



Où se trouve le jouet ?



Les joueurs tentent tous ensemble de se rappeler où le jouet tiré sur la carte se trouve : est-il au sol ou dans un tiroir ? Et dans quel tiroir ?

Dans quel tiroir le jouet est-il rangé ?

Placez sur la carte un jeton Chaussures de la couleur du tiroir où, selon vous, le jouet est rangé.



Le jouet est-il encore sur le sol ?

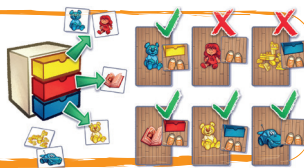
Placez sur la carte un jeton Chaussures avec la face « plancher » vers le haut.



Retournez l'ensemble des cartes, en positionnant sur chacune le jeton Chaussures vous semblant correct.



À présent, vérifiez la position exacte des jouets, en révélant les jouets placés dans les tiroirs puis ceux qui sont sur le sol. Si vous avez deviné la bonne place de ces jouets, gardez les jetons Chaussures, sinon retirez-les.



C'est gagné !



Vous vous êtes souvenus de tous les emplacements des jouets ?

... Oui? Bravo !

... Non? Vous n'avez retrouvé qu'une partie des jouets? Dommage, vous ferez mieux lors de la prochaine partie.



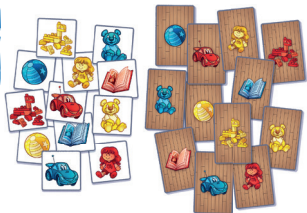
FR

Règles de jeu - Niveau Avancé à partir de 5+

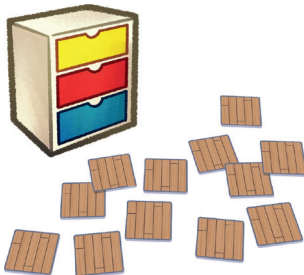
Jeu de mémoire compétitif - de 2 à 4 joueurs

Rangez le plus grand nombre de jouets possible en vous rappelant exactement où ils ont été placés

Mise en place



Utilisez toutes les cartes et constituez une pile de cartes retournées.



Positionnez la commode sur la table. Répartissez les 12 jetons Jouets devant les tiroirs de la commode, en prenant soin de bien les retourner, faces décorées avec les jouets cachées.



Chaque joueur prend un set de 12 jetons Chaussures, de la couleur de son choix.

Comment jouer

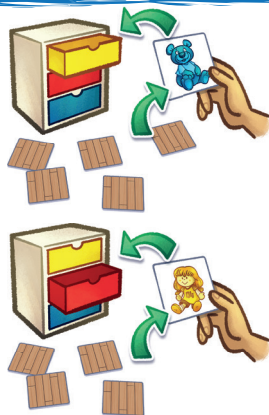
Le plus jeune des joueurs commence la partie, les suivants jouent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur prend un jeton Jouet, le montre aux autres participants puis le range dans le tiroir de son choix, face décorée vers le bas.

Le tour passe au joueur suivant qui procèdera de la même manière, en rangeant le jeton Jouets dans le tiroir en dessous du tiroir choisi par le joueur précédent : dans le cas où le joueur précédent a utilisé le tiroir le plus bas, vous devez utiliser le tiroir du haut de la commode et ainsi de suite.

Commencez en utilisant seulement 6 jetons Jouets, vous pourrez par la suite augmenter le nombre de jetons dans les parties suivantes.

Les jetons Jouets qui ne seront pas rangés dans la commode resteront au sol.



Retournez la première carte de la pile.



Où se trouve le jouet ?



Les joueurs tentent de se rappeler où se trouve le jouet représenté sur la carte tirée: est-il au sol ou dans un tiroir ? Et dans quel tiroir ?

Dans quel tiroir le jouet est-il rangé ?

Il faudra placer sur la carte un jeton Chaussures de la couleur du tiroir où le jouet est rangé, selon vous.



Le jouet est-il encore sur le sol ?

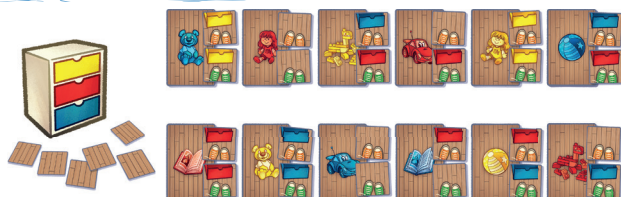
Il faudra placer sur la carte un jeton Chaussures avec la face « plancher » vers le haut.



Une fois que les joueurs ont choisi secrètement leur jeton Chaussures, ils le déposent tous simultanément sur la carte Jouet tirée.

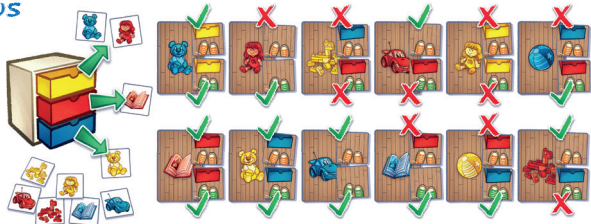


Le tour passe au joueur suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les cartes Jouets aient été tirées. Pour chacune d'entre elles, les joueurs placent le jeton Chaussures correspondant à l'emplacement leur semblant correct.



Vous vous êtes souvenus de tous les emplacements des jouets ?

À présent, vérifiez la position exacte des jouets, en révélant les jouets sur le sol puis ceux placés dans les tiroirs. Si vous avez deviné la bonne place de ces jouets, gardez les jetons Chaussures, sinon retirez-les.



C'est gagné !



Le joueur ayant le plus grand nombre de jetons Chaussures corrects gagne. En cas d'égalité, plusieurs vainqueurs sont déclarés.



PLAYROOM



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

1 komoda
12 kartoników z zabawkami
12 kart z zabawkami

48 kartoników z butami – po 12 kartoników z każdego z czterech kolorów

Nauczmy się, jak grać razem

Już samo odkrywanie razem z dzieckiem materiałów składających się na grę może być świetną zabawą. Można razem z dzieckiem obejrzeć karty i porozmawiać o tym, co przedstawiają. Można pokazać dziecku, jak działa komoda, i pozwolić mu samemu dowolnie układać w niej zabawki.

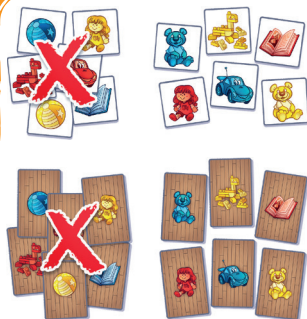


Cel gry – Poziom podstawowy 3+

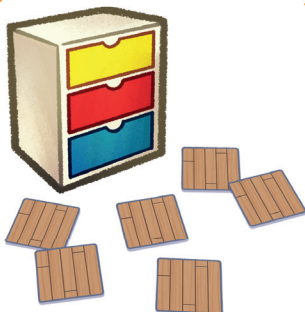
Kooperacyjna gra memory dla 1–4 graczy

Uporządkujmy jak najwięcej zabawek, dokładnie przypominając sobie, gdzie były umieszczone.

Przygotowanie



Weź sześć kartoników zabawek (najlepiej po dwie każdego koloru).



Umieść komodę na stole. Rozłóż kartoniki zabawek przed szufladami, obrazkami do dołu.



Weź zestaw 12 kartoników z butami.

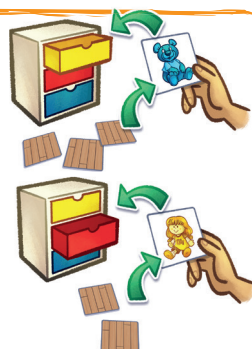
Jak grać

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

Aktualny gracz bierze kartonik z zabawkami ze stołu, pokazuje go wszystkim i wkłada do dowolnej szuflady, kładąc kartonik obrazkiem do dołu. Kolejka przechodzi na następnego gracza, który postępuje tak samo, ma jednak jedno ograniczenie: musi włożyć kartonik do szuflady poniżej tej, którą wybrał jego poprzednik; jeśli w poprzedniej kolejce wykorzystano najniższą szufladę, trzeba użyć szuflady najwyższej, itd. Najlepiej jest zacząć od czterech kartoników przedstawiających zabawki i w kolejnych rundach zwiększać ich liczbę.

Przyjmujemy, że kartoniki, których nie włożono do szuflad, znajdują się na podłodze.

Przetasuj karty z zabawkami i zbierz je w talię.



Odwróć pierwszą kartę.



Pamiętacie, gdzie ta zabawka się znajduje?



Gracze powinni wspólnie przypomnieć sobie, gdzie ta zabawka się znajduje: czy nadal jest na podłodze? Czy może już w szufladzie? A jeśli tak, to w której?

Jest już w szufladzie?

Na karcie połóż kartonik z butem w kolorze odpowiadającym szufladzie, w której Waszym zdaniem schowano zabawkę.



Jest na podłodze?

Położ na karcie kartonik z butem, ale stroną przedstawiającą podłogę.



Odkrywamy po kolei wszystkie karty, dobierając do nich odpowiednie kartoniki z butami.



Teraz pora sprawdzić, gdzie rzeczywiście znajdują się zabawki, odsłaniając jedna po drugiej karty zabawek znajdujące się na zewnątrz komody i stopniowo po kolei także te w środku. Karty butów towarzyszące prawidłowo odgadniętym zabawkom zatrzymujemy, pozostałe odkładamy.



Wygraliście!



Czy przypomnieliśmy sobie wszystkie miejsca, w których znajdowały się zabawki?

... Tak? Gratulacje!

... Nie? Ale może niektóre tak? Jaka szkoda: następnym razem będziemy bardziej uważać.



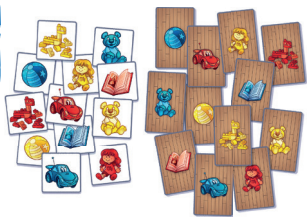
PL

Cel gry – Poziom zaawansowany 5+

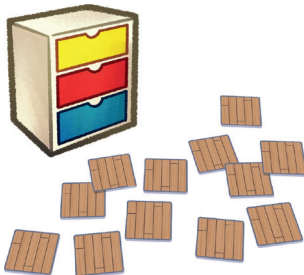
Gra rywalizacyjna typu memory dla 2–4 graczy

Uporządkujmy jak najwięcej zabawek, dokładnie przypominając sobie, gdzie były umieszczone.

Przygotowanie



W tej grze wykorzystuje się wszystkie karty z zabawkami, układając je w talie, obrazkami do dołu.



Umieść komodę na stole. 12 kartoników przedstawiających zabawki przed szufladami, obrazkami do dołu.



Każdy gracz bierze zestaw 12 kartoników z butami w określonym kolorze.

Jak grać

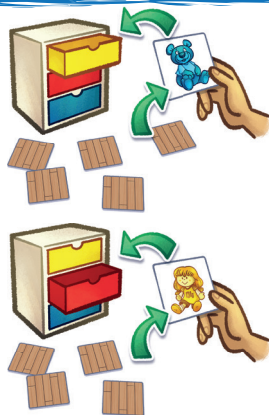
Rozpoczyna najmłodszy gracz, następnie kolejka przechodzi zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Aktualny gracz bierze kartonik ze stołu z zabawkami, pokazuje go wszystkim i wkłada do dowolnej szuflady, kładąc kartonik obrazkiem do dołu.

Kolejka przechodzi na następnego gracza, który postępuje tak samo, ma jednak jedno ograniczenie: musi włożyć kartę do szuflady poniżej tej, którą wybrał jego poprzednik; jeśli w poprzedniej kolejce wykorzystano najniższą szufladę, trzeba użyć szuflady najwyższej, itd.

Najlepiej jest zacząć od sześciu kartoników przedstawiających zabawki i w kolejnych grach zwiększać ich liczbę.

Kartoniki, których nie włożono do szuflad, pozostają rozłożone na podłodze.



Odwróć pierwszą kartę z talii kart z zabawkami.



Pamiętacie, gdzie ta zabawka się znajduje?



Gracze powinni wspólnie przypomnieć sobie, gdzie ta zabawka się znajduje: czy nadal jest na podłodze? Czy może już w szufladzie? A jeśli tak, to w której?

Jest już w szufladzie?

Na karcie połóżcie kartonik z butem w kolorze odpowiadającym szufladzie, w której Waszym zdaniem schowano zabawkę.



Jest na podłodze?

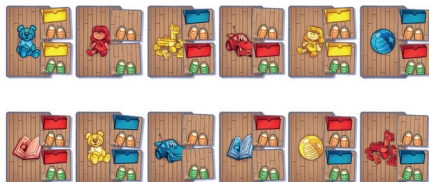
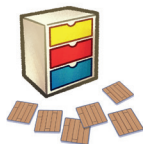
Na karcie trzeba położyć kartonik z butem, ale stroną przedstawiającą podłogę.



Wszyscy gracze zastanawiają się, gdzie znajduje się zabawka, a następnie wybierają, nie pokazując innym, kartonik z butem, którego należy użyć i jednocześnie umieszczają go na karcie.

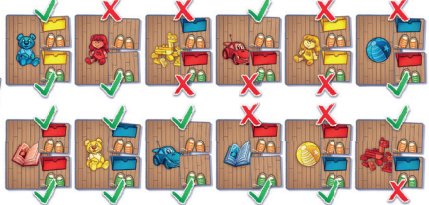
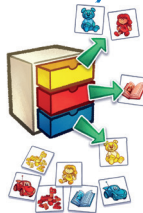


Kolejka przechodzi następnie na następną osobę zgodnie z ruchem wskazówek zegara, i tak aż do odkrycia wszystkich kart z zabawkami. Dla każdej z nich gracze kładą kartonik z butami odpowiednio do miejsca, gdzie ich zdaniem włożono zabawkę.



Czy przypomnieliście sobie wszystko?

Teraz pora sprawdzić, gdzie rzeczywiście znajdują się zabawki, odsłaniając jedna po drugiej karty zabawek znajdujące się na zewnątrz komody, nie pokazując innym, także te w środku. Karty butów towarzyszące prawidłowo odgadniętym zabawkom zatrzymujemy, pozostałe odkładamy.



Wygraliście!



Wygrywa gracz z największą liczbą kartoników z butami; jeśli jest remis, wygrywa kilka osób.



PLAYROOM



Σας ευχαριστούμε που επιλέξατε ένα από τα παιχνίδια της σειράς "Family Games".

Αυτό το παιχνίδι βοηθά το μωρό σας να αναπτύξει τις δεξιότητές τους, και να κοινωνικοποιηθεί πιο εύκολα. Το βοηθά να αποδεχθεί τους κανόνες, να μάθει νέες έννοιες, να επιλύει προβλήματα, να δοκιμάσει τις ικανότητές του μαθαίνοντας από τους άλλους (είτε ενήλικες είτε συνομηλίκους) και σταδιακά να μάθει πώς να συνεργάζεται μαζί τους. Επιπλέον, είναι μια ευκαιρία για εσάς να Να γνωρίσετε καλύτερα το παιδί σας και να δημιουργήσετε μια βαθύτερη σχέση παίζοντας μαζί

Περιλαμβάνει

1 συρταριέρα
12 κάρτες σε σχήμα δαπέδου
12 κάρτες με παιχνίδια

48 κάρτες σε σχήμα δαπέδου, που έχουν από ένα ζευγάρι παπούτσι - 12 κάρτες για κάθε χρώμα

Ας μάθουμε να παίζουμε

Πρώτα απ' όλα να διασκεδάστε μαζί με το παιδί σας ανακαλύπτοντας το παιχνίδι. Δείτε τις εικόνες από τις κάρτες μαζί του και συζητήστε τι δείχνουν τα χαρτιά. Δείτε στο παιδί σας πώς ανοίγει /κλείνει το συρτάρι και αφήστε το να βιώσει την τοποθέτηση των παιχνιδιών στα συρτάρια μέσα από το ελεύθερο παιχνίδι.



ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ- ΒΑΣΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ 3+

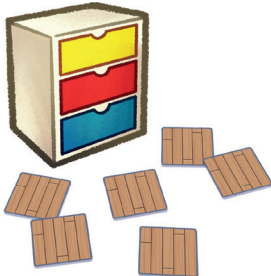
Παιχνίδι μνήμης από το 1 έως και 4 παίκτες

Ας βρούμε όσο το δυνατόν περισσότερα παιχνίδια, ανακαλώντας στη μνήμη μας που έχουν τοποθετηθεί.

Στήσιμο



Επιλέξτε 6 κάρτες σε σχήμα δαπέδου (σας προτείνουμε 2 από κάθε χρώμα)



Τοποθετήστε τη συρταριέρα πάνω στο τραπέζι. Τοποθετήστε τις 6 κάρτες σε σχήμα δαπέδου μπροστά από τα συρτάρια, φροντίζοντας να είναι γυρισμένες ώστε να μην φαίνονται οι εικόνες των παιχνιδιών.



Πάρτε 12 κάρτες σε σχήμα δαπέδου που έχουν από ένα ζευγάρι παπούτσι

Πώς να παίζεις

Ξεκινά το παιχνίδι ο νεότερος παίκτης, στη συνέχεια συνεχίζουν οι υπόλοιποι το παιχνίδι με δεξιόστροφη κατεύθυνση.

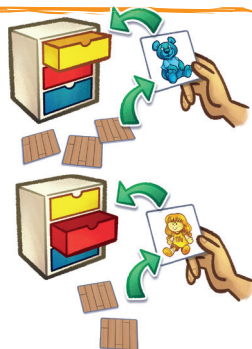
Ο παίκτης παίρνει μία κάρτα, δείχνοντάς τη σε όλους, και τη βάζει σε οποιοδήποτε από τα συρτάρια τοποθετώντας την εικόνα του παιχνιδιού που φαίνεται στην κάρτα προς τα κάτω.

Η σειρά περνά στον επόμενο παίκτη, ο οποίος θα κάνει το ίδιο με τον περιορισμό ότι θα βάλει την κάρτα του στο ακριβώς από κάτω συρτάρι, από αυτό που χρησιμοποίησε ο προηγούμενος παίκτης. Όταν χρησιμοποιηθούν όλα τα συρτάρια, χρησιμοποιείτε το πρώτο από επάνω και ούτω καθεξής.

Χρησιμοποιείτε μόνο 4 κάρτες, και να αυξήσετε τον αριθμό των καρτών στα επόμενα παιχνίδια.

Τις κάρτες που δεν μπορείτε να βάλετε στα συρτάρια, τις αφήνετε στο πάτωμα.

Γυρίστε την πρώτη κάρτα.



Ανακατέψτε τις κάρτες και φτιάξτε μια τράπουλα.



Θυράστε που είναι το παιχνίδι ;



Όλοι μαζί οι παίκτες θα πρέπει να προσπαθήσετε να θυμηθείτε πού να βρείτε αυτό το παιχνίδι: Είναι ακόμα στο πάτωμα; Ή είναι σε ένα συρτάρι; Και αν ναι σε ποιο συρτάρι;

Νομίζετε ότι είναι σε ένα συρτάρι;

Τοποθετήστε την κάρτα με τα παπούτσια με το χρώμα του συρταριού, όπου νομίζετε ότι η αρχική κάρτα είχε τοποθετηθεί



Νομίζετε ότι είναι στο πάτωμα;

Ταιριάζουν όλες οι κάρτες με τις αντίστοιχες κάρτες των παπουτσιών που βάλατε;



Τώρα ελέγξτε την πραγματική θέση των παιχνιδιών, αποκαλύπτοντας κάθε παιχνίδι στα συρτάρια .



Αν μαντέψατε σωστά τη θέση των παιχνιδιών κρατάτε τις κάρτες με τα παπούτσια αλλιώς τις αφήνετε.



Κέρδισες!



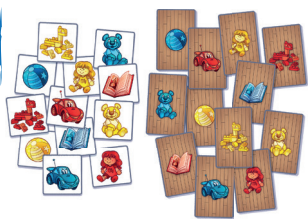
Μήπως θυμόμαστε όλοι σε ποιά μέρη έχουν τοποθετηθεί τα παιχνίδια ;

...Ναι? Μπράβο!

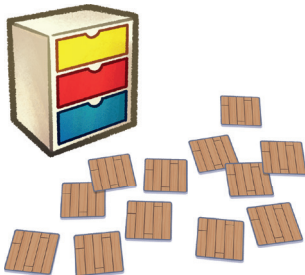
...Οχι? Μήπως θυμόμαστε μερικά μόνο από αυτά; Τι κρίμα: την επόμενη φορά θα πρέπει να είμαστε πιο προσεκτικοί.



ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ



Χρησιμοποιήστε όλες τις κάρτες παιχνιδιών με την εικόνα προς τα κάτω (μπρούμυτα).



Τοποθετήστε τη συρταριέρα πάνω στο τραπέζι. Τοποθετήστε τις 12 κάρτες μπροστά από τη συρταριέρα, φροντίζοντας να μην φαίνονται οι εικόνες των παιχνιδιών.



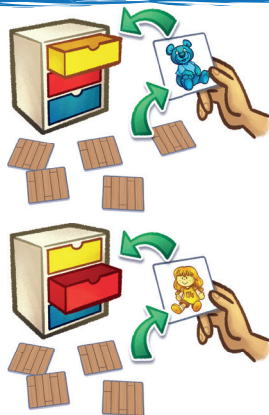
Κάθε παίκτης παίρνει ένα σύνολο 12 καρτών παπουτσιού ενός συγκεκριμένου χρώματος.

Πώς παίζεται

Παίζει πρώτος ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης και μετά συνεχίζει ο επόμενος στην σειρά (με την φορά του ρολογιού). Ο τρέχων παίκτης παίρνει μία κάρτα από τον πίνακα παιχνίδι, δείχνοντας την σε όλους και την τοποθετεί σε οποιοδήποτε από τα συρτάρια της συρταριέρας γυρνώντας ανάποδα την εικόνα του παιχνιδιού.

Η σειρά περνά στον επόμενο παίκτη, ο οποίος θα κάνει το ίδιο και με τον περιορισμό της αποθήκευσης της κάρτας στο συρτάρι κάτω από αυτό που έχει επιλεγεί από τον παίκτη που προηγήθηκε από αυτόν: αν στον προηγούμενο γύρο είχε χρησιμοποιηθεί το χαμηλότερο συρτάρι, θα κάνετε τη χρήση το πρώτο από την κορυφή και ούτω καθεξής.

Αρχίστε να χρησιμοποιείτε μόνο 6 κάρτες παιχνίδι, και αυξήστε τον αριθμό των καρτών στα επόμενα παιχνίδια. Οι κάρτες παιχνίδι που δεν είναι στα συρτάρια θα τοποθετηθούν στο πάτωμα.



Γυρίστε την πρώτη κάρτα παιχνίδι της τράπουλας.



Θυράστε που είναι το παιχνίδι;



Όλοι μαζί οι παίκτες θα πρέπει να προσπαθήσετε να θυμηθείτε πού θα βρείτε αυτό το παιχνίδι. Είναι ακόμα στο πάτωμα ή σε ένα συρτάρι; Και σε ποιο συρτάρι;

Νομίζετε ότι είναι σε ένα συρτάρι;

Θα πρέπει να τοποθετήσετε πάνω στην κάρτα μία κάρτα παπούτσι με το χρώμα του συρταριού νομίζετε ότι το παιχνίδι είχε τοποθετηθεί.



Νομίζετε ότι είναι στο πάτωμα;

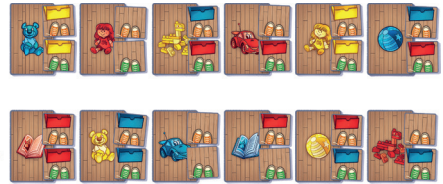
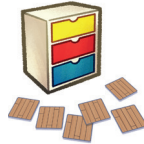
Θα πρέπει να τοποθετήσετε πάνω στην κάρτα μία κάρτα παπούτσι γυρισμένη προς τα πάνω.



Μόλις όλοι οι παίκτες έχουν κρυφά επιλέξει το δικό τους "παπούτσι" κάρτα, όλοι θα τις τοποθετήσετε ταυτόχρονα πάνω στην κάρτα παιχνίδι.

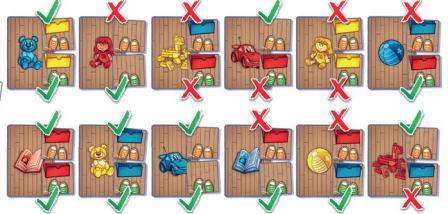
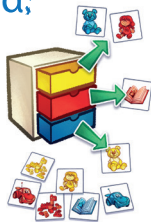


Η σειρά στη συνέχεια περνάει στον επόμενο παίκτη δεξιόστροφα, και έτσι προχωράει έως ότου έχουν ανακαλύφθει όλες τις κάρτες παιχνιδιών. Για κάθε μία από αυτές, οι παίκτες τοποθετούν μία κάρτα παπούτσι ανάλογα με το πού θα θυμούνται ότι το παιχνίδι έχει τοποθετηθεί



Μήπως θυράστε τα πάντα;

Τώρα ελέγξτε την πραγματική θέση των παιχνιδιών, αποκαλύπτοντας τα παιχνίδια έξω από τα συρτάρια και στη συνέχεια αυτά μέσα στα συρτάρια. Αν μαντέψατε τη σωστή θέση των παιχνιδιών κρατήστε τις κάρτες παπούτσι, αλλιώς τις χάνετε.



Κέρδισες!



Ο παίκτης με το μεγαλύτερο αριθμό καρτών παπούτσι νικάει. Σε περίπτωση ισοπαλίας, υπάρχουν αρκετοί νικητές.



PLAYROOM



Благодарим Вас за покупку настольной игры «Playroom» 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, изучать новые понятия. В процессе увлекательной и интересной игры дети 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

- 1 комод
- 12 маленьких карточек с игрушками
- 12 больших карточек с игрушками
- 48 карточек с изображением кроссовок – 4 набора из 12 карточек с изображением кроссовок одинакового цвета

Давайте узнаем правила игры

Прежде всего, внимательно рассмотрите с малышом компоненты игры. Изучите иллюстрации на карточках и обсудите с малышом, что они означают. Покажите ребенку комод, объясните его предназначение. Позвольте ему поиграть с ним.



Базовый уровень, 3 года+ 3+

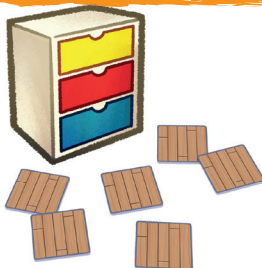
Совместная игра на развитие памяти. Количество игроков 1-4.

Цель игры — вспомнить правильное расположение карточек с изображением игрушек.

Подготовка к игре



Выберите 6 маленьких карточек с изображением игрушек. Мы рекомендуем использовать 2 карточки каждого цвета. Найдите большие карточки с изображением таких же игрушек, отберите 6 карточек.



Поместите комод на середину стола. Положите маленькие карточки с изображением игрушек перед комодом. Переверните их картинкой вниз.



Возьмите набор из 12 карточек с изображением кроссовок одинакового цвета.

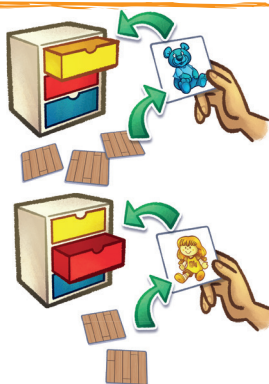
Правила игры

Младший игрок начинает, затем игра продолжается по часовой стрелке.

Игрок берет маленькую карточку со стола, показывает ее всем и кладет картинкой вниз в любой ящик комода. Следующий игрок должен также выбрать карту, показать ее и положить картинкой вниз в ящик комода ниже предыдущего. Если карточку положили в нижний ящик, следующий игрок должен положить свою карточку в верхний ящик комода.

Начните с 4 маленьких карт, со временем увеличивайте количество используемых карточек.

Карточки, которые вы не положили в комод, остаются на столе. Таким образом, считается, что игрушки не убрали, и они остались на полу.



Перемешайте большие карточки с изображением игрушек и сложите их в колоду. Тяните первую карту



Вы помните, где игрушка?



Все игроки должны попытаться вспомнить месторасположение игрушки. Она «на полу»? Или в одном из ящиков? В каком она ящике?

Вы думаете, что она в одном из ящиков?

Положите на большую карточку с изображением игрушки карточку с изображением кроссовок. На карточке должен быть изображен цвет ящика, в котором, по вашему мнению, размещена игрушка.



Вы думаете, что игрушка на полу?

Переверните карточку с изображением кроссовок, таким образом, чтобы на ней не было картинки ящика.



Переверните все большие карточки, поместите на них карточки с изображением кроссовок.



Проверьте расположение игрушек, вынимая каждую карточку из ящика комода. Затем переверните карточки, которые лежали рядом с комодом. Если вы угадали месторасположение игрушки, оставьте карточку с изображением кроссовок, если нет — отложите ее в сторону.



Вы выиграли!



Определили правильное месторасположение всех игрушек? Да? Молодцы! Определили правильное месторасположение лишь некоторых игрушек? Как жаль... постарайтесь быть чуть внимательнее в следующий раз.

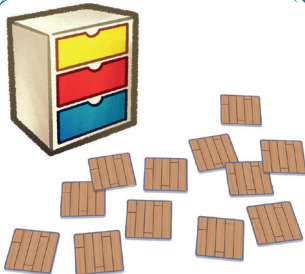


Игра на развитие памяти. Количество игроков 2-4.

Цель игры — вспомнить правильное расположение карточек с изображением игрушек. Игрок, который правильно отгадывает месторасположение максимального количества карточек с изображением игрушек, выигрывает.

Подготовка к игре

Используйте все карточки с изображением игрушек. Сформируйте колоду из больших карточек, убедитесь, чтобы все карточки были повернуты картинкой вниз.



Поместите комод на стол. Разложите 12 маленьких карточек с изображением игрушек перед комодом. Убедитесь, что они повернуты картинкой вниз.



Каждый игрок берет набор из 12 карточек с изображением кроссовок одинакового цвета.

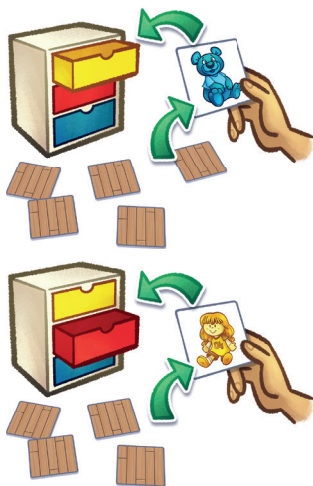
Правила игры

Младший игрок начинает, затем игра продолжается по часовой стрелке.

Игрок берет маленькую карточку со стола, показывает ее всем и кладет картинкой вниз в любой ящик комода. Следующий игрок должен также выбрать карту, показать ее и положить картинкой вниз в ящик комода ниже предыдущего. Если карточку положили в нижний ящик, следующий игрок должен положить свою карточку в верхний ящик комода.

Начните с 6 маленьких карт, со временем увеличивайте количество используемых карточек.

Карточки, которые вы не положили в комод, остаются на столе. Таким образом, считается, что игрушки не убрали, и они остались на полу.



Тяните первую карту из колоды.



Вы помните, где игрушка?



Каждый игрок самостоятельно пытается вспомнить месторасположение игрушки. Она «на полу»? Или в одном из ящиков? В каком она ящике?

Вы думаете, что она в одном из ящиков?

Положите на большую карточку с изображением игрушки карточку с изображением кроссовок. На карточке должен быть изображен цвет ящика, в котором, по вашему мнению, размещена игрушка.



Вы думаете, что игрушка на полу?

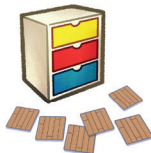
Переверните карточку с изображением кроссовок, таким образом, чтобы на ней не было картинки ящика.



Как только каждый игрок выбрал предполагаемое месторасположение игрушки (на полу/в ящике), все участники должны одновременно положить карточку с изображением кроссовок на карточку с изображением игрушки.

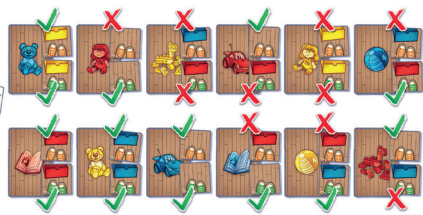
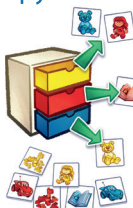


Очередь переходит к следующему игроку, он тянет карту из колоды, и каждый участник снова должен попытаться угадать, где лежит игрушка — в комод или на полу.



Проверяем месторасположение игрушки...

Теперь проверьте месторасположение карточек с игрушками. Поочередно открывайте ящики комода и вынимайте карточки. Проверяйте, угадали ли вы расположение игрушек. Если вы угадали правильное месторасположение, оставьте свою карточку с изображением кроссовок, если нет — уберите ее с большой карточки.



Ты выиграл!



Игрок, у которого максимальное количество карточек с изображением кроссовок, выигрывает. Если у нескольких участников одинаковое количество карточек, то победа присуждается нескольким игрокам.



PLAYROOM



Ми раді, що ви обрали гру «Ігрова кімната», 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

- 1 комод
- 12 іграшок
- 12 карток з іграшками

- 48 карток із взуттям – 12 для кожного кольору

Як грати

Перш за все, розважайтесь з вашою дитиною, вивчаючи правила гри. Подивіться на малюнки на картках та обговоріть з дитиною, що на них зображено. Покажіть дитині як працює комод та дозвольте спробувати покласти іграшки в шухлядки комоду протягом пробної гри.

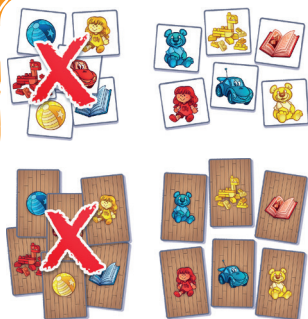


ЦІЛЬ ГРИ – БАЗОВИЙ РІВЕНЬ 3+

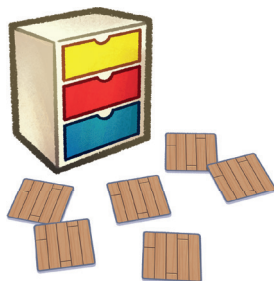
Колективна гра на пам'ять за участю від 1 до 4 гравців

Необхідно вгадати найбільшу кількість місць, де було розміщено іграшки.

Підготовка до гри



Оберіть 6 карток з іграшками (рекомендуємо по 2 кожного кольору).



Розмістіть комод на столі. Покладіть картки з іграшками навпроти та переконайтесь, що всі картки перегорнуті малюнком вниз.



Візьміть набір із 12 карток із взуттям.

Як грати

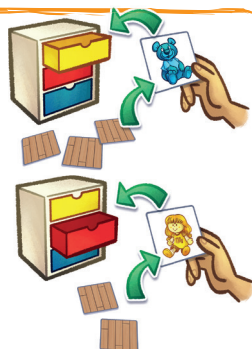
Розпочинає наймолодший гравець, а потім продовжуйте за годинниковою стрілкою.

Гравець бере іграшку зі столу, показує її всім та кладе її в будь-яку шухлядку комоду малюнком вниз.

Хід переходить до наступного гравця, який буде робити такі самі дії з одним обмеженням – не дозволяється класти іграшки в ту шухлядку, яку обрав попередній учасник: якщо у попередньому раунді нижня шухлядка була зайнята, ви маєте використовувати першу зверху і так далі.

Розпочинайте з 4 іграшок та збільшуйте їх кількість у наступних іграх.

Іграшки, які ви не поклали в шухлядки, відкладіть на підлогу.



Перемішайте картки з іграшками та зберіть їх у колоду. Перегорніть першу картку.



Чи пам'ятаєте ви де іграшка?



Всі гравці разом мають спробувати пригадати, де знайти іграшку: Вона досі на підлозі? Або вона в шухлядці? А в якій саме шухлядці?

Ви думаєте, що вона в шухлядці?

Покладіть на картку з іграшкою картку із взуттям, що відповідає кольору шухлядки, де знаходиться іграшка.



Ви думаєте, що вона на підлозі?

Покладіть на картку з іграшкою картку із взуттям із зображенням підлоги



Перегорніть всі картки, співвідносячи їх з картками з взуттям, які, на вашу думку, є вірними.



Тепер перевірте фактичне розміщення іграшок, переглянувши кожну іграшку в шухлядках та поза ними. Якщо ви вгадали розміщення цих іграшок, залишайте картки з взуттям, якщо ні – відкладайте їх.



Ви виграли!



Ви вгадали всі місця, де були розміщені іграшки?

...Так? Молодці!

...Ні? Ви вгадали лише деякі з них? Шкода: наступного разу будьте більш уважними.



UK

ЦІЛЬ ГРИ – ПРОФЕСІЙНИЙ РІВЕНЬ 5+

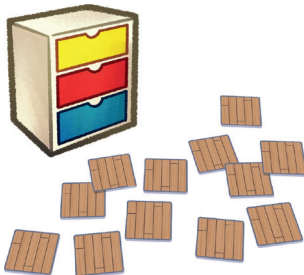
Гра на пам'ять за 1 частю від 2 до 4 гравців.

Необхідно вгадати найбільшу кількість місць, де було розміщено іграшки.

Підготовка до гри



Використовуйте всі картки з іграшками та покладіть їх малюнком вниз.



Розмістіть комод на столі. Покладіть 12 карток з іграшками навпроти та переконайтесь, що всі картки перевернуті малюнком вниз.



Кожен гравець бере набір з 12 карток із взуттям одного кольору.

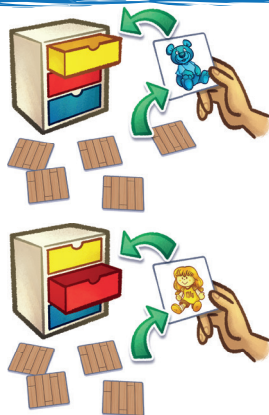
Як грати

Розпочинає наймолодший гравець, а потім продовжуйте за годинниковою стрілкою. Гравець бере іграшку зі столу, показує її всім та кладе її в будь-яку шухлядку комоду малюнком вниз.

Хід переходить до наступного гравця, який буде робити такі самі дії з одним обмеженням – не дозволяється класти іграшки в ту шухлядку, яку обрав попередній учасник: якщо у попередньому раунді нижня шухлядка була зайнята, ви маєте використовувати першу зверху і так далі.

Розпочинайте з 6 іграшок та збільшуйте їх кількість у наступних іграх.

Іграшки, які ви не поклали в шухлядки, відкладіть на підлогу.



Перегорніть першу картку з колоди



Чи пам'ятаєте ви де іграшка?



Всі гравці разом мають спробувати пригадати, де знайти іграшку: Вона досі на підлозі? Або вона в шухлядці? А в якій саме шухлядці?

Ви думаєте вона в шухлядці?

Покладіть на картку з іграшкою картку із взуттям, що відповідає кольору шухлядки, де знаходиться іграшка.



Ви думаєте, що вона на підлозі?

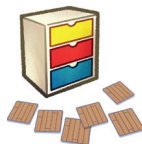
Покладіть на картку з іграшкою картку із взуттям із зображенням підлоги



Після того, як всі гравці таємно обрали їх власні картки із взуттям, всі мають одночасно покласти їх на картки з іграшками.

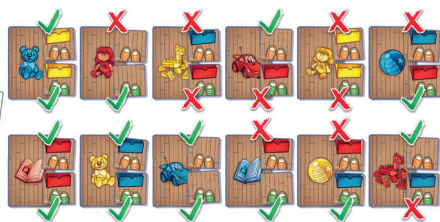
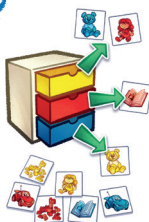


Хід переходить далі до наступного гравця за годинниковою стрілкою та гра продовжується поки не будуть оброблені всі картки з іграшками. Для кожної з них гравці розміщують картку із взуттям відповідно до того, де, на їх думку, знаходиться іграшка.



Ви все запам'ятали?

Тепер перевірте фактичне розміщення іграшок, переглянувши кожну іграшку в шухлядках та поза ними. Якщо ви вгадали розміщення цих іграшок, залишайте картки з взуттям, якщо ні – відкладайте їх.



Ви виграли!



Гравець з найбільшою кількістю карток із взуттям виграє. Якщо кількість рівна, може бути кілька переможців.



PLAYROOM



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

1 dulăpior cu sertare
12 piese cu jucărie
12 cărți cu jucărie

48 de piese „cu pantof” – 12 pentru fiecare culoare

Să învățăm cum se joacă

În primul rând, distrează-te alături de copilul tău, descoperind conținutul jocurilor. Analizați ilustrațiile cărților împreună și discutați ce reprezintă cărțile. Arată-i copilului cum funcționează sertarul și lasă-l să experimenteze așezarea jucăriilor în sertare prin joc liber.

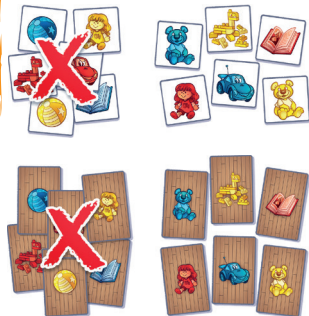


Scopul jocului – Nivel de bază 3+

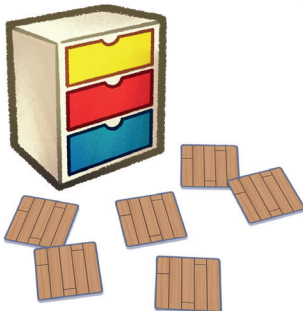
Joc de memorie și colaborare pentru 1 până la 4 jucători

Să așezăm în ordine un număr cât mai mare de jucării, amintindu-ne exact unde au fost amplasate.

Pregătirea jocului



Alege 6 piese cu jucărie
(vă recomandăm câte 2
pentru fiecare culoare)



Așează dulăpiorul cu
sertare pe masă. Așează
piesele cu jucărie în fața
sertarelor, asigurându-te
că ai întors cu fața în jos
imaginile jucăriilor.



la un set de 12 piese
cu pantof.

Regulile jocului

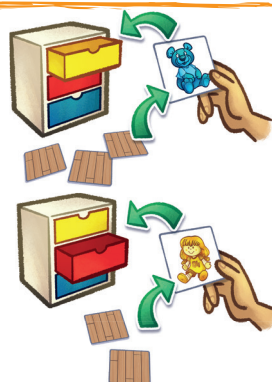
Începe cel mai mic jucător și apoi se continuă în sensul acelor de ceasornic.

Jucătorul actual ia o piesă de pe masa cu jucării, arătând-o tuturor, și o așează în oricare dintre sertare cu fața în jos.

Este rândul următorului jucător, care va proceda la fel, fiind nevoit să așeze cartea în sertarul de sub cel ales de jucătorul dinaintea sa: dacă în runda anterioară s-a folosit sertarul din partea de jos, va trebui să îl folosească pe cel din partea de sus și așa mai departe.

Începe folosind numai 4 piese cu jucărie și mărește numărul de piese în următoarele jocuri.

Piesele cu jucărie care nu sunt așezate în sertare se vor așeza pe podea.



Amestecă cărțile cu jucărie și așează-le una peste alta, formând un pachet.

Întoarce prima carte.



Îți mai amintești unde este jucăria?



Împreună, jucătorii trebuie să își amintească unde se află jucăria: Este încă pe podea? Sau se află în sertar? În care dintre sertare?

Crezi că se află într-un sertar?

Așează pe carte o piesă cu pantof de culoarea sertarului în care crezi că a fost așezată jucăria



Crezi că este pe podea?

Așează pe carte o piesă cu pantof cu fața în sus



Întoarce toate cărțile, asociindu-le cu piesele cu pantof care crezi că sunt corecte.



Acum verifică adevărata poziție a jucăriilor, dezvăluind fiecare jucărie din afara sertarelor și apoi pe cele din sertare; Dacă ai ghicit unde erau așezate jucăriile, păstrează piesele cu pantof; dacă nu, pune-le deoparte.



Ai câștigat!



Ne-am amintit toate locurile unde au fost așezate jucăriile?
...Da? Bine jucat!
...Nu? Ne-am amintit numai o parte dintre ele?
Ce păcat! Data viitoare trebuie să fim mai atenți.



RO

Scopul jocului – Nivel avansat 5+

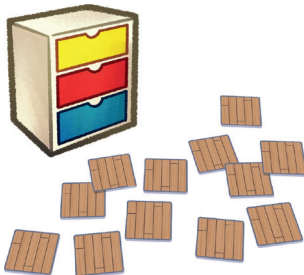
Joc de memorie și competiție pentru 2 până la 4 jucători

Să așezăm în ordine un număr cât mai mare de jucării, amintindu-ne exact unde au fost amplasate.

Pregătirea jocului



Folosește toate cărțile cu jucărie și așează-le una peste alta, cu fața în jos, formând un pachet.



Așează dulăpiorul cu sertare pe masă. Așează cele 12 piese cu jucărie în fața sertarelor, asigurându-te că ai întors cu fața în jos imaginile jucăriilor.



Fiecare jucător alege un set de 12 piese cu pantof de o anumită culoare.

Regulile jocului

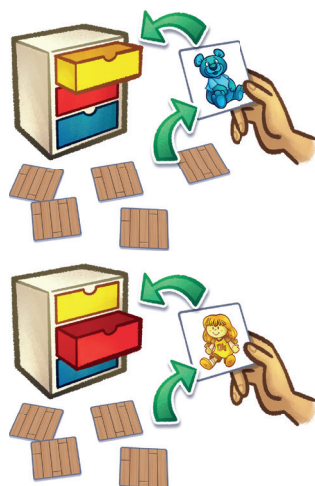
Începe cel mai mic jucător și apoi se continuă în sensul acelor de ceasornic.

Jucătorul actual ia o piesă cu jucărie de pe masă, arătând-o tuturor, și o așează în oricare dintre sertarele dulăpiorului, cu fața în jos.

Este rândul următorului jucător, care va proceda la fel, fiind nevoit să așeze cartea în sertarul de sub cel ales de jucătorul dinaintea sa: dacă în runda anterioară s-a folosit sertarul din partea de jos, va trebui să îl folosească pe cel din partea de sus și așa mai departe.

Începe folosind numai 6 piese cu jucărie și mărește numărul de piese în următoarele jocuri.

Piesele cu jucărie care nu sunt așezate în sertare se vor așeza pe podea.



Întoarce prima carte din cele grupate una peste alta.



Îți mai amintești unde este jucăria?



Împreună, jucătorii trebuie să își amintească unde se află jucăria: Este încă pe podea sau este în sertar? În care dintre sertare?

Crezi că se află într-un sertar?

Va trebui să așezi pe carte o piesă cu pantof de culoarea sertarului în care crezi că a fost așezată jucăria



Crezi că este pe podea?

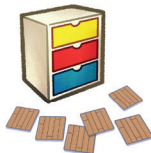
Va trebui să așezi pe carte o piesă cu pantof, cu fața în sus



După ce toți jucătorii și-au ales în secret propriile piese „cu pantof”, le vor așeza simultan pe cartea cu jucărie.

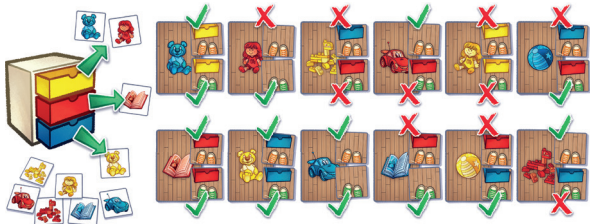


Apoi, vine rândul următorului jucător în sensul acelor de ceasornic și se procedează la fel până la descoperirea tuturor cărților cu jucărie. Pentru fiecare dintre ele, jucătorii așează o piesă cu pantof acolo unde își amintesc că a fost așezată jucăria



Ți-ai amintit tot?

Acum verifică adevărata poziție a jucăriilor, dezvăluind jucăriile din afara sertarelor și apoi pe cele din sertare; Dacă ai ghicit locul corect în care erau așezate jucăriile, păstrează piesele cu pantof; dacă nu, pune-le deoparte.



Ai câștigat!



Jucătorul cu cele mai multe piese cu pantof câștigă; În caz de egalitate, vor exista mai mulți câștigători.



PLAYROOM



Благодарим Ви, че избрахте този продукт от серията Фамилни игри. Играта помага на Вашето дете 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

1 скрин с чекмеджета
12 плочки играчки

12 карти играчки
48 плочки "обувка" – 12 за всеки цвят

Да се научим как се играе

Преди всичко се забавлявайте с Вашето дете, докато разучавате съдържанието на играта. Разгледайте илюстрациите на картите с деца, си и дискутирайте какво изобразяват те. Покажете на детето си как се използва чекмеджето и му позволете да експериментира с разположението на играчките в шкафове по време на свободно занимание.

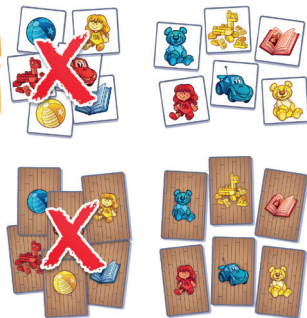


цел на играта – основно ниво 3+

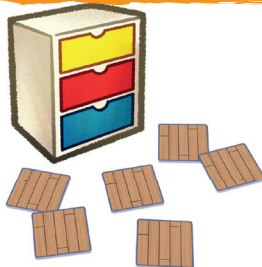
Съвместна игра за запомняне за 1 до 4 играчи

Нека да наредим най-голям брой играчки, точно както си спомняте къде са били поставени.

Нареждане



Изберете 6 плочки играчки (препоръчваме 2 за всеки цвят)



Поставете скрина с чекмеджетата на масата. Поставете плочките играчки срещу чекмеджетата, като се убедите, че изображенията с играчки са обърнати надолу.



Вземете комплект от 12 плочки "обувка".

Как се играе

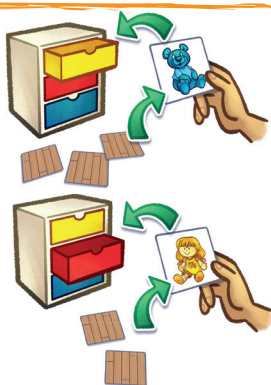
Започва най-малкият играч и след това се продължава по часовниковата стрелка.

Играчът, който е наред, взема плочка от масата за играчки, като я показва на всички, и я слага в някое от чекмеджетата, като изображението на играчката е обърнато надолу.

Редът се предава на следващия играч, който също така ще съхрани картата в чекмеджето, което се намира под онова, което е избрал предходният играч: ако в предходния етап е използвана таблата от по-ниско ниво, вие трябва да използвате първата от върха и т. н.

Започнете играта с 4 плочки играчки, и увеличете броя на плочките в следващите игри.

Плочките играчки, които не поставите в чекмеджетата, се смятат за поставени на пода.



Разбъркайте картите играчки и съберете тесте от тях.

Обърнете първата карта.



Помните ли къде е играчката?



Играчите заедно трябва да си спомнят къде е и да я открият: На пода ли е? Или е в чекмеджето? И в кое чекмедже?

Мислите ли, че е в чекмеджето?

Поставете върху картата плочка обувка с цвета на чекмеджето, където смятате, че е играчката.



Мислите ли, че е на пода?

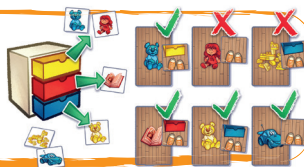
Поставете върху картата плочка обувка, която да е обърната нагоре.



Обърнете всички карти, които да отговарят на плочките обувка, които смятате, че са правилни.



Сега проверете действителното разположение на играчките, като разкриете всяка играчка извън чекмеджетата и тогава тези в чекмеджето; Ако сте отгатнали правилното разположение на тези играчки, задръжте плочките обувка или в противен случай ги отхвърлете.



Ти спечели!



Спомняте ли си всичките места, където са били разположени играчките?

...Да? Добра работа!

...Не? Спомнихте ли си само някои от тях?

Колко жалко: следващия път трябва да сте по-внимателни.



Състезателна игра за запомняне за 2 до 4 играчи

Нека да наредим най-голям брой играчки, точно както си спомняте къде са били поставени.

Нареждане

Използвайте всички карти играчки и създайте тесте, което да е обърнато надолу.



Поставете скрина с чекмеджетата на масата. Поставете 12 от плочките играчки срещу чекмеджетата, като се убедите, че изображенията с играчки са обърнати надолу.



Всеки играч взема комплект от 12 плочки-обувка с определен цвят.

Как се играе

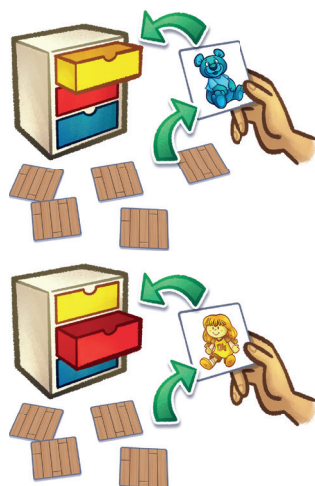
Започва най-малкият играч и след това играят останалите по посока на часовниковата стрелка.

Играчът, който е наред, взема плочка от масата за играчки, като я показва на всички, и я слага в някое от чекмеджетата, като изображението на играчката е обърнато надолу.

Редът се предава на следващия играч, който също така ще съхрани картата в чекмеджето, което се намира под онова, което е избрал предходният играч: ако в предходния етап е използвана таблата от по-ниско ниво, вие трябва да използвате първата от върха и т.н

Започнете играта с 6 плочки играчки и увеличете броя на плочките в следващите игри.

Плочките играчки, които не са в чекмеджетата, се смятат за поставени на пода.



Обърнете първата карта от тестето от карти играчки.



Помните ли къде е играчката?



Играчите заедно трябва да си спомнят къде е и да я открият: На пода ли е или е в чекмеджето? И в кое чекмедже?

Мислите ли, че е в чекмедже?

Трябва да поставите върху картата плочка обувка с цвета на чекмеджето, където мислите, че се намира играчката



Мислите ли, че е на пода?

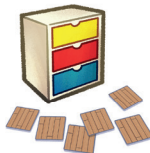
Трябва да поставите върху картата плочка обувка, която да е обърната нагоре.



Когато всички играчи са си избрали тайно своята плочка "обувка", всички едновременно трябва да ги сложат върху картата играчка.

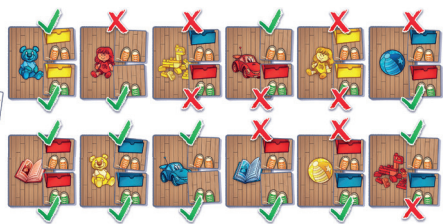
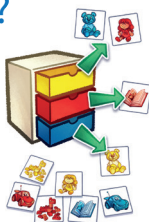


Тогава редът се предава на следващия играч по часовниковата стрелка и така продължава, докато не открият всички карти играчки. За всеки от тях играчите слагат плочка обувка, където си спомнят че е била поставена играчката.



Запомнихте ли всичко?

Сега проверете действителното разположение на играчките, като разкриете тези извън и вътре в чекмеджетата; Ако сте отгатнали правилното разположение на тези играчки, задръжте плочките обувка или в противен случай ги отхвърлете.



Ти спечели!



Играчът с най-голям брой плочки обувка печели; В случай на равенство има няколко победители.



PLAYROOM



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

1 Kommode
12 Spielzeugplättchen

12 Spielkarten
48 Schuhkärtchen, 12 je Farbe

Wie geht das Spiel?

Lernen Sie das Spiel zusammen mit Ihrem Kind in Ruhe kennen. Schauen Sie sich gemeinsam die Abbildungen an und besprechen Sie, was darauf zu sehen ist. Zeigen Sie dem Kind, wie die Kommode funktioniert. Lassen Sie ihr Kind im freien Spiel entdecken, wie man die Spielzeugplättchen in die Schubladen legt.



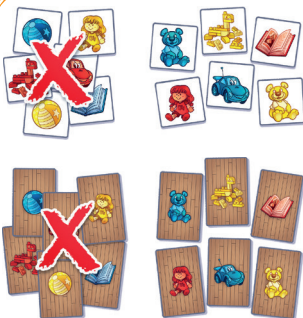
Ziel des Spiels – Anfänger

3+

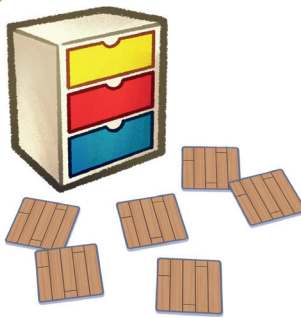
Ein kooperatives Gedächtnis-Spiel für 1 bis 4 Spieler

Sortieren Sie möglichst viele Spielzeugplättchen in die Kommode ein und versuchen Sie sich daran zu erinnern, in welcher Schublade Sie sich befinden.

Spielaufbau



Wählen Sie 6 Spielzeugplättchen aus (wir empfehlen 2 je Farbe).



Stellen Sie die Kommode auf und legen Sie die Spielzeugplättchen mit der Abbildung nach unten vor die Kommode.



Nehme Sie nun 12 Schuhkärtchen.

Spielverlauf

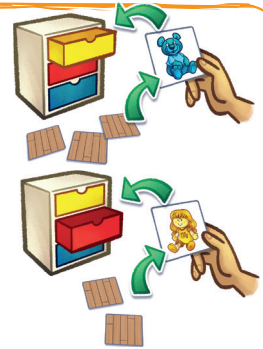
Der jüngste Mitspieler fängt an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Nehmen Sie ein Spielzeugplättchen, die vor der Kommode liegen, und zeigen Sie es den anderen Mitspielern. Dann legen Sie das Spielzeugplättchen mit der Abbildung nach unten in eine der Schubladen.

Der nächste Spieler wiederholt das Ganze, muss sein Spielzeugplättchen aber eine Schublade weiter unten einlegen, als der erste Mitspieler. Wurde die unterste Schublade benutzt, wieder von oben beginnen usw.

Spielzeugplättchen, die nicht in die Schublade gelegt werden, bleiben vor der Kommode liegen.

Mischen Sie die Spielkarten und legen Sie sie verdeckt auf einen Stapel.



Decken Sie die oberste Karte auf.



Weißt du noch, wo das Spielzeug liegt?



Überlegen Sie gemeinsam, wo das Spielzeugplättchen liegen könnte. Liegt es noch auf dem Boden vor der Kommode oder ist es schon in einer der Schubladen der Kommode? Und in welcher Schublade liegt es?

Liegt es in einer Schublade?

Legen Sie auf die Spielkarte das Schuhkärtchen mit der Farbe der Schublade, in der Sie das Spielzeugplättchen vermuten.



Oder liegt es auf dem Boden?

Dann legen Sie ein Schuhkärtchen, auf der keine Schublade abgebildet ist, auf die Spielkarte.



Drehen Sie nun alle anderen Spielkarten nach und nach um und legen jeweils entsprechend die Schuhkärtchen auf die Spielkarten, je nachdem, wo Sie die abgebildeten Spielzeugplättchen vermuten.



Nun überprüfen Sie, in welcher Schublade die jeweiligen Spielzeugplättchen sich tatsächlich befinden. Holen Sie dazu die Spielzeugplättchen aus den Schubladen. Wurde das Spielzeug in der richtigen Kommode vermutet, behalten Sie das Schuhplättchen. Lagen Sie falsch, legen Sie es beiseite.



Gewonnen!



Sie konnten sich an alle Spielzeugplättchen erinnern, in welcher Schublade sie lagen? Gut gemacht! Sie haben gewonnen! Sie konnten sich nicht bei allen Spielzeugplättchen an die richtige Schublade erinnern? Schade! Versuchen Sie es beim nächsten Mal wieder.



Ziel des Spiels – fortgeschrittene 5+

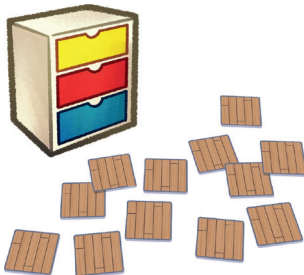
Ein Gedächtnis-Spiel für 2 bis 4 Spieler

Sortieren Sie möglichst viele Spielzeugplättchen in die Kommode und versuchen Sie sich dann zu erinnern, in welcher Schublade sie sich jeweils befinden.

Spielaufbau



Stapeln Sie alle Spielkarten verdeckt aufeinander.



Stellen Sie die Kommode auf und legen die 12 Spielzeugplättchen zugedeckt vor die Kommode.



Jeder Spieler bekommt 12 Schuhkartchen einer bestimmten Farbe.

Spielverlauf

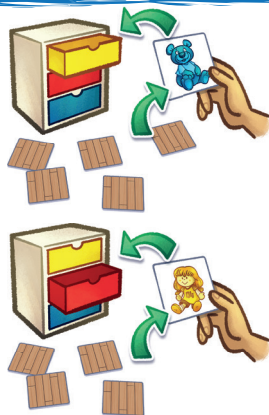
Der jüngste Mitspieler fängt an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Nehmen Sie ein Spielzeugplättchen auf und zeigen es den Mitspielern. Legen Sie nun das Spielzeugplättchen mit der Abbildung nach unten in eine der Schubladen.

Der nächste Spieler wiederholt das Ganze, muss aber sein Spielzeugplättchen in eine Schublade weiter unten einlegen, als der erste Mitspieler. Wurde die unterste Schublade benutzt, beginnen Sie wieder mit der oberen usw.

Beginnen Sie mit sechs Spielzeugplättchen und erhöhen Sie die Anzahl in den nächsten Runden.

Spielzeugplättchen, die nicht in die Schublade gelegt wurden, bleiben vor der Kommode liegen.



Decken Sie die oberste Spielkarte von dem Stapel auf.



Weißt du noch, in welcher Schublade das Spielzeugplättchen liegt?



Überlegen Sie gemeinsam, in welcher Schublade der Kommode sich das Spielzeugplättchen befindet. Liegt es noch auf dem Boden vor der Kommode oder ist es schon in einer der Schubladen eingeräumt? In welcher der Schubladen könnte es liegen?

Liegt es in einer Schublade?

Legen Sie nun auf die Spielkarte das Schuhkärtchen mit der Farbe der Schublade, in der Sie das Spielzeugplättchen vermuten.



Oder liegt es noch auf dem Boden vor der Kommode?

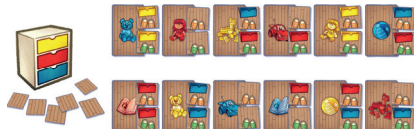
Dann legen Sie ein Schuhkärtchen, auf der keine Schublade abgebildet ist, auf die Spielkarte.



Drehen Sie nun alle anderen Karten nach und nach um und legen jeweils entsprechend die Schuhkärtchen auf die Spielkarten, je nachdem, wo Sie die abgebildeten Spielzeugplättchen vermuten.

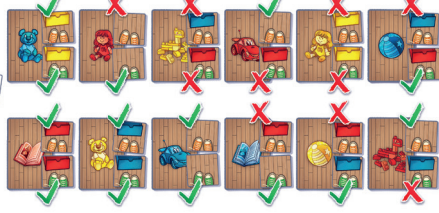
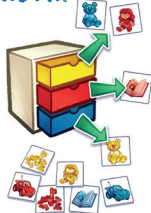


Wenn alle Mitspieler nun ihre Schuhkärtchen „heimlich“ ausgewählt haben, legen alle Mitspieler gleichzeitig ihre ausgewählten Schuhkärtchen auf die Spielkarte. Dann ist der nächste Mitspieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. So geht es weiter, bis alle Spielkarten aufgedeckt worden sind und jeder Spieler jeweils sein Schuhkärtchen daraufgelegt hat, je nachdem, wo er das Spielzeugplättchen in der Kommode vermutet.



Kannst du dich an alles erinnern?

Nun überprüfen Sie, in welcher Schublade die jeweiligen Spielzeugplättchen sich tatsächlich befinden. Holen Sie dazu die Spielzeugplättchen aus den Schubladen. Wurde das Spielzeugplättchen in der richtigen Schublade vermutet, behalten Sie das Schuhplättchen. Lagen Sie falsch, legen Sie es beiseite.



Gewonnen!



Es gewinnt der Mitspieler mit den meisten Schuhkärtchen.

Bei einem Unentschieden gibt es mehrere Sieger.



PLAYROOM



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

- 1 ladekast
- 12 speelgoedtegels

- 12 speelgoedkaarten
- 48 schoenen-tegels: 12 voor elke kleur

Laten we eens kijken hoe het spel gespeeld wordt

Veel plezier wanneer jullie samen de inhoud van het spel ontdekken. Kijk naar de afbeeldingen op de kaarten en bespreek met de kinderen wat ze kaarten voorstellen, toon hen hoe de ladekast werkt en laat hen via vrij spel ontdekken hoe de speeltjes in de lades te stoppen.

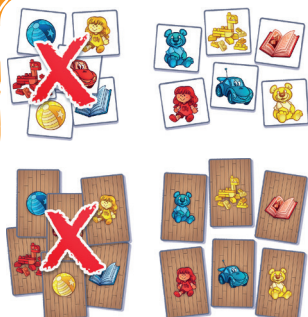


Doel van het spel – basisniveau 3+

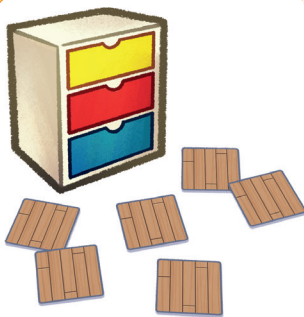
Geheugenspel voor 1 tot 4 spelers

Zo veel mogelijk speeltjes verzamelend door je exact te herinneren waar ze werden opgeruimd.

Opstelling



Kies 6 speelgoedtegels
(bij voorkeur 2 per kleur)



Zet de ladekast op de tafel
en leg de speelgoedtegels
ervoor met de afbeelding
naar beneden.



Neem een reeks van
12 schoenentegels.

Spelregeld

De jongste speler begint, speel daarna verder met de wijzers van de klok mee..

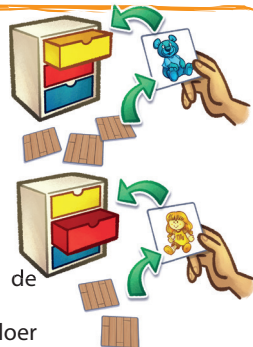
De speler die aan de beurt is neemt een tegel van de speelgoedtafel, toont hem aan iedereen en stopt hem in één van de lades met de afbeelding naar beneden.

De volgende speler is aan de beurt, neemt een tegel, toont hem aan de andere spelers en bergt hem op in de lade onder de lade van de vorige speler: als de vorige speler de onderste lade heeft gebruikt, moet de bovenste lade gebruikt worden, en zo verder.

Begin met slechts 4 speelgoedtegels en verhoog het aantal tegels in de volgende ronde.

De speelgoedtegels die niet in de lades worden gelegd blijven "op de vloer liggen".

Schud de speelgoedkaarten en vorm een stapel.



Keer de eerste kaart om.



Herinnert u zich waar het speeltje is?



Alle spelers dienen zich samen te herinneren waar dat speeltje ligt: Ligt het nog op de vloer? Of in een lade? En in welke lade?

In een lade?

Leg op de kaart een schoenentegel met de kleur van de lade waarin je denkt dat het speelgoed ligt.



Op de vloer?

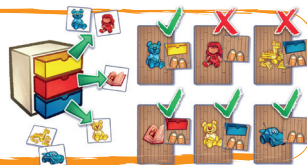
Leg op de kaart een schoenentegel met de afbeelding naar beneden.



Keer alle kaarten om en combineer ze met de schoenentegels waarvan jullie denken dat ze juist zijn.



Controleer waar de speeltjes zich bevinden, toon elk speeltje dat niet in de lades ligt en vervolgens de speeltjes in de lades. Als jullie correct hebben geraden bewaren jullie de schoenentegels, zoniet moeten ze worden weggelegd.



Gewonnen!



Proficiat, jullie hebben goed onthouden waar alle speeltjes werden opgeborgen!
Jammer, jullie wisten niet waar alle speeltjes lagen, volgende keer beter opletten...



Doel van het spel – Gevorderd niveau 5+

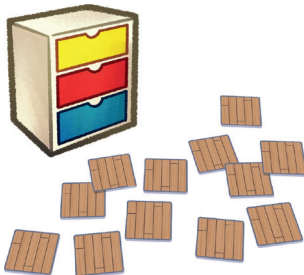
Competitiespel voor 2 tot 4 spelers

Zo veel mogelijk speeltjes verzamelen door je exact te herinneren waar ze werden opgeruimd.

Opstelling



Gebruik alle speelgoedkaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden.



Zet de ladekast op de tafel en leg de 12 speelgoedtegels ervoor met de afbeelding naar beneden.



Elke speler neemt een reeks van 12 schoentegels van een bepaalde kleur.

Spelregels

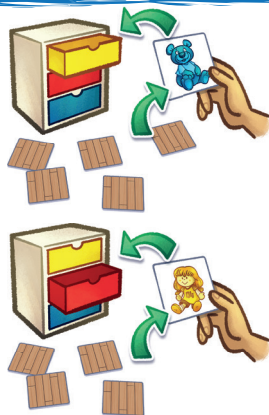
De jongste speler begint, speel daarna verder met de wijzers van de klok mee. De speler die aan de beurt is neemt een tegel van de speelgoedtafel, toont hem aan iedereen en legt hem in één van de lades met de afbeelding naar beneden.

De volgende speler is aan de beurt, neemt een tegel, toont hem aan de andere spelers en bergt hem op in de lade onder de lade van de vorige speler: als de vorige speler de onderste lade heeft gebruikt, moet de bovenste lade gebruikt worden, en zo verder.

Begin met slechts 6 speelgoedtegels en verhoog het aantal tegels in de volgende ronde.

De speelgoedtegels die niet in de lades worden gelegd blijven op de vloer liggen.

Schud de speelgoedkaarten en vorm een stapel.



Keer de eerste kaart om.



Herinnert u zich waar het speeltje is?



Alle spelers dienen zich samen te herinneren waar dat speeltje ligt: Ligt het nog op de vloer? Of in een lade? En in welke lade?

In een lade?

Leg op de kaart een schoenentegel met de kleur van de lade waarin je denkt dat het speelgoed ligt.



Op de vloer?

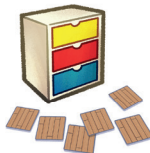
Leg op de kaart een schoenentegel met de afbeelding naar beneden.



Zodra alle spelers in het geheim hun schoenen-tegel hebben gekozen, leggen ze allemaal tegelijk hun tegel op de speelgoedkaart.

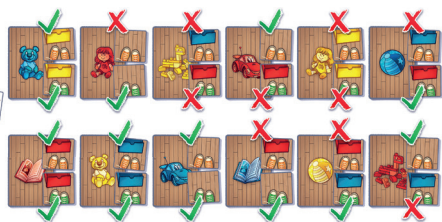
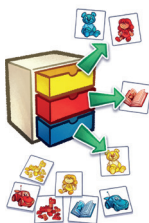


De beurt is aan de volgende speler, in de richting van de wijzers van de klok, totdat alle speelgoedkaarten zijn ontdekt. Voor elke speelgoedkaart plaatsen de spelers een schoenentegel op de plaats waar ze denken dat het speeltje werd gelegd.



Alles goed onthouden?

Controleer nu de waar de speeltjes liggen, toon de speeltjes die niet in de lades liggen en vervolgens die in de lades; als de juiste plaats werd heeft geraden worden de tegels bijgehouden, zoniet worden ze weggelegd.



Gewonnen!



De speler met de meeste schoenentegels wint; bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



PLAYROOM



نشكركم على اختياركم هذه اللعبة من مجموعة الألعاب العائلية. تساعد هذه لعبة طفلك على تطوير مهاراته الشخصية وعلى تعلم الاختلاط بالمجتمع من حوله من خلال مساعدته على تعلم واتباع القواعد والقوانين واستيعاب 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

١ صندوق أدراج
١٢ أوراق ألعاب

١٢ بطاقات ألعاب
٤٨ ورقة "أحذية" - ١٢ ورقة لكل لون



دعونا نتعلم كيفية اللعب

أولاً وقبل كل شيء، استمتع باللعب مع طفلك من خلال استكشاف محتويات اللعبة. اطّلع سوياً معه على الرسومات الموجودة على البطاقات وتحدث معه عن الرسومات الظاهرة على كل بطاقة. ساعد طفلك على تعلم كيفية عمل الدرج ودعه يجرب وضع الألعاب داخل الدرج واللعب بحرية.

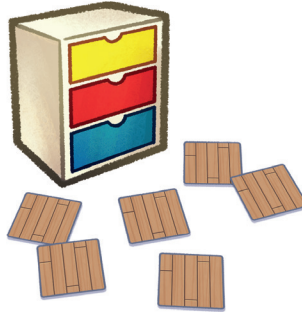
الهدف من اللعبة - المستوى الأساسي ٣+ 3+

لعبة الذاكرة من ١ إلى ٤ لاعبين
رتب أعلى عدد من الألعاب وتذكر أماكنها.

تجميع اللعبة



إختر ٦ أوراق ألعاب (ننصح باختيار ٢ من كل لون).



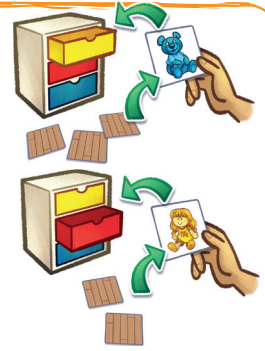
ضع صندوق الأدراج على الطاولة ثم ضع أوراق الألعاب أمامها مع التأكد من أن جميع الأوراق مقلوبة والرسومات غير ظاهرة.



خذ دزينة من أوراق "الأحذية" (١٢ بطاقة).

كيفية اللعب

يبدأ اللاعب الأصغر سناً باللعب أولاً، ثم يتبعه الآخرون باتجاه عقارب الساعة.
يجتر اللاعب الأول ورقة من طاولة الألعاب ويظهرها لجميع اللاعبين ثم يضعها داخل أي من الأدراج بشكل مقلوب بحيث لا تكون الرسومة ظاهرة.
بعد ذلك يحين دور اللاعب التالي في اللعب. على اللاعب اتباع نفس الخطوات المسبقة ولكن على شرط أن يضع ورقته في الدرج الموجود أسفل الدرج الذي إختاره اللاعب السابق: في حال تم استخدام الدرج السفلي في دورة اللعب المسبقة، فعلى اللاعب أن يستخدم الدرج الأول الموجود أعلى الصندوق وهكذا.



يبدأ اللعب باستخدام 4 أوراق لعب فقط ثم زد عدد الورقات في دورات اللعب التالية.



تبقى الأوراق التي لم توضع داخل الأدراج على الأرض.
قم بخلط أوراق الألعاب واجمعها معاً في حزمة أوراق.
اسحب البطاقة الأولى وأظهرها للاعبين الآخرين.

هل تتذكر مكان اللعبة؟



يجب على جميع اللاعبين
تذكر مكان اللعبة سوياً: هل
ما تزال على الأرض؟ أم
هل هي في أحد الأدراج؟
في أي درج؟

هل تظن أنها في أحد الأدراج؟

ضع على البطاقة ورقة "حذاء" من نفس لون
الدرج الذي تظن أن اللعبة الموجودة بداخله.



هل تظن أن اللعبة على الأرض؟

ضع على البطاقة ورقة "حذاء" مرسوم
عليها صورة طاولة بحيث تكون الصورة
ظاهرة للجميع اللاعبين.



يجب قلب البطاقات ومطابقتها مع أوراق "الأحذية" التي يظنون أنها
صحيحة.



والآن ابحث عن مكان اللعبة الحقيقي من خلال إظهار كل لعبة موجودة داخل الأدراج؛ إذا
حزرت أماكن الألعاب الحقيقية إحتفظ بأوراق "الأحذية"، وإلا فتخلص منها.



لقد فزت اللعبة!



هل تذكرت جميع أماكن الألعاب الحقيقية؟
...نعم؟ أحسنت!
... لا؟ هل تذكرت بعضها فقط؟ خطأً موقفاً في المرة المقبلة. حول
الانتباه أكثر والفوز في المرة القادمة.

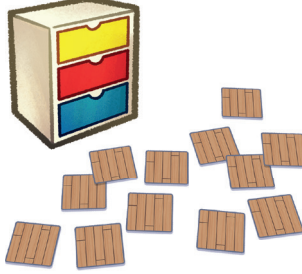


لعبة الذاكرة التنافسية: من ٢ إلى ٤ لاعبين.
رتب أعلى عدد من الألعاب وتذكر أماكنها.

قبعلل اعيمجت



استخدم جميع بطاقات الألعاب
الموجودة وضعها بالمقلوب بحيث لا
تكون الرسوم ظاهرة.



ضع صندوق الأدراج على الطاولة ثم
ضع ١٢ ورقة ألعاب أمام الصندوق مع
التأكد من أن صور الألعاب غير
ظاهرة.



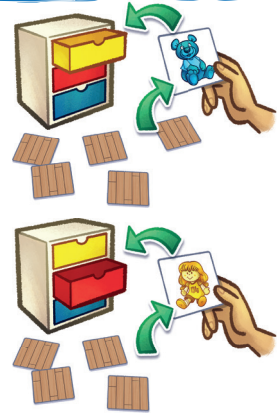
يجب أن يأخذ كل لاعب دزينة أوراق
"أحذية" (١٢ ورقة) من لون محدد.

بعلل اعيفيك

يبدأ اللاعب الأصغر سناً باللعب أولاً، ثم يتبعه اللاعبون الآخرون باتجاه عقارب
الساعة.
على اللاعب الأول اختيار ورقة من طاولة الألعاب وإظهارها لجميع اللاعبين ثم
وضعها داخل أي من الأدراج بشكل مقلوب بحيث لا تكون الرسوم ظاهرة.
بعد ذلك، يحين دور اللاعب التالي في اللعب. على اللاعب اتباع نفس الخطوات
السابقة ولكن على شرط أن يضع ورقته في الدرج الموجود أسفل الدرج الذي
إختاره اللاعب السابق: في حال تم استخدام الدرج السفلي في دورة اللعب المسبقة
فعلى اللاعب أن يستخدم الدرج الأول الموجود أعلى الصندوق وهكذا.

إبدأ اللعب باستخدام ٦ ورقات ألعاب فقط ثم زد عدد الأوراق في دورات اللعب
التالية.

تبقى الأوراق التي لم توضع داخل الدرج على الأرض.
قم بخلط أوراق الألعاب واجمعها معاً في حزمة أوراق.



اسحب البطاقة الأولى وأظهرها لجميع اللاعبين.



؟قبعلل ان اكم ركذت له



يجب على جميع اللاعبين تذكر مكان اللعبة سويًا:
هل ما تزال على الأرض؟ أم هل هي في أحد
الأدراج؟ في أي درج؟

؟ريراوجل ادحأ يف امنأ ن ظت له

ضع على البطاقة ورقة
"حذاء" من نفس لون الدرج
الذي تظن أن اللعبة بداخله.



؟ضرألا يلع قبعلل انأ ن ظت له

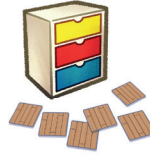
ضع على البطاقة ورقة
"حذاء" مرسوم عليها طائلة
بحيث تكون الصورة ظاهرة
لجميع اللاعبين.



بعد أن إختار جميع اللاعبين ورقة "الحذاء" الخاصة بهم بشكل سري، يجب على جميع
اللاعبين في نفس الوقت وضعها على ورقة الألعاب.

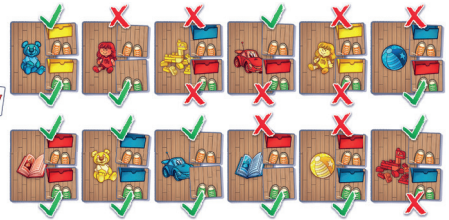
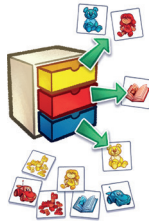


بعد ذلك، يحين دور اللاعب التالي في اللعب
حسب اتجاه عقارب الساعة. ويستمر اللعب حتى
يتم اكتشاف جميع ورق الألعاب. لكل واحدة
منها، يضع اللاعب ورقة "حذاء" وفقًا للمكان
الذي يظنون اللعبة بداخله.



؟نكامل ا عي مج ت ركذت له

والآن ابحث عن أماكن الألعاب الحقيقية من خلال
إظهار جميع الألعاب الموجودة داخل وخارج
الأدراج؛ إذا حُزرت المكان الحقيقي للعبة احتفظ
بورقة "الحذاء"، وإلا فتخلص منها.



!ت ز ف د ق ل



اللاعب الذي حصد على أكبر عدد من أوراق "الأحذية" يربح؛
في حال وجود تعادل يكون هناك أكثر من فائز واحد.





IT

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



Attenzione!

Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio soffocamento. - 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.

PL

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



OSTRZEŻENIE!

Produkt nieodpowiedni dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy. Ryzyko uduszenia. Przed użytkowaniem wyeliminować i usunąć ewentualnie obecne plastikowe woreczki lub inne elementy nie wchodzące w skład zabawki, (np. sznurowadła do wiązania, elementy mocujące, itp.) oraz przechowywać je poza zasięgiem dzieci. Ryzyko uduszenia.

BG

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



Внимание!

Не е подходяща за деца на възраст под 36 месеца. Съдържа дребни части. Опасност от задушаване. Еventуални 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 задушаване.

ES

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



¡Atención!

No conviene para niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas, riesgo de asfixia. 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.

EL

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



ΠΡΟΣΟΧΗ!

Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά ηλικίας κάτω των 36 μηνών. Μικρά τεμάχια. Κίνδυνος ασφυξίας. • 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.

DE

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



Achtung!

Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstkungsgefahr! Kleine Teile. 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. Erstkungsgefahr!

PT

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



ATENÇÃO!

Contra-indicado para crianças com menos de 3 anos. Atenção, contém peças pequenas: risco de asfixia. Antes da utilização, remova eventuais sacos de plástico e todos os elementos que fazem parte de embalagem do brinquedo (ex., cordões, elementos de cação, etc.) e mantenha-os fora do alcance das crianças. Risco de as xia.

RU

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



ВНИМАНИЕ!

Не предназначено для детей в возрасте младше 36 месяцев. Мелкие детали. Опасность удушья. • Перед использованием снимите и уберите в недоступные для детей места пластиковые пакеты и прочие компоненты, не входящие в состав игрушки (напр., шнуры, крепежные детали и пр.). Существует риск удушья. Используйте игрушку под постоянным наблюдением взрослых.

NL

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



LET OP!

Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. 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. Verstikkingsgevaar

EN

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



Warning!

Not suitable for children under 36 months. Due to small parts. Choking hazard. 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.

UK

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



УВАГА!

Не призначене для дітей віком молодше 36 місяців. Дрібні деталі. Ризик удушья. Перед використанням зніміть і уберіть у недоступні для дітей місця пластикові пакети та інші компоненти, які не входять у склад іграшки (напр., шнури, кріпильні деталі, тощо). Існує небезпека удушья.

FR

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



Attention!

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Attention aux petites pièces, risque d'étouffement. 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.

RO

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



Atenție!

Nu este potrivit copiilor cu vârstă mai mică de 36 de luni. Părți de mici dimensiuni. Risc de sufocare. 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 lăstate la îndemâna copiilor. Risc de sufocare.

AR

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



تنبيه!

غير مناسبة للأطفال الذين تقل أعمارهم عن 36 شهراً. وذلك لوجود أجزاء صغيرة تؤدي إلى خطر الاختناق.

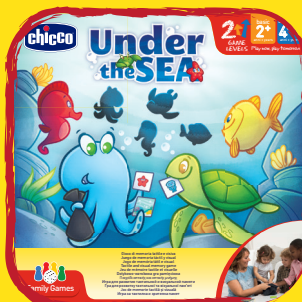
• قبل الاستعمال يجب إزالة وإبعاد كافة الأكياس البلاستيكية والأجزاء الأخرى غير الداخلة في تركيبة اللعبة (مثل الأربطة وأجزاء التثبيت وغير هذا) ووضعها في كافة الأحوال بعيداً عن متناول أيدي الأطفال، لأن هذه المواد تؤدي إلى خطر الاختناق.



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
Παιχνίδι 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 tátil y visual
Jogo de memória tátil e visual
Tactile and visual memory game
Παιχνίδι απτικής 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
Παιχνίδι 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
Παιχνίδι 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
Παιχνίδι που συνδυάζει χρώματα και εικόνες
Игра на установление ассоциации с цветом и изображением
Гра для розвитку пам'яті та рефлексів