

# Clock



**Contents • Inhalt • Contenu • Содержимое игры  
Contenido del juego • Zawartość gry**

- double-sided clock – on the one side, from 1.00 to 12.00, on the other side from 13.00 to 24.00 (clock hands to be fixed on both sides of the clock)
- doppelseitige Uhr – auf der einen Seite Uhrzeiten von 1:00 bis 12:00 Uhr, auf der anderen Seite von 13:00 bis 24:00 Uhr (Uhrenzeiger sollen an beiden Seiten befestigt werden)
- horloge à deux côtés – d'un côté les heures de 1 h 00 à 12 h 00, de l'autre côté les heures de 13 h 00 à 24 h 00 (aiguilles à fixer des deux côtés de l'horloge)
- двухсторонние часы – с одной стороны указано время с 1:00 до 12:00, с другой – с 13:00 до 24:00 (стрелки следует прикрутить с обеих сторон часов)
- reloj – por un lado, de 1.00 a 12.00 horas, por otro lado, de 13.00 a 24.00 horas (manecillas para atornillar a ambos lados del reloj)
- dwustronny zegar – z jednej strony godziny od 1.00 do 12.00, z drugiej – od 13.00 do 24.00 (wskazówki do przykręcenia z obu stron zegara)



- 4 double-sided boards
- 4 doppelseitige Spielbretter
- 4 planches recto-verso
- 4 двухсторонних игровых поля
- 4 tableros de dos caras
- 4 dwustronne plansze

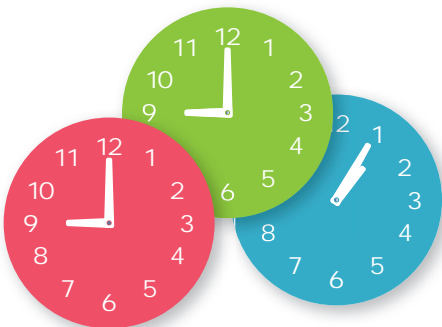


- reverse sides – 4 boards, each containing 6 analogue clock faces
- Rückseiten – 4 Bretter mit jeweils 6 analogen Zifferblättern
- les côtés face – 4 planches avec 6 cadrans d'horloges analogiques chacune
- обратная сторона – 4 игровых поля, содержащих 6 циферблатов аналоговых часов
- cara – 4 tableros que contienen 6 caras de relojes analógicos cada uno
- rewersy – 4 plansze zawierające po 6 tarcz zegarów analogowych





- overheads – 2 boards composing the drawing “In the watchmaker’s workshop” and 2 boards composing the drawing “Julie and Frank’s plan of the day”; there are 6 records of the time on each board
- Vorderseiten – 2 Bretter mit der Zeichnung „In der Uhrmacherwerkstatt“ und 2 Bretter mit der Zeichnung „Julkas und Franks Tagesplan“; auf jedem Brett 6 Uhrzeiten
- les côtés pile – 2 planches composant l’image „Atelier de l’Horloger” et 2 planches composant l’image „Emploi du temps de Julie et François” ; sur chaque planche se trouvent 6 horaires
- лицевая сторона – 2 игровых поля составляющих рисунок «В мастерской часовщика» и 2 игровых поля составляющих рисунок «Расписание дня Юлии и Франка»; на каждом игровом поле по 6 записей часов
- dorso – 2 tableros que constan del dibujo “En el taller del relojero” y 2 tableros que constan del dibujo “El plan de día de Julia y Diego”; en cada tablero 6 registros de horas
- awersy – 2 plansze składające się na rysunek „W pracowni zegarmistrza” i 2 plansze składające się na rysunek „Plan dnia Julki i Franka”; na każdej planszy po 6 zapisów godzin



- 36 tokens representing analogue clocks
- 36 Chips mit Analoguhren
- 36 jetons représentant les horloges analogiques
- 36 фишек, представляющих аналоговые часы
- 36 fichas que representan relojes analógicos
- 36 żetonów przedstawiających analogowe zegary



# INSTRUCTION

First, take a look at the boards with day schedule of Julie and Frank. What do siblings do at the beginning of the day and what at the end? What do they do together and what do they do separately in kindergarten and school? What do they do earlier and what later? Try to set the times of their activities on the clock.

## Variant 1 – Race against the clock (2–4 players)

What you need is: overheads of the boards (sides with illustrations), 12 blue tokens and 12 green tokens.

Each player draws one board and places it in front of them. All the tokens are laid out in the middle with their overheads facing up (clocks are visible). Each player has to find, as soon as possible, all the tokens matching the clocks on their board and put them on right places – “First come, first served” principle.

## Variant 2 – Collector of the hours (2–4 players)

What you need is: overheads of the boards (sides with illustrations), 12 blue tokens and 12 green tokens.

Each player draws one board and places it in front of them. All the tokens are laid out in the middle with their reverse sides facing up (logo of Captain Smart). The game is started by the youngest player, who uncovers one token, says loudly the time shown on it and shows it to the others. If the token matches their board, the player puts it in the right place on the drawing and has one more move. If it does not fit, the player places it in the same place with its reverse side up, and the next player makes a move. It’s worth remembering where the tokens that match our board are placed, put away by others. The winner is the one who first matches all the clocks to their board.

## Variant 3 – Memory master (2–4 players)

What you need is: reverse sides of the boards (sides with the clock faces only) and 12 blue tokens and 12 green tokens.

Each player draws one board and places it in front of them. All the tokens are spread in the middle with their reverse sides facing up. One by one, players turn over one token without showing it to others. If the token matches their board, they place it on the correct clock face. If it doesn’t, they put it back in place with its reverse side facing up. The winner is the one who collects all their clocks first.

## Variant 4 – We’re setting the clocks (2 or more players)

What you need is: 12 blue tokens, 12 green tokens and the clock.

We place all the tokens in the middle with their reverse sides facing up. The youngest player draws one token and reads out loud the time indicated on it in one of the possible ways (e.g. 7.20 or 19.20) without showing the token. The task of the next player is to set the clock for the time read on the appropriate clock face. Then we check the set time with the token. If the player completes the task correctly, they take the token, if not – the token is taken by the player who has drawn the token. The winner is the one who collects the highest number of tokens. If there are more than 4 players, you can play with all 36 tokens (some times will be repeated).

## Variant 5 – Invisible time guard (1 player or a team)

What you need is: overheads of the boards (sides with illustrations), 12 blue tokens and 12 green tokens.

The player (team) selects any 2 boards. The other 2 drawings are for an imaginary “invisible guard”. The player (team) spreads all the tokens with their reverse sides facing up. Then the player draws a token. If it matches their board, they take it. If not, they give it to the “guard”. Then the player draws more tokens in the same way, until either player or “invisible guard” collects 6 tokens. When a team plays, the players draw and read the time indications one by one.

**For more inspiring games, puzzles and jigsaws, see [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)**



# ANLEITUNG

Werft zunächst einen Blick auf die Spielbretter mit dem Tagesplan von Julia und Frank. Was machen die Geschwister am Morgen und was tun sie am Abend? Was machen sie gemeinsam und was machen sie getrennt im Kindergarten und in der Schule? Was tun sie zuerst und was später? Versucht, die Uhrzeiten ihrer Aktivitäten auf der Uhr einzustellen.

## Variante 1 – Wettlauf gegen die Zeit (2–4 Spieler)

Benötigt werden: Vorderseiten der Spielbretter (Seiten mit Abbildungen) sowie 12 blaue und 12 grüne Chips. Jeder Spieler zieht ein Brett und legt es vor sich. Alle Chips werden in der Mitte mit der Vorderseite nach oben platziert (Uhrzeiten sind sichtbar). Jeder Spieler muss so schnell wie möglich alle Chips mit den gleichen Uhrzeiten finden, die auf seinem Brett abgebildet sind, und sie neben ihr Brett legen – wer zuerst kommt, mahlt zuerst.

## Variante 2 – Stundensammler (2–4 Spieler)

Benötigt werden: Vorderseiten der Spielbretter (Seiten mit Abbildungen) sowie 12 blaue und 12 grüne Chips. Jeder Spieler zieht ein Brett und legt es vor sich. Alle Chips werden in der Mitte mit der Rückseite nach oben platziert (Logo von Captain Smart). Das Spiel beginnt der jüngste Spieler. Er deckt einen Chip auf, liest laut die Uhrzeit ab und zeigt sie den anderen. Wenn der Chip zu seinem Spielbrett passt, platziert er ihn an der richtigen Stelle auf der Zeichnung und hat einen weiteren Zug. Wenn der Chip nicht passt, legt er ihn mit der Rückseite nach oben zurück und der nächste Spieler ist an der Reihe. Es lohnt sich zu merken, wo die Chips, die zu unserem Spielbrett passen, weggelegt werden. Wer als Erster alle Uhrzeiten von seinem Spielbrett sammelt, gewinnt.

## Variante 3 – Memory Master (2–4 Spieler)

Benötigt werden: Rückseiten der Spielbretter (Seiten mit den Zifferblättern) sowie 12 blaue und 12 grüne Chips. Jeder Spieler zieht ein Spielbrett und legt es vor sich. Die Chips werden in der Mitte mit der Rückseite nach oben platziert. Die Spieler drehen einen Chip nach dem anderen um und zeigen ihn den anderen nicht. Wenn der Chip zu ihrem Spielbrett passt, legen sie diesen auf das passende Zifferblatt. Wenn nicht, legen sie ihn mit der Rückseite nach oben zurück. Wer als Erster alle Chips mit Uhrzeiten von seinem Spielbrett sammelt, gewinnt.

## Variante 4 – Wir stellen die Uhren ein (2 oder mehr Spieler)

Benötigt werden: 12 blaue und 12 grüne Chips sowie die Uhr.

Alle Chips werden in die Mitte mit der Rückseite nach oben gelegt. Der jüngste Spieler zieht einen Chip und liest die darauf angegebene Zeit auf eine der möglichen Arten laut ab (z. B. 7:20 oder 19:20), ohne den Chip zu zeigen. Der nächste Spieler hat die Aufgabe, die große Uhr einzustellen. Dann überprüfen wir die eingestellte Zeit mit dem Chip. Wird die Uhr richtig eingestellt, darf der Spieler den Chip nehmen, wenn nicht – behält der Losende den Chip. Wer mehr Chips sammelt, gewinnt. Wenn es mehr als 4 Spieler gibt, kann mit allen 36 Chips gespielt werden (einige Uhrzeiten werden sich wiederholen).

## Variante 5 – Unsichtbarer Zeitwächter (1 Spieler oder eine Mannschaft)

Benötigt werden: Vorderseiten der Spielbretter (Seiten mit Abbildungen) sowie 12 blaue und 12 grüne Chips. Der Spieler (oder eine Mannschaft) wählt 2 beliebige Spielbretter. Die übrigen 2 Zeichnungen sind für einen imaginären Gegenspieler – den „unsichtbaren Wächter“ – vorgesehen. Der Spieler (oder die Mannschaft) legt alle Chips mit der Vorderseite nach oben vor sich. Dann zieht er einen Chip. Wenn dieser zu seinen Spielbrettern passt, nimmt er ihn. Wenn nicht, gibt er den Chip beim „Wächter“ ab. Anschließend zieht er auf die gleiche Weise weitere Chips, bis eine Seite 6 Chips sammelt. Wenn eine Mannschaft spielt, ziehen und lesen die Spieler die Uhrzeiten nacheinander ab.

**Entdecken Sie weitere inspirierende Spiele, Rätsel und Puzzlespiele auf [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)**



# RÈGLE DU JEU

D'abord, regardez bien les planches avec l'emploi du temps de Julie et François. Que font frère et sœur en début de la journée ? Que font-ils en fin de journée ? A l'école et à l'école maternelle, quelles sont les activités qu'ils ont en commun et quelles sont les activités qu'ils font séparément ? Que font-ils avant, que font-ils après ? Essayez de régler sur l'horloge les horaires de leurs activités.

## Variante 1 – Course contre la montre (2 à 4 joueurs)

Il vous faut : les planches côté pile (avec les images), 12 jetons bleus et 12 jetons verts.

Chaque joueur tire au sort une planche et la place devant soi. Tous les jetons sont disposés au milieu côté visible (l'heure) vers le haut. Le but pour chaque joueur est de trouver le plus vite possible tous les jetons avec les horloges de sa planche et les mettre aux bons endroits – Soyez le premier à gagner la course contre la montre !

## Variante 2 – Collectionneur des heures (2 à 4 joueurs)

Il vous faut : les planches côté pile (avec les images), 12 jetons bleus et 12 jetons verts.

Chaque joueur tire au sort une planche et la place devant soi. Tous les jetons sont disposés au milieu face cachée (avec le logo du Captain Smart) vers le haut. Le joueur le plus jeune commence le jeu. Il retourne un jeton et prononce à haute voix l'heure indiquée dessus, puis il le montre aux autres joueurs. Si le jeton correspond à sa planche, il le place au bon endroit sur l'image et peut rejouer. Si le jeton ne correspond pas, le joueur le remet au milieu face cachée vers le haut et passe le tour au joueur suivant. Essayez de mémoriser les endroits où se trouvent les jetons reposés par les autres joueurs qui correspondent à vos planches. Le gagnant est celui qui arrive à compléter toutes les horloges sur sa planche.

## Variante 3 – Champion de la mémoire (2 à 4 joueurs)

Il vous faut : les planches côté face (avec seuls les cadrans d'horloges) 12 jetons bleus et 12 jetons verts.

Chaque joueur place devant soi une planche tirée au sort. Les jetons sont disposés au milieu face cachée vers le haut. Chaque joueur retourne à son tour la puce et ne la montre pas aux autres participants. Si le jeton correspond à sa planche, il le met sur le bon cadran. Si le jeton ne correspond pas à sa planche, il le remet à sa place, face cachée vers le haut. Le gagnant est le premier qui arrive à réunir toutes ses horloges.

## Variante 4 – On remonte les horloges (2 joueurs ou plus)

Il vous faut : 12 jetons bleus, 12 jetons verts et l'horloge.

Tous les jetons sont disposés au milieu, face cachée vers le haut. Le joueur le plus jeune pioche un jeton et, sans le montrer aux autres joueurs, il lit à haute voix l'heure indiquée dessus ; il la lit d'une des manières possibles (par ex. 7 h 20 ou 19 h 20). Le joueur suivant doit régler l'heure qu'il vient d'entendre sur le bon cadran d'horloge. Puis, on vérifie si l'heure réglée correspond à celle du jeton. Si le joueur a exécuté la tâche correctement, il récupère le jeton. Si la tâche n'a pas été exécutée correctement, c'est le joueur-piocheur qui garde le jeton. Le gagnant est celui qui collecte le plus grand nombre de jetons. En cas de 4 joueurs ou plus, les 36 jetons peuvent être utilisés (certaines heures vont se répéter).

## Variante 5 – Gardien invisible du temps (1 joueur ou une équipe)

Il vous faut : les planches côté pile (avec les images), 12 jetons bleus et 12 jetons verts.

Le joueur (l'équipe) choisit librement 2 planches. Les deux images restantes appartiennent au „gardien invisible”. Le joueur (l'équipe) dispose tous les jetons face cachée vers le haut. Puis, il pioche un jeton. Si le jeton correspond à une de ses planches, il le garde. Si le jeton ne correspond pas, le joueur le redonne au „gardien”. Puis, il pioche de la même manière les jetons suivants jusqu'à ce qu'une des parties collecte 6 jetons. Lorsque joue une équipe, les joueurs piochent et lisent les heures chacun à son tour.

**Découvrez plus de jeux stimulants, d'énigmes et de casse-têtes sur**  
**[www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)**



# ИНСТРУКЦИЯ

Сначала присмотритесь к игровым полям с расписанием дня Юлии и Франка. Что брат и сестра делают в начале дня и что в конце? Что они делают вместе, а что отдельно в детском саду и школе? Что они делают раньше, а что позже? Попробуйте установить время их деятельности на часах.

Варианты игры

## Вариант 1 – Гонка со временем (2–4 игрока)

Требуются: лицевые стороны игровых полей (стороны с иллюстрациями), а также 12 голубых фишек и 12 зеленых фишек.

Каждый игрок тянет одно игровое поле и кладет его перед собой. Все фишки раскладываем посередине лицевыми сторонами вверх (часы видны). Каждый игрок должен как можно быстрее найти все фишки, представляющие часы из его игрового поля и расставить фишки в соответствующих местах. Кто первый – тот лучший.

## Вариант 2 – Коллекционер времени (2–4 игрока)

Требуются: лицевые стороны игровых полей (стороны с иллюстрациями), а также 12 голубых и 12 зеленых фишек.

Каждый игрок тянет игровое поле и кладет его перед собой. Все фишки раскладываем посередине обратной стороной вверх (логотип Captain Smart). Игру начинает самый младший игрок, который открывает одну фишку, громко говорит время, изображенное на ней, и показывает ее остальным. Если фишка совпадает с его игровым полем, он кладет ее в соответствующее место на рисунке и делает еще один ход. Если фишка не совпадает – игрок откладывает ее на то же самое место обратной стороной вверх, и ход переходит к другому игроку. Стоит помнить, где лежат фишки, соответствующие нашему игровому полю, которые отложили другие. Выигрывает тот, кто первым сопоставит все часы на своем игровом поле.

## Вариант 3 – Мастер запоминания (2–4 игрока)

Требуются: обратные стороны игровых полей (стороны только с циферблатами часов), а также 12 синих и 12 зеленых фишек.

Каждый игрок размещает перед собой выбранное игровое поле. Фишки раскладываем посередине обратной стороной вверх. Игроки по очереди переворачивают по одной фишке и показывают ее остальным. Если фишка совпадает с их игровым полем, они кладут ее на соответствующий циферблат. Если не совпадает – возвращают ее на место обратной стороной вверх. Победителем становится тот, кто первым соберет все свои часы.

## Вариант 4 – Заводим часы (2 или больше игроков)

Требуются: 12 синих фишек, 12 зеленых фишек и часы.

Все фишки кладем посередине обратной стороной вверх. Самый младший игрок выбирает фишку и громко читает указанное на ней время одним из возможных способов (например, 7:20 или 19:20), не показывая фишку. Задачей следующего игрока является установить время на соответствующем циферблате часов. Затем проверяем установленное время с фишкой. Если игрок выполнит задание правильно, он забирает фишку, если нет – фишку оставляет себе тот, кто ее разыгрывал. Выигрывает тот игрок, который соберет больше фишек. Если в игре более 4 игроков, можно играть всеми 36 фишками (некоторое время они будут повторяться).

## Вариант 5 – Невидимый сторож времени (1 игрок или команда)

Требуются: лицевые стороны игровых полей (стороны с иллюстрациями), 12 голубых фишек и 12 зеленых фишек.

Игрок (команда) выбирает 2 произвольных игровых поля. Оставшиеся 2 рисунка предназначены для вымышленного «невидимого сторожа». Игрок (команда) раскладывает все фишки обратной стороной вверх. Потом выбирает фишку. Если фишка совпадает с его игровым полем, он забирает ее. Если не



совпадает – отдает «сторожу». Затем так же разыгрывает следующие фишки, пока одна из сторон не соберет 6 фишек. Когда играет команда, игроки разыгрывают и читают время по очереди.

**Больше вдохновляющих игр, загадок и головоломок найдете сайте на [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)**



## MANUAL

Primero, echa un vistazo a los tableros con el plan de día de Julia y Diego. ¿Qué hacen los hermanos al principio del día y qué al final? ¿Qué hacen juntos y qué hacen por separado en el jardín de infancia y en la escuela? ¿Qué hacen antes y qué después? Intenta ordenar su horario en el reloj.

### Opción 1 – Carrera contra reloj (2–4 jugadores)

Se necesitan: caras de los tableros (lado con dibujos), 12 fichas azules y 12 verdes.

Cada jugador sorteá un tablero y se lo coloca delante de él. Todas las fichas se colocan en el centro cara arriba (las horas son visibles). Cada jugador tiene que encontrar todas las fichas que representan los relojes en su tablero tan pronto como sea posible y colocarlas en el lugar correcto – el más rápido gana.

### Opción 2 – Coleccionista de horas (2–4 jugadores)

Se necesitan: caras de los tableros (lado con dibujos), 12 fichas azules y 12 verdes.

Cada jugador sorteá un tablero y se lo coloca delante de él. Todas las fichas se colocan dorso (logo del Captain Smart) arriba. El juego lo comienza el jugador más joven, que revela una ficha, dice en voz alta la hora que aparece en ella y se la muestra a los demás. Si la ficha encaja en su tablero, la coloca en el lugar correcto en la imagen y tiene derecho a un movimiento más. Si no encaja, el jugador lo coloca en el mismo lugar dorso arriba, y es el turno del siguiente jugador. El ganador es el que primero hace coincidir todos los relojes con su tablero.

### Opción 3 – Campeón de la memoria (2–4 jugadores)

Se necesitan: dorsos de los tableros (lados sólo con las caras de reloj), 12 fichas azules y 12 fichas verdes.

Cada jugador se coloca el tablero sorteado delante de él. Las fichas se colocan en el centro dorso arriba. Los jugadores giran una ficha a la vez y se la muestran a los demás. Si una ficha encaja en su tablero, la ponen colocan en la cara de reloj correcta. Si no, la ponen en su lugar dorso arriba. Vale la pena recordar dónde han puesto otros jugadores las fichas que coinciden con nuestro tablero. El ganador es el primero que recoja todos sus relojes.

### Opción 4 – Damos cuerda a los relojes (2 o más jugadores)

Se necesitan: 12 fichas azules, 12 fichas verdes y un reloj.

Coloca todas las fichas en el centro dorso arriba. El jugador más joven sorteá una ficha y lee la hora indicada en ella en voz alta de una de las maneras posibles (por ejemplo, las 7:20 horas o las 19:20 horas) sin mostrar la ficha. La tarea del siguiente jugador es poner en el reloj la hora leída. Luego comprobamos la hora establecida con la ficha. Si el jugador realiza la tarea correctamente, se queda con la ficha, si no – la ficha se la queda el quien ha sorteado. El ganador es el que recoge más fichas. Si hay más de 4 jugadores, se pueden jugar las 36 fichas (se repetirán algunas horas).

### Opción 5 – Guardia de tiempo invisible (1 jugador o equipo)

Se necesitan: cara del tablero (páginas con dibujos), 12 fichas azules y 12 fichas verdes.

El jugador (equipo) selecciona dos tableros cualquiera. Los otros 2 dibujos son para un imaginario “guardia invisible”. El jugador (equipo) coloca todas las fichas cara arriba. Luego saca una ficha. Si coincide con alguna de sus tableros, se la queda. Si no, se lo da al “guardia”. Entonces saca más fichas de la misma manera, hasta que alguna de las partes recoja 6 fichas. En el caso de un equipo, los jugadores dibujan y leen las horas por turnos.

**Encuentra más juegos, adivinanzas y rompecabezas inspiradores en [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)**



# INSTRUKCJA

Najpierw przyjrzyjcie się planszom z planem dnia Julki i Franka. Co rodzeństwo robi na początku dnia, a co na końcu? Co robią razem, a co osobno w przedszkolu i szkole? Co robią wcześniej, a co później? Spróbujcie ustawić godziny ich czynności na zegarze.

## Wariant 1 – Wyścig z czasem (2–4 graczy)

Potrzebne: awersy plansz (strony z ilustracjami) oraz 12 niebieskich żetonów i 12 zielonych żetonów. Każdy gracz losuje jedną planszę i kładzie ją przed sobą. Wszystkie żetony rozkładamy na środku awersami do góry (godziny są widoczne). Każdy gracz ma jak najszybciej odnaleźć wszystkie żetony przedstawiające zegary z jego planszy i położyć je na odpowiednich miejscach – kto pierwszy, ten lepszy.

## Wariant 2 – Kolekcjoner godzin (2–4 graczy)

Potrzebne: awersy plansz (strony z ilustracjami) oraz 12 niebieskich i 12 zielonych żetonów. Każdy gracz losuje planszę i kładzie ją przed sobą. Wszystkie żetony rozkładamy na środku rewersem (logo Captain Smart) do góry. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, który odstawia jeden żeton, mówi głośno przedstawioną na nim godzinę i pokazuje go pozostałym. Jeśli żeton pasuje do jego planszy, układa go w odpowiednim miejscu na rysunku i ma jeszcze jeden ruch. Jeżeli nie pasuje – gracz odkłada go na to samo miejsce rewersem do góry, a ruch ma kolejny gracz. Warto zapamiętać, gdzie leżą żetony pasujące do naszej planszy, odłożone przez innych. Wygrywa ten, kto pierwszy dopasuje wszystkie zegary do swojej planszy.

## Wariant 3 – Mistrz zapamiętywania (2–4 graczy)

Potrzebne: rewersy plansz (strony z samymi tarczami zegarów) oraz 12 niebieskich żetonów i 12 zielonych żetonów. Każdy gracz kładzie przed sobą wylosowaną planszę. Żetony rozkładamy na środku rewersem do góry. Gracze po kolei odwracają po jednym żetonie, nie pokazując go innym. Jeśli żeton pasuje do ich planszy, kładą go na odpowiedniej tarczy. Jeśli nie, odkładają go na miejsce rewersem do góry. Wygrywa ten, kto pierwszy zbierze wszystkie swoje zegary.

## Wariant 4 – Nakręcamy zegary (2 lub więcej graczy)

Potrzebne: 12 niebieskich żetonów, 12 zielonych żetonów oraz zegar.

Wszystkie żetony układamy na środku rewersem do góry. Najmłodszy gracz losuje żeton i odczytuje głośno wskazaną na nim godzinę na jeden z możliwych sposobów (np. 7.20 lub 19.20), nie pokazując żetonu. Zadaniem kolejnego gracza jest ustawienie na odpowiedniej tarczy zegara odczytanej godziny. Następnie sprawdzamy ustawioną godzinę z żetonem. Jeśli gracz wykona zadanie poprawnie, zabiera żeton, jeśli nie – żeton zatrzymuje losujący. Wygrywa ten, kto zbierze więcej żetonów. Jeśli grających jest więcej niż 4, można grać wszystkimi 36 żetonami (niektóre godziny będą się powtarzać).

## Wariant 5 – Niewidzialny strażnik czasu (1 gracz lub drużyna)

Potrzebne: awersy plansz (strony z ilustracjami), 12 niebieskich żetonów i 12 zielonych żetonów.

Gracz (drużyna) wybiera dowolne 2 plansze. Pozostałe 2 rysunki są przeznaczone dla wymyślonego „niewidzialnego strażnika”. Gracz (drużyna) rozkłada wszystkie żetony rewersem do góry. Następnie losuje żeton. Jeśli pasuje on do jego plansz, zabiera go. Jeśli nie, oddaje „strażnikowi”. Następnie tak samo losuje kolejne żetony, aż któraś ze stron uzbiera 6 żetonów. Gdy gra drużyna, gracze losują i odczytują godziny po kolei.

**Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na [www.CaptainSmart.eu](http://www.CaptainSmart.eu)**

© Edgard 2019, 2020

Editors / Redaktion / Rédaction / Редакторы / Redacción / Redakcja: **Hubert Bobrowski, Renata Kicka**  
Illustrations and graphic design / Abbildungen und grafische Gestaltung / Illustrations et projet graphique /  
Иллюстрации и графический дизайн / Ilustraciones y diseño gráfico / Ilustracje i projekt graficzny: **Katarzyna Urbaniak, Marcin Minor**  
Graphic design of the box / Grafische Gestaltung der Verpackung / Projet graphique de la boîte /  
Графический дизайн упаковки / Diseño gráfico de la caja / Projekt graficzny pudełka: **Anna Wielbut**  
Adaptation of the box design / Grafische Anpassung der Verpackung / Adaptation du projet de la boîte /  
Адаптация дизайна упаковки / Adaptación del diseño de la caja / Adaptacja projektu pudełka: **Anna Hegman**