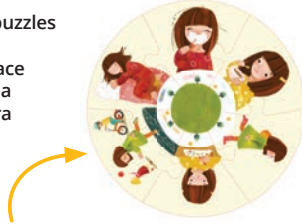
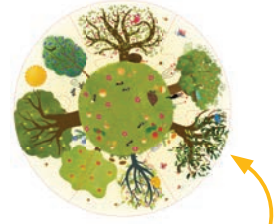


## Contents • Inhalt • Contenu • Содержимое игры • Contenido del juego • Zawartość gry

- 4 double-sided circular jigsaw puzzles
- 4 doppelseitige Radpuzzles
- 4 puzzles circulaires à double face
- 4 двусторонних круглых пазла
- 4 puzzles circulares de doble cara
- 4 dwustronne puzzle kołowe



- front: stories in the rhythm of life
- Kopfseite: Geschichten im Lebensrhythmus
- recto : des histoires qui rythment la vie
- аверс: истории в ритме жизни
- anverso: historias al ritmo de la vida
- awers: historie w rytmie życia



- back: seasons in an orchard
- Rückseite: Jahreszeiten im Garten
- verso : les saisons dans le verger
- реверс: времена года в саду
- reverso: las estaciones del año en el huerto
- rewers: pory roku w sadzie

- 4 two-piece jigsaw puzzles depicting opposites
- 4 zweiteilige Puzzles, die Gegenteile darstellen
- 4 puzzles de deux pièces représentant des contraires
- 4 пазла из двух элементов с изображением противоположностей
- 4 puzzles de dos elementos que muestran oposiciones
- 4 puzzle dwuelementowe przedstawiające przeciwieństwa



- 4 three-piece jigsaw puzzles depicting causal relationships
- 4 dreiteilige Puzzles, die Kausalzusammenhänge darstellen
- 4 puzzles de trois pièces représentant des relations de cause à effet
- 4 пазла из трех элементов с изображением причинно-следственных связей
- 4 puzzles de tres elementos que muestran relaciones causa-efecto
- 4 puzzle trzelementowe przedstawiające związki przyczynowo-skutkowe



## RULES

### Three natural games to develop logical thinking

Logical thinking, connecting facts, drawing conclusions, and organising information are all essential in today's world. Thanks to this game, children will learn to organise elements based on their quantity, colour and size, notice causal relationships and opposites, compare objects and develop analytical skills.

#### 1. Stories that go round and round

This game uses the front sides of the wheels – jigsaw puzzles depicting four stories. You can play with them in a number of ways:

- compete to see who can put a whole scene together the fastest
- look at the drawings together and decide which elements fit into the selected story
- put all the stories together from beginning to end and then tell them in your own words

The stories to be put together, in clockwise order, made out of pictures include:

**The Story of an Apple Tree** – your task is to piece together the story of an apple tree, from a seed in the ground, to a small tree, to a tree with flowers and fruit, all the way to a tasty apple!

**A Day in the Life of Julia** – meet Julia, a girl who has certain rituals and habits she tends to do at fixed times throughout the day, from waking up to going to sleep. Be sure to check the Sun and the Moon, whose movements are drawn on the inner circle of the puzzle.

**The Underground Adventures of Ants** – this time you have to fit the pieces of the puzzle together in such a way so as to build an anthill, and counting skills will come in handy. You will notice that at first a single ant works alone, and on subsequent pieces there is always one more.

**Deep Sea Fish Parade** – put a school of fish together, based on their sizes and colours. Arrange the fish swimming the closest to the sea surface from the smallest to the largest, and match the deep sea fish by their colours.

## 2. The charming seasons

Play with the reverse sides of the jigsaw puzzles, depicting an orchard during each of the four seasons. Learn about the different trees and all the jumping, running, flying and underground animals living around them. As in the first game, you can put together pictures and race each other to see who is the fastest, or choose one of the seasons and play together, trying to solve the puzzle. Use your imagination and make up your own story for each drawing – use the animals and plants depicted in the illustrations as your protagonists.

## 3. Cause or the opposite?

Play with two- or three-piece jigsaw puzzles:

- the three-piece puzzles depict short stories – the growth of a chick, the story of a chestnut, the development cycle of a butterfly, and illustrations showing where honey comes from
- the two-piece puzzles let you look for opposites: dirty – clean, dry – wet, fast – slow and small – big

Lay out the two- or three-piece puzzles face-up and compete to see who will be the fastest to put their pair or three together.

You can also put them face-down and play a memory game. The first player turns over two pieces (or three if you are playing with three-piece jigsaw puzzles) so that they are visible to everyone. If the player thinks the pictures match, they should check to see if they fit together. If they do, they put them aside and have another go. If they do not, they turn them back again, face-down, and it is the next player's turn. The player who completes the most puzzles wins.

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

## Lernpuzzle Logik ANLEITUNG

### Drei Naturspiele, die logisches Denken entwickeln

Die Fähigkeiten, logisch zu denken, Tatsachen miteinander zu verbinden, Schlussfolgerungen zu ziehen und Informationen zu ordnen, sind in der heutigen Welt unentbehrlich. Mit diesem Spiel lernen die Kinder, Elemente nach Ihrer Anzahl, Farbe oder Größe zu ordnen, Kausalzusammenhänge zu erkennen, Gegenteilige zu bemerken, Objekte zu vergleichen und analytische Fähigkeiten zu entwickeln.

### 1. Das Geschichtenrad dreht sich

Wir spielen mit den Kopfseiten der Räder, d.h. mit Puzzleteilen, die vier Geschichten darstellen. Ihr könnt auf unterschiedliche Art und Weise spielen:

- Wer als Erster eine ganze Szene aus allen ausgelegten Puzzleteilen zusammensetzt, hat gewonnen;
- Seht euch die Zeichnungen an und entscheidet, welche Elemente zu der von euch gewählten Geschichte passen;
- Setzt alle Geschichten vom Anfang bis zum Ende zusammen und erzählt sie dann wieder mit eigenen Worten.

Die Bilder sollen im Uhrzeigersinn zusammengesetzt werden:

„**Die Geschichte eines Apfelbaumes**“ – Eure Aufgabe ist es, die Puzzleteile so zusammenzusetzen, dass die Geschichte des Apfelbaumes vom Samenkörnchen in der Erde über das Bäumchen, den blühenden und fruchttragenden Apfelbaum bis zum leckeren Apfel entsteht.

„**Ein Tag aus Julias Leben**“ – Lernt Julia kennen, ein Mädchen, das seine Rituale und Aktivitäten zu festen Zeiten hat; Setzt die Geschichte ihres gewöhnlichen Tages zusammen: vom Aufwachen bis zum Einschlafen (HINWEIS: Die Sonne und der Mond, deren Wanderung auf dem inneren Kreis des Puzzles aufgezeichnet ist, helfen euch dabei);

„**Unterirdische Ameisenwanderungen**“ – Diesmal müsst ihr die Puzzleteile so zusammenfügen, dass sie ein komplettes Labyrinth des Ameisenhaufens bilden (HINWEIS: Die Zählfähigkeit wird nützlich sein – am Anfang arbeitet die Ameise alleine und auf folgenden Puzzleteilen kommt immer eine hinzu);

„**Parade von Tiefseefischen**“ – Setzt einen Fischschwarm zusammen, indem ihr Größe und Farben verwendet: Ordnet die Fische, die näher an der Oberfläche schwimmen, vom kleinsten bis zum größten und verbindet mit denselben Farben die Fische, die tiefer schwimmen.

## 2. So viel Zauber in jeder Jahreszeit!

Wir spielen mit den Rückseiten der Räder, d.h. mit Puzzleteilen, die den Garten in vier Jahreszeiten darstellen. Lernt unterschiedliche Baumarten und die Tiere, die in ihrer Nähe leben, kennen: springende, laufende, fliegende Tiere und solche, die unter der Erde leben. Ähnlich wie im Spiel Nr. 1 könnt ihr die Bilder zusammensetzen oder gemeinsam eine Jahreszeit wählen und versuchen, sie zusammenzupuzzeln. Lasst eure Fantasie spielen und erfindet zu jeder Zeichnung eigene Geschichten: Die Helden sind die auf den Abbildungen dargestellten Tiere und Pflanzen.

## 3. Gegenteil oder Ursache?

Wir spielen mit zwei- oder dreiteiligen Puzzles:

- Unter den dreiteiligen Puzzles gibt es Geschichten, die die Entwicklung eines Kükens, die Geschichte einer Kastanie, den Lebenszyklus eines Schmetterlings darstellen und Abbildungen, die zeigen, woher der Honig kommt;
- Unter den zweiteiligen Puzzles suchen wir nach Gegenteilen: schmutzig – sauber, trocken – nass, schnell – langsam und klein – groß.

Legt die (zwei- oder dreiteiligen) Puzzles mit den Zeichnungen nach oben. Wer als Erster sein Paar oder seine drei Teile zusammensetzt, hat gewonnen.

Ihr könnt sie auch mit den Rückseiten (Muster) nach oben auslegen und Memory spielen. Der erste Spieler deckt zwei Puzzleteile (oder drei, wenn ihr mit den dreiteiligen Puzzles spielt) so auf, dass sie für alle sichtbar sind. Ist der Spieler der Meinung, dass die Zeichnungen zueinander passen, überprüft er, ob man sie zusammensetzen kann. Wenn das gelingt, legt er sie als seine Trophäe beiseite und darf nochmal aufdecken. Wenn das nicht gelingt, dreht er sie mit dem Muster nach oben und der nächste Spieler ist am Zug. Wer die meisten vollständigen Puzzles gesammelt hat, hat gewonnen.

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

## Trois jeux sur la nature pour développer le raisonnement logique

L'aptitude à penser logiquement, à relier les faits, à tirer des conclusions et à organiser les informations est essentielle dans le monde d'aujourd'hui. Grâce à ce jeu, les enfants apprennent à ordonner des éléments en fonction de leur quantité, de leur couleur ou de leur taille, à remarquer les relations de cause à effet, à trouver des contraires, à comparer des objets et à développer leurs capacités d'analyse.

### 1. Le cercle des histoires

On joue avec le recto des cercles, qui sont des puzzles représentant quatre histoires. On peut jouer de plusieurs façons :

- faites la course pour voir qui peut reconstituer une scène complète à partir de toutes les pièces étalées ;
- regardez ensemble les dessins et décidez quels éléments s'intègrent dans l'histoire que vous avez choisie ;
- reconstituez toutes les histoires du début à la fin, puis racontez-les avec vos propres mots.

Les images à classer dans le sens des aiguilles d'une montre sont :

« **Histoire d'un pommier** » – votre tâche consiste à reconstituer l'histoire d'un pommier, depuis la graine dans le sol jusqu'à la pomme savoureuse, en passant par le petit arbre, le pommier en fleurs puis portant des fruits !

« **Une journée dans la vie de Julia** » – rencontrez Julia, une petite fille qui a ses rituels et ses activités à heures fixes ; reconstituez l'histoire de sa journée habituelle, du réveil au coucher (NOTE ! : vous y serez aidés par le Soleil et la Lune, dont le parcours est dessiné sur le cercle intérieur du puzzle) ;

« **Les voyages souterrains des fourmis** » – cette fois, vous devez assembler les pièces du puzzle de manière à reconstituer le labyrinthe complet de la fourmière (NOTE ! : savoir compter vous sera utile – au début, la fourmi travaille seule, puis il y en a toujours une de plus sur chaque nouvelle pièce) ;

« **Le défilé des poissons des profondeurs** » – organisez le banc de poissons en fonction de leur taille et de leur couleur : classez du plus petit au plus grand les poissons qui nagent le plus près de la surface, et regroupez d'après leur couleur ceux qui nagent plus en profondeur.

### 2. Que de bonheur à chaque saison !

On joue avec le verso des cercles, qui sont des puzzles représentant un verger aux quatre saisons. Découvrez les différentes espèces d'arbres et les animaux qui vivent autour d'eux : ceux qui sautent, ceux qui courent, ceux qui volent et ceux qui vivent sous terre. Comme dans le jeu 1, vous pouvez reconstituer les images en faisant la course contre les autres, ou vous pouvez choisir ensemble l'une des saisons et essayer de la reconstituer parmi toutes les pièces de puzzle. Utilisez votre imagination et inventez pour chaque dessin votre propre histoire, dont les héros sont les animaux et les plantes représentés sur les illustrations.

### 3. Le contraire ou la cause ?

On joue avec des puzzles à deux ou trois pièces :

- ceux à trois pièces représentent des histoires courtes montrant le développement d'un poussin, l'histoire d'une châtaigne, le cycle de vie d'un papillon et des illustrations montrant d'où vient le miel ;
- pour les puzzles à deux pièces, on recherche les contraires : sale – propre, sec – humide, rapide – lent et petit – grand.

Disposez les pièces des puzzles (à deux ou trois pièces) les dessins vers le haut et faites la course pour voir qui peut assembler sa paire ou ses trois pièces en premier.

Vous pouvez également les étaler verso (dos) vers le haut et jouer au mémory. Le premier joueur retourne deux pièces (ou trois si on joue avec des puzzles à trois pièces) de façon à ce qu'elles soient visibles par tous. Si le joueur pense que les dessins correspondent, il vérifie s'ils peuvent être appariés. Si c'est le cas, il les prend et rejoue. Sinon, il les retourne et c'est le tour du joueur suivant. Le gagnant est celui qui rassemble le plus de puzzles complets.

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

## **Обучающие пазлы** **Логика** **ИНСТРУКЦИЯ**

### **Три игры о природе для развития логического мышления**

Навыки логического мышления, комбинирования фактов, умозаключений и систематизации информации необходимы в современном мире. Благодаря игре дети учатся организовывать элементы по их количеству, цвету или размеру, видеть причинно-следственные связи, замечать противоположности, сопоставлять предметы и развивать навыки аналитического мышления.

#### **1. Истории следуют друг за другом**

Игра идет с использованием аверсов круглых пазлов, то есть пазлов, представляющих четыре истории. Можно играть несколькими способами:

- устройте соревнование: кто первым уложит всю сцену из всех выложенных пазлов;
- просмотрите картинки вместе и решите, какие элементы подходят выбранной вами истории;
- уложите все истории от начала до конца, а затем расскажите их своими словами.

Картинки, которые нужно уложить по часовой стрелке, следующие:

«История одной яблони» – Ваша задача состоит в том, чтобы уложить историю яблони, от семечка в земле, маленького деревца, цветущей и плодоносной яблони до вкусного яблока!;

«Один день из жизни Юльки» – познакомьтесь с Юлькой, девочкой, у которой свои обязанности и занятия в определенное время; уложите историю ее обычного дня: от утреннего подъема до вечернего сна (ВНИМАНИЕ!: помогут вам в этом Солнце и Луна, путь которых изображен на внутреннем круге пазла);

«Подземные путешествия муравьев» – на этот раз вам нужно сложить кусочки пазлов вместе, чтобы получился лабиринт муравейника (ВНИМАНИЕ! Вам нужно будет уметь считать – сначала муравей работает в одиночку, а в каждом из последующих пазлов число муравьев увеличивается на один);

«Парад глубоководных рыб» – уложите стаю рыб в соответствии с их размером и цветом: расположите рыбы, плавающие ближе к поверхности воды, от самой маленькой до самой большой, а рыбы, плавающие глубже, объедините с помощью одинаковых цветов.

#### **2. Сколько очарования в каждом времени года!**

В игре участвуют реверсы круглых пазлов, то есть пазлов, изображающих фруктовый сад в четыре времени года. Познакомьтесь с различными видами деревьев и животными, живущими среди них: прыгающими, бегающими, летающими и живущими под землей. Как и в игре №1, вы можете укладывать картинки, соревнуясь друг с другом, или выбирать одно из времен года вместе и стараться уложить их из всех пазлов. Используйте свое воображение и для каждой картинки придумайте свою историю, главными героями которой являются животные и растения, изображенные на картинках.

### 3. Противопоставление или причина?

В игре участвуют пазлы из двух или трех элементов:

- среди пазлов из трех элементов есть короткие рассказы, показывающие развитие птенца, история одного каштана, цикл развития бабочки и иллюстрации, показывающие, откуда берется мед;
- среди пазлов из двух элементов нужно найти противоположности: грязный – чистый, сухой – влажный, быстрый – медленный и маленький – большой.

Пазлы (из двух или трех элементов) должны быть уложены картинками вверх, и на счет «на старт – внимание – марш» игроки укладывают пазлы; выигрывает тот, кто первым уложит свою пару или тройку.

Можно разложить пазлы реверсами (картинками) вверх и поиграть в игру в память. Первый игрок открывает два пазла (или три, если вы играете пазлами из трех элементов), чтобы они были видны всем. Если игрок считает, что картинки подходят друг к другу, он проверяет, можно ли их объединить. Если можно, он откладывает их в качестве своего трофея и делает очередной ход. Если нет, он переворачивает их картинкой вверх и ход переходит к следующему игроку. Побеждает тот, кто соберет больше всех комплектов пазлов.

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

## **Puzle educativo** **Lógica** **MANUAL**

### **Tres juegos sobre la naturaleza que desarrollan el pensamiento lógico**

Las habilidades del pensamiento lógico, de asociar hechos, de extraer conclusiones y de poner en orden la información son imprescindibles en la sociedad actual. Gracias a este juego los niños aprenden a ordenar elementos según su cantidad, color o tamaño, a percibir relaciones causa-efecto, a observar oposiciones, comparar objetos y desarrollar las capacidades analíticas.

#### **1. Las historias transcurren en círculo**

Jugamos con los anversos de los círculos, es decir, con los puzles que presentan cuatro historias. Podéis jugar de varias formas:

- competitivamente para ver quién completa en primer lugar una escena completa de entre todos los puzles;
- ved juntos los dibujos y decidid qué elementos se corresponden con la historia que habéis elegido;
- completad todas las historias de principio a fin y a continuación contadlas con vuestras propias palabras.

Para completar en el sentido de las agujas del reloj están las imágenes:

«**Historia de un manzano**»: Vuestra tarea es completar la historia del manzano, desde la semilla en la tierra, pasando por un árbol pequeño, un manzano en flor y con frutos, ¡hasta una sabrosa manzana!

«**Un día en la vida de Julcia**»: conoced a Julcia, una niña que tiene sus rituales y acciones a horas fijas. Completad la historia de uno de sus días cotidianos: desde que se despierta hasta que se acuesta (¡ATENCIÓN!: os ayudarán el Sol y la Luna, cuyos caminos se han dibujado en el círculo interior del rompecabezas);

«**Los viajes subterráneos de las hormigas**»: esta vez tenéis que encajar los elementos del rompecabezas para formar en su totalidad el laberinto de un hormiguero (¡ATENCIÓN!: es útil la capacidad de contar. Primero la hormiga trabaja sola y en los siguientes puzles hay siempre una más);

«**El desfile de los peces de las profundidades**»: formad un banco de peces, utilizando sus tamaños y colores. Colocad los peces que nadan más cerca de la superficie del más pequeño al más grande y los peces que nadan más profundo unidos por los mismos colores.

## 2. ¡Cuánta belleza en cada estación del año!

Jugamos con los reversos de los círculos, es decir, con los puzles que representan un huerto en las cuatro estaciones del año. Conoced diferentes especies de árboles y los animales que viven en su entorno: los que saltan, los que corren, los que vuelan y los que viven bajo tierra. Al igual que en el juego n.º 1 podéis completar las imágenes, compitiendo entre vosotros, o elegir juntos una de las estaciones del año e intentar completarla de entre todos los puzles. Utilizad vuestra imaginación e inventad vuestra propia historia para cada dibujo, cuyos protagonistas sean los animales y las plantas representados en las ilustraciones.

## 3. ¿Oposición o causa?

Jugamos con los rompecabezas de dos o tres elementos:

- entre los de tres elementos hay historias cortas que muestran el crecimiento de un pollito, la historia de una castaña, el ciclo de desarrollo de una mariposa e ilustraciones que presentan de dónde procede la miel;
- en los rompecabezas de dos elementos buscamos oposiciones: sucio – limpio, seco – mojado, rápido – lento y pequeño – grande.

Colocad los rompecabezas (de dos o tres elementos) con los dibujos hacia arriba y a la de tres competitid para ver quién es el primero en completar su pareja o su trío.

También podéis colocarlos con los reversos (logotipo) hacia arriba y jugar de memoria. El primer jugador descubre dos puzles (o tres, si jugáis con rompecabezas de tres elementos) de forma que sean visibles para todos. Si el jugador considera que los dibujos se corresponden, comprueba si es posible unirlos. Si es así, los coloca a un lado como su trofeo y tiene otra jugada. Si no, vuelve a colocarlos con el logotipo hacia arriba y es el turno del siguiente jugador. Gana el que reúne más rompecabezas completos.

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

## **Układanka edukacyjna Logika** **INSTRUKCJA**

### **Try gry przyrodnicze rozwijające logiczne myślenie**

Umiejętności myślenia logicznego, łączenia ze sobą faktów, wyciągania wniosków i porządkowania informacji są niezbędne we współczesnym świecie. Dzięki grze dzieci uczą się porządkować elementy pod względem ich ilości, koloru czy wielkości, dostrzegać związki przyczynowo-skutkowe, zauważać przeciwieństwa, porównywać objekty oraz rozwijać zdolności analityczne.

#### **1. Historie kołem się toczą**

Gramy awersami kół, czyli puzzlami przedstawiającymi cztery historie. Możecie bawić się na kilka sposobów:

- ścigajcie się, kto pierwszy ułoży całą jedną scenę spośród wszystkich wyłożonych puzzli;
- wspólnie oglądajcie rysunki i decydujcie, które elementy pasują do wybranej przez was historyjki;
- ułóżcie wszystkie historie od początku do końca, a następnie opowiedzcie je własnymi słowami.

Do ułożenia w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara są obrazki:

„**Historia jednej jabłoni**” – Waszym zadaniem jest ułożenie historii jabłoni, od nasionka w ziemi, przez małe drzewko, kwitnącą i owocującą jabłoni, aż do smacznego jabłka!;

„Dzień z życia Julci” – poznajcie Julcię, dziewczynkę, która ma swoje rytuały i czynności o stałych porach; ułóżcie historię jej zwykłego dnia: od pobudki do zaśnięcia (UWAGA!: pomogą Wam w tym Słońce i Księżyc, których wędrówkę narysowano na wewnętrznym kole układanki);

„Podziemne wędrówki mrówek” – tym razem musicie tak dopasować do siebie elementy układanki, żeby ułożyć w całość labirynt mrowiska (UWAGA!: przyda się umiejętność liczenia – najpierw mrówka pracuje sama, a na kolejnych puzzlach jest zawsze o jedną więcej);

„Parada ryb głębinowych” – ułóżcie ławicę ryb, wykorzystując ich rozmiar i kolory: ryby płynące bliżej powierzchni wody uszeregujcie od najmniejszej do największej, a ryby płynące głębiej połączcie takimi samymi kolorami.

## 2. Ile uroku w każdej porze roku!

Gramy rewersami kół, czyli puzzlami przedstawiającymi sad w czterech porach roku. Poznajcie różne gatunki drzew oraz żyjące w ich otoczeniu zwierzęta: skaczące, biegające, latające oraz te, które mieszkają pod ziemią. Podobnie jak w grze nr 1, możecie układać obrazki, ścigając się ze sobą, lub wspólnie wybrać jedną z pór roku i starać się ułożyć ją spośród wszystkich puzzli. Użycie swojej wyobraźni i do każdego rysunku wymyślcie własną historię, której bohaterami są zwierzęta i rośliny przedstawione na ilustracjach.

## 3. Przeciwnieństwo czy przyczyna?

Gramy dwu- lub trzejelementowymi układankami:

- wśród trzejelementowych są krótkie historie przedstawiające rozwój pisklaka, historię jednego kasztana, cykl rozwojowy motyla oraz ilustracje prezentujące, skąd bierze się miód;
- w układankach dwuelementowych szukamy przeciwnieństw: brudny – czysty, suchy – mokry, szybki – wolny oraz mały – duży.

Układanki (dwu- lub trzejelementowe) rozłóżcie rysunkami do góry i na trzy–cztery ścigajcie się, kto pierwszy ułoży swoją parę lub trójkę.

Możecie również rozłożyć je rewersami (wzorem) do góry i zagrać w memory. Pierwszy zawodnik odkrywa dwa puzzle (lub trzy, jeśli gracie trzejelementowymi układankami) tak, aby były widoczne dla wszystkich. Jeśli gracz uważa, że rysunki pasują do siebie, sprawdza, czy da się je połączyć. Jeśli tak, odkłada je na bok jako swoje trofeum i ma kolejny ruch. Jeśli nie, odwraca je wzorem do góry, a ruch ma następny gracz. Wygrywa ten, kto uzbiera więcej kompletnych układanek.

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

© Edgard 2021

Editing / Redaktion / Rédaction / Редактирование / Redacción / Redakcja: **Hubert Bobrowski**  
Illustrations / Abbildungen / Illustrations / Иллюстрации / Ilustraciones / Ilustracje: **Aleksandra Krzanowska**  
Typesetting / Satz / Composition / Верстка / Composición tipográfica / Skład: **Marcin Satro, Aleksandra Bartosik**  
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, Areta Puchalska**