

EDUCATIONAL GAME



Let's clean up

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

4 double-sided boards • 4 doppelseitige Spielbretter • 4 plateaux
• 4 игровые поля • 4 tableros de juego • 4 plansze

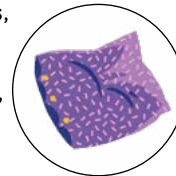


- cabinets on one side
- auf der einen Seite sind Regale
- rectos avec armoires
- аверсы со шкафчиками
- anversos con armarios
- awersy z szafkami



- rooms on the other side
- auf den Rückseiten sind Räume
- versos avec pièces
- реверсы с помещениями
- reversos con habitaciones
- rewersy z pomieszczeniami

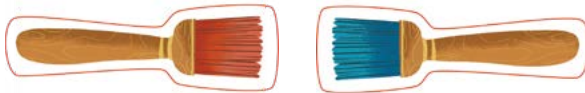
- 40 tokens with 10 different kinds of items (socks, lamps, chairs/armchairs, pots, shirts, hats, cars, dolls, mugs, pillows)
- 40 Marken mit Gegenständen in 10 Gruppen (Socken, Lampen, Sitzmöbel, Töpfe, T-Shirts, Mützen, Autos, Puppen, Becher, Kissen)
- 40 jetons avec 10 sortes d'objets (chaussettes lampes, chaises/fauteuils, casseroles, chemises, chapeaux, petites voitures, poupées, mugs, oreillers)
- 40 жетонов с 10 видами предметов (носки, лампы, стулья/кресла, горшки, футболки, шапки, машинки, куклы, чашки, подушки)
- 40 fichas con objetos de 10 tipos (calcetines, lámparas, sillas/sillones, ollas, camisetas, gorros, coches, muñecas, tazas, almohadas)
- 40 żetonów z przedmiotami w 10 rodzajach (skarpetki, lampy, krzesła lub fotele, garnki, koszulki, czapki, samochodziki, lalki, kubki oraz poduszki)





- 8 dust bunny tokens
- 8 Marken mit lustigen Fusselmonstern
- 8 jetons avec boules de poussière
- 8 жетонов с клубками пыли
- 8 fichas con pelusas
- 8 żetonów z kłębkiem kurzu

- 2 broom tokens
- 2 Marken mit Kehrbesen
- 2 jetons avec balais
- 2 жетона с метлами
- 2 fichas con escobas
- 2 żetony z miotłami



- 4 brooms ● 4 Kehrbesen ● 4 balais
- 4 метлы ● 4 escobas ● 4 miotły
- box – requires assembly ● 1 Kiste
- un coffre à monter soi-même ● сундук для самостоятельного складывания
- caja para ser montada por uno mismo ● skrzynia do samodzielnego złożenia



INSTRUCTION

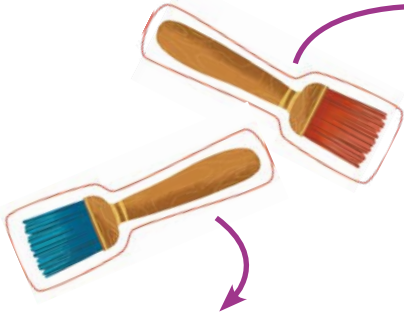
Competitive variant

Players choose which side of the board to play with: the 5-item cabinets are easier, but the players can choose the rooms for more of a challenge. If three or four players are playing, each one should take one board; if only two players, each player takes one or two boards. Then, each player chooses a cabinet or room that they have to clean up. Lay all tokens (except the ones with brooms) and four brooms out with the pattern side facing up.

The youngest player chooses a token and shows it to the others. If this object can be found on the board, the player wins the token and starts another move **(NOTE! Some items may seem similar, but they are not the same!)**. If the player has no picture on their board, they put the token back and it's the next player's turn.

There are 8 dust bunnies hiding among the tokens. If a player finds a dust bunny, they place it on their board and they have a chance to sweep it using one of the brooms. To do this, they turn one of the broom cards over: if the broom is the same colour as the dust bunny, they take the broom and remove the dust

Sweep the dust bunny out
of the board!
You have an extra move



Pop the dust bunny into the box!
It's the next player's turn

bunny from the board, and the player has another turn. However, if the broom is a different colour to the dust bunny, they add the dust bunny to the box, the brooms are turned over and mixed up, and it's the next player's turn.

The player who gets all five items (tokens) from their board wins the game.

Simple version — The players collect items of a given kind, instead of specific objects. In this variant, every lamp is a trophy, regardless of which one was put on the board.

Short version – The player who collects only 3 or 4 items from the board wins.

Cooperative/single-player variant

All players choose one board to play on – the cabinet side is the easier version, but you can play on the room side for more of a challenge. Then choose one



It's a doll too,
pop the token into the box!





Sweep the dust bunny out with the broom!

of the four brooms. Place any 20 item tokens, 6 dust bunny tokens, and 2 broom tokens with the pattern facing up. The players play as a team – each player takes turns to reveal one token each. If they find an item of the same kind as the item they have on their board (for example any pot) – they put the token in the box.

If the players find a dust bunny, they have to place it on the board; however, if they discover a broom token in their next turn, they can sweep the dust bunny off the board with their broom. In this case, both the dust bunny token and the broom token are removed from play. If the players reveal a broom token when there is no dust bunny on the board, they put the broom token back in place without mixing the tokens up. The team wins if they manage to put four items into the box before there are three dust bunnies on their board.

Difficult version – All eight dust bunnies are in play.

Memory variant

All 40 item tokens are laid out with the pattern facing up. The players' task is to find two objects of the same kind among the tokens — for example, two dolls. The game starts with the youngest player, who reveals two tokens so that the others can see them. If the two items are different, the player turns the token back over (with the pattern facing upwards) and the next player starts their move. If the two items match, the player takes the tokens as a trophy and takes another turn. The player who's collected the most pairs when all the tokens are picked up wins the game.

Kompetitive Variante

Die Teilnehmer suchen sich eine Kartenseite aus: In der einfacheren Variante wird mit den Regalen und mit jeweils 5 Gegenständen gespielt. Schwieriger wird das Spiel mit den Räumen auf der Rückseite.

Jeder Spieler wählt also ein Regal oder einen Raum aus. Wenn es 3 oder 4 Mitspieler gibt, nehmen diese je 1 Karte, 2 Mitspieler nehmen 1 oder 2 Karten. Alle Spielmarken (außer den beiden mit einem Besen) sowie die 4 Besenkarten werden mit der Rückseite nach oben ausgelegt.

Der jüngste Spieler deckt eine Spielmarke auf und zeigt sie den Anderen. Wenn darauf ein Gegenstand dargestellt ist, den er auf seiner Karte finden kann, legt er diese Marke als Trophäe vor sich – und ist gleich wieder am Zug. **ACHTUNG: Einige Gegenstände sind sich zwar sehr ähnlich, aber sie sind trotzdem nicht identisch – bitte genau hinschauen!** Wenn der Gegenstand auf der Karte nicht abgebildet ist, dann legt der Spieler die Spielmarke zurück und der Nächste ist am Zug.

Unter den Marken verstecken sich auch 8 lustige Fusselmonster. Findet ein Spieler ein solches Monster, muss er es auf seine Karte legen und hat sofort die Chance, es mithilfe einer der 4 Besenkarten wegzukehren – dazu dreht er eine der 4 Besenkarten um: Wenn der Besen dieselbe Farbe hat wie das Fusselmonster, kann der Spieler es mithilfe des Besens von seiner Karte kehren. Es nimmt dann nicht mehr am Spiel teil, und der Spieler hat noch einen weiteren Zug. Wenn das Monster jedoch eine andere Farbe hat, wandert es zurück in die Kiste und der nächste Teilnehmer kommt an die Reihe. Zuvor werden die Besen wieder umgedreht und neu gemischt.

Derjenige Spieler, der alle 5 Gegenstände als Erster eingesammelt hat, gewinnt.

Einfachere Version: Es werden **Gruppen** und nicht konkrete Gegenstände gesammelt (z. B. beliebige Lampen, aber nicht unbedingt die abgebildeten).

Kürzere Version: Es gewinnt der Spieler, der nur 3 oder 4 Gegenstände aus der Karte eingesammelt hat.

Kooperativ- oder Einzelspieler-Variante

Alle Spielenden wählen ein gemeinsames Regal oder einen gemeinsamen Raum sowie einen der 4 Besen aus. 20 Spielmarken mit Gegenständen, 6 Spielmarken mit Fusselmonstern und 2 Marken mit Besen werden mit der Rückseite nach oben ausgelegt. Die Teilnehmer bilden ein Team – wenn ein Spieler am Zug ist, deckt er eine Marke auf. Wenn auf dieser ein Gegenstand

aus derselben Gruppe dargestellt ist, wie der auf der Karte dargestellte Gegenstand (z. B. ein Topf), legt der Spieler die Marke in die Kiste.

Wenn sich auf der umgedrehten Marke ein Fusselmonster befindet, so wird es auf die Karte gelegt. Wenn in den nächsten Zügen eine Marke mit Besen aufgedeckt wird, kann das Monster damit weggekehrt werden. Anschließend werden Monster und Besen aus dem Spiel genommen. Wenn ein Spieler eine Besenmarke zieht, ohne dass sich ein Fusselmonster auf der Karte befindet, so legt er sie ab, ohne die Spielmarken neu zu mischen. Die Spieler gewinnen, wenn sie es gemeinsam schaffen, **4 Gegenstände** in die Kiste zu legen, bevor **3 Fusselmonster** auf ihren Spielkarten aufgetaucht sind.

Zuletzt noch eine besonders schwierige Version für erfahrene Spieler: Es wird mit allen 8 Fusselmonstern gespielt.

Variante Memory

Wir spielen mit allen 40 Spielmarken mit Gegenständen, die wir mit dem Bild nach unten auslegen. Die Aufgabe der Teilnehmer besteht darin, zwei gleichartige Gegenstände (z. B. zwei Puppen) unter den Marken zu finden. Der jüngste Spieler beginnt und deckt hintereinander **2 Marken** so auf, dass die Anderen sie gut sehen können. Wenn die beiden aufgedeckten Gegenstände nicht identisch sind, werden die Marken wieder umgedreht, und der nächste Spieler ist am Zug. Wenn ja, sammelt der Spieler beide Marken ein und ist gleich wieder mit dem Aufdecken der nächsten 2 Marken am Zug. Es gewinnt derjenige, der die meisten Spielmarkenpaare eingesammelt hat.

Jeu éducatif **Faisons le ménage !** **RÈGLE DU JEU**

Variante concurrence

Les joueurs choisissent le côté des plateaux : dans la version la plus facile, on joue avec les armoires à 5 éléments (rectos), dans la version la plus difficile, avec les pièces (verso). 3 ou 4 joueurs prennent chacun un plateau, 2 joueurs prennent chacun 1 ou 2 plateaux. Chaque joueur choisit une armoire/une pièce à mettre en ordre. On dispose motif vers le haut tous les jetons (sauf ceux avec des balais) et 4 balais.

Le plus jeune joueur retourne un jeton de son choix et le montre aux autres. Si l'objet se trouve sur son plateau, il prend le jeton, le place devant lui comme trophée et rejoue (**ATTENTION ! certains objets, bien que ressemblants, ne sont pas identiques !**). Si l'objet ne se trouve pas sur son plateau, il remet le jeton en place et c'est le tour du joueur suivant.

Parmi les jetons se trouvent également 8 boules de poussière. Si un joueur retourne une de ces boules, il la place sur son plateau. Il a une chance de la chasser avec l'un des balais. Il retourne le balai de son choix, et s'il est de la couleur de la boule, il le prend dans ses mains, balaie fermement la boule du plateau (elle n'est plus en jeu) et rejoue. S'il est d'une autre couleur, il lance la boule dans le coffre, et c'est le tour du joueur suivant. Les balais sont remis en place et mélangés.

Le gagnant est le joueur qui rassemble le premier les 5 objets (jetons) de son plateau.

Version simplifiée : on collecte des types d'objets et non des objets spécifiques (chaque lampe est un trophée, même si elle est différente sur le plateau)

Version abrégée : le gagnant est celui qui rassemble 3 ou 4 objets de son plateau.

Variante collective / à un seul joueur

Tous les joueurs choisissent un plateau sur lequel jouer (la version la plus facile se joue sur le recto, la version la plus difficile sur le verso), et l'un des 4 balais. On place motif vers le haut 20 jetons avec des objets, 6 jetons de boules de poussière et 2 jetons de balais. Les joueurs jouent en une seule équipe - chaque joueur retourne à tour de rôle un jeton. Si celui-ci représente un objet du même type que celui qui se trouve sur le tableau des joueurs (par exemple une casserole), le joueur place le jeton dans le coffre.

Si le jeton retourné représente une boule de poussière, les joueurs le placent sur le plateau. S'ils retournent un jeton avec balai aux tours suivants, ils peuvent balayer la boule du plateau avec leur balai - elle n'est alors plus en jeu, tout comme le jeton avec balai qui a été retourné. Si les joueurs tirent un jeton avec balai alors qu'il n'y a pas de boule sur le plateau, ils le remettent en place sans mélanger les jetons. Les joueurs gagnent s'ils parviennent à lancer dans le coffre 4 objets avant qu'il y ait 3 boules sur leur plateau.

Version plus difficile : On joue avec les 8 boules.

Variante memory

On joue avec les 40 jetons d'objets, que l'on dispose motif vers le haut. Le but des joueurs consiste à trouver deux objets de même type parmi les jetons (par exemple deux poupées). Le plus jeune joueur commence : il retourne deux jetons de son choix afin que les autres puissent les voir. S'il ne s'agit pas du même type d'objet, il remet les jetons en place et c'est le tour du joueur suivant. Si c'est le cas, il prend les jetons comme trophée et rejoue. Le gagnant est celui qui forme le plus de paires jusqu'à épuisement des jetons.

Вариант соревнования

Игроки выбирают стороны досок: в более легком варианте в игре участвуют шкафчики с 5 предметами (аверсы), в более сложном – помещения (реверсы). 3 или 4 игрока берут одну доску, двое – 1 или 2 доски. Каждый игрок выбирает шкафчик/помещение для наведения порядка. Все жетоны (кроме тех, которые с метлами) и 4 метлы разложены рисунком вверх.

Самый младший игрок открывает выбранный им жетон и показывает его остальным. Если на нем изображен предмет, который находится на его доске, он берет жетон, кладет его перед собой в качестве трофея и делает еще один ход (**ВНИМАНИЕ! Некоторые предметы, хотя и похожи, но не одинаковы!**). Если на его доске нет такого рисунка, он кладет жетон обратно, а право на ход переходит к следующему игроку.

Среди жетонов также есть 8 клубков пыли. Если игрок обнаруживает такой клубок, он кладет его на свою доску. У него есть шанс смести его с нее с помощью одной из метел. Он переворачивает выбранную им метлу и – если она такого же цвета, что и клубок – берет ее в руки, сильно сметает клубок с доски (он больше не участвует в игре) и делает еще один ход. Если она другого цвета – он бросает клубок в сундук, а ход переходит к следующему игроку. Метлы снова переворачиваются и перемешиваются.

Выигрывает тот, кто первым соберет все 5 предметов (жетонов) со своей доски.

Более простая версия: мы собираем типы предметов, а не конкретные предметы (каждая лампа – это добыча, даже если на нашей доске она другая)

Более короткая версия: выигрывает тот, кто соберет с доски всего 3 или 4 предмета.

Вариант взаимодействия/индивидуальный

Все игроки выбирают для игры одну доску (в более легкой версии в игре принимает участие аверс, в более сложной версии – реверс) и любую из 4-х метел. Любые 20 жетонов с предметами, 6 жетонов с клубками пыли и 2 жетона с метлами раскладываются рисунком вверх. Игроки играют в одной команде – каждый из них в последующем туре игры открывает по одному жетону. Если на нем изображен предмет такого же типа, что и предмет, который находится на игровой доске (например, любой горшок), игрок кладет жетон в сундук.

Если на открытом жетоне имеется клубок – игроки кладут его на доску. Если в последующих турах игры они обнаруживают жетон с метлой, они могут смести клубок с доски с помощью метлы – он больше не участвует в игре, как и открытый жетон с метлой. Если игроки вытягивают жетон с метлой, когда на доске нет клубка, они откладывают его на место, не перемешивая жетоны. Игроки выигрывают, если им удастся положить в сундук 4 предмета до того, как 3 клубка окажутся на их доске.

более сложная версия: В игре принимают участие все 8 клубков

Вариант запоминания

В игре участвуют все 40 жетонов с предметами, которые раскладываются рисунком вверх. Задача игроков – найти среди жетонов два предмета одного и того же типа (например, две куклы). Самый младший игрок первым делает ход – он открывает два жетона по своему выбору, чтобы остальные игроки могли их увидеть. Если это предметы не одного и того же типа, он переворачивает жетоны обратно и ход переходит к следующему игроку. Если они одного и того же типа, он забирает жетоны в качестве трофея и делает еще один ход. Выигрывает тот, кто соберет больше пар, пока не будут использованы все жетоны.

Juego educativo ¡A ordenar!  MANUAL

Variante de competición

Los jugadores eligen un lado del tablero: en la versión más sencilla jugamos con armarios con 5 objetos (anversos), en la más difícil con habitaciones (reversos). Si hay 3 o 4 jugadores eligen un tablero cada uno, si son dos eligen 1 o 2 tableros. Cada jugador elige un armario/habitación, que debe ordenar. Colocamos todas las fichas (a excepción de las de las escobas) y las 4 escobas con el motivo hacia arriba.

El jugador más joven elige una ficha, la descubre y la muestra a los demás. Si hay en ella un objeto que se encuentra en su tablero, coge la ficha, la coloca delante de él como trofeo y tiene otra jugada (**¡ATENCIÓN! ¡Algunos objetos, aunque parecidos, no son iguales!**). Si no tiene ese dibujo en su tablero, deja nuevamente la ficha y es el turno del siguiente jugador.

Entre las fichas también hay 8 pelusas. Si el jugador descubre una de ellas, la coloca en su tablero. Tiene la posibilidad de barrerla con ayuda de una de las escobas. Gira la escoba elegida y, si es del color de la pelusa, la coge con la mano y la barre con fuerza del tablero (ya no participará en el juego) y tiene una jugada más. Si es de otro color pone la pelusa en la caja y es el turno del siguiente jugador. Las escobas son devueltas y mezcladas.

Gana el que consiga en primer lugar los 5 objetos (fichas) de su tablero.

Versión más sencilla: reunimos tipos de objetos y no objetos concretos (gana cualquier lámpara, incluso si la de nuestro tablero es diferente).

Versión más corta: gana el que reúne solo 3 o 4 objetos del tablero.

Variante cooperativa/para un solo jugador

Todos los jugadores seleccionan un tablero con el que jugarán (en la versión más sencilla jugamos con el anverso, en la más difícil con el reverso) y cualquiera de las 4 escobas. Colocamos 20 fichas cualesquiera con objetos, 6 fichas con pelusas y 2 fichas con escobas con el motivo hacia arriba. Los jugadores juegan en el mismo equipo: cada uno de ellos descubre una ficha en cada turno. Si en ella hay un objeto del mismo tipo del objeto que se encuentra en el tablero del jugador (por ejemplo, cualquier olla), el jugador mete la ficha en la caja.

Si en la ficha descubierta hay una pelusa, los jugadores la colocan en el tablero. Si en los siguientes turnos descubren una ficha con una escoba pueden barrer la pelusa del tablero con ayuda de esta: entonces la pelusa ya no participará en el juego, al igual que la ficha descubierta con la escoba. Si los jugadores sacan una ficha con una escoba cuando en el tablero no hay ninguna pelusa la ponen en su sitio, sin mezclar las fichas. Los jugadores ganan si consiguen meter en la caja 4 objetos antes de que haya 3 pelusas en su tablero.

Versión más difícil: Jugamos con las 8 pelusas.

Variante memoria

Jugamos con las 40 fichas con objetos, que colocamos con el motivo hacia arriba. La tarea de los jugadores es encontrar entre las fichas dos objetos del mismo tipo (por ejemplo, dos muñecas). Comienza el jugador más joven: descubre dos fichas elegidas por él, de manera que los demás puedan verlas. Si no son objetos del mismo tipo, devuelve las fichas y es el turno del siguiente jugador. Si lo son, recoge las fichas como trofeo y tiene otro turno. Gana el que reúna más parejas, hasta agotar todas las fichas.

Gra edukacyjna **Sprzątanie**  **INSTRUKCJA**

Po co porządku?

Sprzątanie, z pozoru banalna czynność jest bardzo złożona i pomaga rozwijać różnorakie umiejętności: uczy segregowania przedmiotów według ich rodzaju, rozpoznawania kształtów i kolorów (weźmy choćby dobieranie skarpetek w pary), klasyfikowania rzeczy pod względem ich wielkości czy przydatności

(na której półce położyć lalkę, którą najbardziej lubię przytulać. Pozwala także wprowadzić w świat dziecka rytm i strukturę, co pomaga uporządkować dzień.

Gra „Sprzątanie” rozwija wymienione wyżej kompetencje, dodając do tego emocje, rywalizację, współpracę, barwne ilustracje, solidną dawkę humoru i zabawę.

1. Wariant rywalizacyjny

Gracze wybierają, którymi stronami plansz będą się postugiwali: w wersji łatwiejszej gry rysunkami przedstawiającymi szafki z 5 przedmiotami (awersy plansz), w wersji trudniejszej – porządkujemy całe pomieszczenia (rewersy). 3 lub 4 graczy bierze po jednej planszy, a gdy gra dwójka, każdy bierze po 1 lub po 2 plansze. Każdy z graczy wybiera szafkę/pomieszczenie, które będzie porządkował. Wszystkie żetony (z wyjątkiem tych z miotłami) oraz 4 miotły rozkładamy rewersami (patternem) do góry.

Najmłodszy gracz odkrywa wybrany przez siebie żeton i pokazuje go innym. Jeśli znajduje się na nim przedmiot, który jest na jego planszy, bierze żeton, kładzie go przed sobą jako trofeum i ma kolejny ruch (**UWAGA! Niektóre przedmioty, choć są do siebie podobne, nie są takie same! Sprawdźcie, czy to na pewno lampa z Waszej planszy!**). Jeśli nie ma na swojej planszy takiego rysunku, odkłada żeton z powrotem, a ruch ma kolejny gracz.

Wśród żetonów znajduje się również 8 kłębków kurzu, które przeszkadzają w porządkach. Jeśli gracz odkryje taki kłębek, kładzie go na swojej planszy. Teraz ma szansę wymieść go z niej za pomocą jednej z mioteł. Odwraca wybraną przez siebie miotłę i – jeśli jest ona w kolorze kłębka – bierze ją do rąk i fruuu!!! – mocno wymiata go z planszy (nie bierze on już udziału w grze) i ma jeszcze jeden ruch. Jeśli jest w drugim kolorze – wrzuca kłębek do skrzyni, a ruch ma kolejny gracz. Po wylosowaniu miotły są ze sobą mieszane, aby postużyć następnym razem do wymięcenia innego kłębka.

Wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie wszystkie 5 przedmiotów (żetonów) ze swojej szafki/pomieszczenia.

Wersja prostsza: zbieramy rodzaje przedmiotów, a nie konkretne obiekty (czyli trofeum to każda lampa, nawet jeśli na naszej planszy jest inna lampa).

Wersja krótsza: wygrywa ten, kto zbierze tylko trzy lub cztery przedmioty ze swojej planszy.

2. Wariant kooperacyjny lub jednoosobowy

Wszyscy gracze wybierają jedną planszę, którą będą grać (w łatwiejszej wersji gry awersem, w trudniejszej – rewersem planszy), i dowolną z 4 mioteł.

20 dowolnych żetonów z przedmiotami, 6 żetonów z kłębkiem kurzu oraz 2 żetony z miotłami rozkładamy rewersami do góry. Gracze grają w jednej drużynie – każdy z nich w kolejnej turze odkrywa jeden żeton. Jeśli jest na nim przedmiot tego samego rodzaju, który znajduje się w szafce/pomieszczeniu graczy (czyli np. dowolny garnek) – wrzuca żeton do skrzyni.

Jeśli na odkrytym żetonie jest kłębek – gracze kładą go na planszy. Jeśli w kolejnych turach odkryją żeton z miotłą, mogą wymieść kłębek z planszy za pomocą miotły – nie bierze on już wtedy udziału w grze, podobnie jak odkryty żeton z miotłą. Jeśli gracze wylosują żeton z miotłą, gdy na planszy nie ma kłębka, odkładają go na miejsce, bez mieszania żetonów. Warto pamiętać, gdzie leży! Gracze wygrywają, jeśli zdołają uporządkować swoją szafkę/pokój i wrzucić do skrzyni 4 przedmioty, nim 3 kłębki nabałagania i znajdą się na ich planszy.

Wersja trudniejsza: gramy wszystkimi 8 żetonami z kłębkiem.

3. Wariant memory

Gramy wszystkimi 40 żetonami z przedmiotami, które rozkładamy rewersami do góry. Zadaniem graczy jest odnalezienie wśród żetonów dwóch przedmiotów takiego samego rodzaju (np. dwie lalki). Rundę zaczyna najmłodszy gracz – odkrywa dwa wybrane przez siebie żetony tak, aby widzieli je pozostali. Jeśli nie są to przedmioty tego samego rodzaju, odwraca żetony z powrotem rewersem do góry, a ruch ma kolejny gracz. Jeśli są – zabiera żetony jako trofeum i ma kolejny ruch. Wygrywa ten, kto zbierze najwięcej par do wyczerpania wszystkich żetonów.

For more inspiring games, puzzles and jigsaws, see www.CaptainSmart.eu

Entdecken Sie weitere inspirierende Spiele, Rätsel und Puzzlespiele auf www.CaptainSmart.eu

Découvrez encore plus de jeux stimulants, d'énigmes et de casse-têtes sur www.CaptainSmart.eu

Больше вдохновляющих игр, загадок и головоломок найдете на www.CaptainSmart.eu

Encuentra más juegos, adivinanzas y rompecabezas inspiradores en www.CaptainSmart.eu

© Edgard 2021

Editor / Redaktion / Rédaction / Редактор / Redacción / Redakcja: **Hubert Bobrowski**

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**

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**