



ESPAÑOL

Edad: a partir de 6 años
Jugadores: 2 – 5



PRESENTACIÓN

¿Estás preparado para ser el más rápido buscando las piezas de tus puzzles? Encuéntralas todas, móntalos antes que nadie y ganarás la partida.

CONTENIDO DEL JUEGO

24 puzzles de 6 piezas
24 cartas de imagen



OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en encontrar las 6 piezas de tu puzzle y montarlo con ellas para completar la imagen de tu carta.

PREPARACIÓN

Se colocan todas las piezas de puzzle boca arriba en el centro de la mesa al alcance de todos los jugadores. Las cartas de imágenes se dejan a un lado formando una pila boca abajo.



DINÁMICAS DE JUEGO

Puzzle cuenta con tres modalidades de juego para poner a prueba de forma divertida vuestra rapidez y vuestra capacidad de observación.



1. PUZZLE RÁPIDO

El jugador más joven es nombrado como maestro de juego y reparte una carta de imagen boca abajo a cada jugador empezando por él mismo. Después, dice "3, 2, 1... GO!" para iniciar la ronda. Todos los jugadores giran su carta y buscan al mismo tiempo en el centro de la mesa las piezas de puzzle necesarias para montar su imagen.

Cuando un jugador encuentra una de las piezas que necesita, la coge y la deja al lado de su carta de imagen. En el momento en que encuentra su sexta pieza, monta su puzzle y dice "¡Puzzle!". Entonces gana su carta y es nombrado maestro de juego para la próxima ronda.

El resto de jugadores descartan sus cartas de imagen junto con las piezas que hayan conseguido encontrar y todos reciben una nueva carta para jugar. Las piezas que no hayan encontrado de su carta anterior, se dejan en el centro de la mesa.

Se juega de esta manera hasta que uno de los jugadores consigue completar 5 puzzles y gana la partida.



2. CARRERA DE PUZZLES

Se juega de la misma manera que en la modalidad "Puzzle rápido" pero cada jugador recibe 3 cartas de imagen al inicio de la partida que coloca boca abajo formando una pila delante de él sin mirarlas.

El jugador más joven anuncia el inicio del juego diciendo "3, 2, 1... GO!" y todos los jugadores giran su primera carta y buscan las piezas correspondientes.



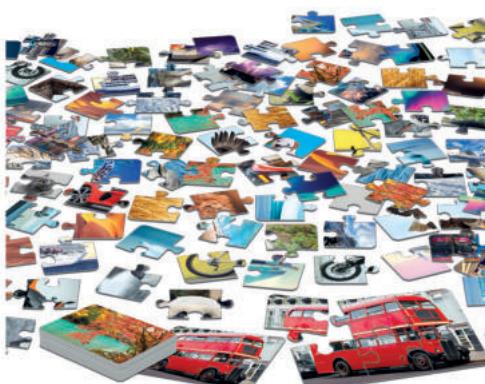
Cuando un jugador completa su puzzle, gira la siguiente carta y sigue jugando.

El primer jugador que consiga completar sus tres puzzles será el ganador de la partida.

3. PIEZA A PIEZA

En esta variante para jugadores experimentados se colocan en el centro de la mesa las 24 cartas de imagen boca arriba en vez de las piezas, que se dejan en la caja del juego. El jugador más joven saca una pieza al azar de la caja y la muestra a todos. El primer jugador que encuentre la carta con la imagen a la que pertenece la pieza, la gana y la coloca delante de él.

A continuación, el jugador que ganó la carta saca una nueva pieza y se juega de la misma manera. Las cartas que tienen los jugadores delante de ellos siguen en juego y pueden ser ganadas por otro jugador si sale una nueva pieza de ese puzzle. Ganará la partida el primer jugador que consiga tener 5 cartas de imagen.





FRANÇAIS

Âge : à partir de 6 ans
Joueurs : 2 – 5



PRÉSENTATION

Seras-tu le plus rapide à retrouver les pièces de tes puzzles ? Retrouve-les toutes, assemble-les avant tout le monde et tu remporteras la partie.

MATÉRIEL

24 puzzles de 6 pièces
24 cartes image



BUT DU JEU

Sois le premier à retrouver les 6 pièces de ton puzzle et à les assembler pour compléter l'image de ta carte.

PRÉPARATION

Placez les pièces de tous les puzzles face visible au centre de la table à portée de tous les joueurs. Formez une pioche avec les cartes image face cachée.



DYNAMIQUE DE JEU

Puzzle propose trois modes de jeu pour tester de manière amusante votre rapidité et votre sens de l' observation.

1. PUZZLE RAPIDE

Le plus jeune joueur est désigné maître du jeu et distribue une carte image face cachée à chaque joueur en commençant par lui-même. Puis il compte « 3, 2, 1... GO ! » pour commencer le tour. Tous les joueurs retournent leur carte et cherchent en même temps au centre de la table les pièces de puzzle nécessaires à l'assemblage de leur image.

Lorsqu'un joueur trouve l'une des pièces dont il a besoin, il la prend et la place à côté de sa carte image. Dès qu'il trouve sa sixième pièce, il assemble son puzzle et annonce « Puzzle ! ». Il remporte alors sa carte et est désigné maître du jeu pour le tour suivant.

Les autres joueurs défaussent leur carte image ainsi que les pièces qu'ils ont réussi à trouver et chacun reçoit une nouvelle carte. Les pièces de la carte précédente qui n' ont pas été retrouvées restent au centre de la table.

On joue ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs réussisse à compléter 5 puzzles et remporte la partie.



2. COURSE DE PUZZLES

On joue de la même manière que dans le mode « Puzzle Rapide », mais chaque joueur reçoit 3 cartes images en début de partie, qu'il empile face cachée devant lui sans les regarder.

Le joueur le plus jeune lance la partie en comptant « 3, 2, 1... GO ! ». Tous les joueurs retournent alors leur première carte et cherchent les pièces correspondantes. Lorsqu'un joueur complète son puzzle, il retourne la carte suivante et continue à jouer. Le premier joueur à terminer ses trois puzzles remportera la partie.



3. PIÈCE PAR PIÈCE

Dans cette variante pour joueurs expérimentés, les 24 cartes images sont placées face visible au centre de la table à la place des pions, qui restent dans la boîte de jeu. Le plus jeune joueur pioche au hasard une pièce de la boîte et la montre à tout le monde. Le premier joueur à trouver l'image à laquelle appartient la pièce remporte la carte et la place devant lui. Ensuite, le joueur qui a gagné la carte pioche une nouvelle pièce et en joue de la même manière. Les cartes que les joueurs ont devant eux sont toujours en jeu et peuvent être remportées par un autre joueur si une nouvelle pièce de ce même puzzle est tirée. Le premier joueur à obtenir 5 cartes images remporte la partie.





ENGLISH

Age: 6 years and up
Players: 2 – 5



PRESENTATION

Are you ready to be the quickest to find the pieces of your puzzles? Find them all, put them together before anyone else does, and you will win the game.

CONTENTS

24 puzzles with 6 pieces each
24 picture cards



AIM OF THE GAME

Be the first player to find all 6 pieces of your puzzle and put them together to complete the picture on your card.

PREPARATION

Place all the puzzle pieces face up in the middle of the table within easy reach of all the players. Put the picture cards in a pile at the side, face-down.



HOW THE GAME WORKS

Puzzle has three ways to test your speed and observation skills in a fun way.

1. FAST PUZZLE

The youngest player is appointed the game master and deals a face down picture card to each player starting with themselves. Then they say "3, 2, 1... GO!" to start the round. All the players turn their cards over and, all at the same time, search the middle of the table to find the puzzle pieces they need to make their picture.

When a player finds one of the pieces they need, they take it and put it next to their picture card. As soon as they find their sixth piece, they put their puzzle together and shout "Puzzle!" They win their card and are appointed game master for the next round. The other players discard their picture cards along with the pieces they have managed to find and everyone gets a new card to play. The pieces you have not found from your previous card are left in the centre of the table.

The game continues in this way until one of the players completes 5 puzzles and wins the game.

2. PUZZLE RACE

The game is played in the same way as in the "Quick Puzzle" mode, but each player receives 3 picture cards at the start of the game, which they place face down in a pile in front of them without looking at them. The youngest player announces the start of the game by saying "3, 2, 1... GO!" and all the players turn over their first card and begin to look for the pieces they need.



When a player finishes their puzzle, they turn over their next card and continue playing. The first player to finish their three puzzles wins the game.



3. PIECE BY PIECE

In this variation for experienced players, the 24 picture cards are placed face up in the centre of the table instead of the pieces, which are left in the game box. The youngest player takes a random piece out of the box and shows it to everyone. The first player to find the card that contains the picture shown on the piece wins the card and places it in front of them.

The player who wins the card then draws a new piece and the game continues in the same way. The cards that players have in front of them remain in play and can be won by another player if a new piece of that puzzle comes up.

The first player to have 5 picture cards in front of them wins the game.





PUZZLE

3,2,1...GO!
CHALLENGE

PORTUGUÊS

Idade: a partir de 6 anos
Jogadores: 2 – 5



APRESENTAÇÃO

Estás preparado para seres o mais rápido a procurar as peças dos teus puzzles? Encontra-as todas e sé o primeiro a montar os puzzles para vencesres.

CONTEÚDO DO JOGO

24 puzzles de 6 peças
24 cartas de imagem



OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a encontrar as 6 peças do seu puzzle e montá-lo para completar a imagem da sua carta.



PREPARAÇÃO

Colocam-se todas as peças de puzzle com a face voltada para cima no centro da mesa e ao alcance de todos os jogadores. Ao lado, colocam-se as cartas de imagem com a face voltada para baixo, formando um baralho.



DINÂMICAS DE JOGO

PUZZLE conta com três modos de jogo para colocar à prova de forma divertida a vossa rapidez e capacidade de observação.

1. PUZZLE RÁPIDO

O jogador mais novo é nomeado mestre de jogo e entrega uma carta de imagem, com a face voltada para baixo, a cada jogador, começando por si. Depois diz "3, 2, 1... GO!" para começar a ronda. Todos os jogadores viram a sua carta e, ao mesmo tempo, começam a procurar no centro da mesa as peças de puzzle necessárias para montar a sua imagem.

Quando encontra uma das peças, o jogador deve pegar nela e colocá-la ao lado da sua carta de imagem. Assim que um dos jogadores reunir a sua sexta peça, deve montar o seu puzzle e dizer "Puzzle!", ganhando essa carta. É nomeado mestre de jogo para a próxima ronda.

Os outros jogadores descartam a sua carta de imagem e as peças que tinham recolhido. As peças que ficaram por encontrar mantêm-se ao centro da mesa. Todos os jogadores recebem depois uma

nova carta de imagem.

A partida decorre desta forma até um dos jogadores conseguir completar 5 puzzles, ganhando o jogo.



2. CORRIDA DE PUZZLES

Joga-se da mesma forma que o modo "Puzzle Rápido", mas cada jogador recebe 3 cartas de imagem no início da partida, colocando-as, sem ver, com a face voltada para baixo a formar um baralho. O jogador mais novo anuncia o início da partida com "3, 2, 1... GO!" e todos viram, em simultâneo, a sua primeira carta, procurando de seguida as respetivas peças. Assim que completar o seu puzzle, o jogador deve virar a sua próxima carta e continuar a jogar. Ganha o primeiro a conseguir completar três dos seus puzzles.



3. PEÇA A PEÇA

Nesta variante para jogadores experientes, colocam-se ao centro da mesa as 24 cartas de imagem, com a face voltada para cima, em vez das peças, que ficam na caixa de jogo. À sorte, o jogador mais novo retira uma peça da caixa e mostra-a a todos os outros. O primeiro jogador a encontrar a carta com a imagem a que pertence essa peça ganha-a e coloca-a à sua frente.

Depois, o jogador que ganhou a ronda retira uma nova peça e continua-se a jogar do mesmo modo. As cartas que os jogadores têm à sua frente continuam em jogo e podem ser ganhas por um adversário se sair uma nova peça desse puzzle.

O vencedor será o primeiro jogador a conseguir 5 cartas de imagem.





PUZZLE

3, 2, 1... GO! CHALLENGE



DEUTSCH

Alter: ab 6 Jahren
Spieler: 2 – 5



PRÄSENTATION

Wer scharfe Augen hat, entdeckt die Teile seiner Puzzles zuerst. Füge Deine Puzzles schneller als Deine Mitspieler zusammen und gewinne das Spiel!

BESCHREIBUNG DES SPIELMATERIALS

24 Puzzles zu je 6 Teilen
24 Vorlagekärtchen



ZIEL DES SPIELS

Setze das Puzzle auf Deinem Vorlagekärtchen zusammen, bevor Deine Mitspieler ihr Puzzle fertigstellen.



VORBEREITUNG

Verteilt die Puzzleteile aufgedeckt (mit der Bildseite nach oben) auf dem Tisch, so dass Ihr sie alle gut sehen und erreichen könnt. Stapelt die Vorlagekärtchen verdeckt (mit der Bildseite nach unten).



SPIELMÖGLICHKEITEN

Bei allen drei Spielmöglichkeiten könnt Ihr Eure Reaktionsfähigkeit und Beobachtungsgabe trainieren.

1. SPEED PUZZLE

Der jüngste Spieler gibt zuerst an sich selbst und dann an alle anderen ein verdecktes Vorlagekärtchen aus. Wenn jeder von Euch ein Vorlagekärtchen hat, ruft Ihr gemeinsam: „3, 2, 1... GO!“ Jetzt deckt Ihr alle Eurer Vorlagekärtchen auf und die erste Runde beginnt. Suche nach den Puzzleteilen, aus denen sich das Bild auf Deinem Vorlagekärtchen zusammensetzen lässt!

Nimm die Puzzleteile einzeln auf und setze Dein Puzzle neben Deinem Vorlagekärtchen zusammen. Wer sein Puzzle zuerst fertigstellt, ruft: „iPuzzle!“ und behält sein Vorlagekärtchen. Er gewinnt die Runde und darf in der nächsten Runde die Vorlagekärtchen ausgeben.

Alle anderen Spieler geben ihr Vorlagekärtchen zurück und legen die Teile ihres nicht fertiggestellten Puzzles zurück zu den anderen Puzzleteilen. Jetzt erhalten alle Spieler ein neues Vorlagekärtchen und

die nächste Runde beginnt.
Wer als erstes 5 Puzzles fertigstellt, gewinnt das Spiel.



2. PUZZLE-WETTLAUF

Das Spiel beginnt so wie „Speed Puzzle“, aber jeder von Euch erhält 3 Vorlagekärtchen, die er ohne sie vorher anzusehen, verdeckt vor sich aufstapelt. Wenn jeder drei Vorlagekärtchen hat, ruft Ihr gemeinsam: „3, 2, 1... GO!“. Deckt das oberste Vorlagekärtchen Deines Stapels auf und suche die sechs passenden Puzzleteile!

Wenn Du Dein erstes Puzzle fertiggestellt hast, decke Dein nächstes Vorlagekärtchen auf und spiele weiter. Wer die drei Puzzles zuerst fertigstellt, gewinnt das Spiel.



3. DIE PUZZLE-DETektive

Eine Spielmöglichkeit für Fortgeschrittene. Alle 24 Vorlagekärtchen werden aufgedeckt auf dem Tisch verteilt. Die Puzzleteile kommen vermischt in den Deckel der Box. Der jüngste Spieler zieht ein Puzzleteil und zeigt es allen. Wer zuerst errät, zu welchem Vorlagekärtchen das Teil gehört, nimmt das Vorlagekärtchen und legt es vor sich auf den Tisch. Dann zieht er das nächste Puzzleteil und alle Spieler versuchen so rasch wie möglich zu erkennen, zu welchem Vorlagekärtchen das Teil gehört. Auch die Vorlagekärtchen, die bereits vor den Spielern liegen, zählen. Wer das zum Puzzleteil gehörende Vorlagekärtchen zuerst erkennt, nimmt das Vorlagekärtchen in Besitz.

Wer zuerst fünf Vorlagekärtchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.





ITALIANO

Età: a partire dai 6 anni
Giocatori: 2 – 5



PRESENTAZIONE

Sei pronto ad essere il più veloce a cercare i pezzi dei tuoi puzzle? Trovali tutti, montali prima di chiunque altro e vincerai la partita.

CONTENUTO DEL GIOCO

24 puzzle da 6 pezzi
24 carte illustrate



OBIETTIVO DEL GIOCO

Si il primo giocatore a trovare tutti e 6 i pezzi del tuo puzzle e ad assemblarlo con loro per completare l'immagine sulla tua carta.

PREPARAZIONE

Tutti i pezzi del puzzle sono rivolti in su nel centro del tavolo a portata di mano di tutti i giocatori. Le carte con le immagini si lasciano rivolte da una parte in giù formando un mazzo.



DINAMICA DEL GIOCO

Puzzle ha tre modalità di gioco per mettere alla prova la tua velocità e le tue capacità di osservazione in modo divertente.

1. PUZZLE RAPIDO

Il giocatore più giovane è nominato maestro di gioco e distribuisce una carta del piatto a faccia in giù ad ogni giocatore iniziando da se stesso. Dopo un po' dice "3, 2, 1... GO!" per iniziare il giro. Tutti i giocatori girano la loro carta e cercano al centro del tavolo i pezzi del puzzle necessari per assemblare la loro immagine.

Quando un giocatore trova uno dei pezzi di cui ha bisogno, lo raccoglie e lo posiziona accanto alla sua carta illustrata. Non appena trova il suo sesto pezzo, assembila il suo puzzle e dice "Puzzle!". Quindi, vince la propria carta ed è nominato maestro del gioco per il turno successivo.

Il resto dei giocatori scarta le proprie carte immagine insieme ai pezzi che sono riusciti a trovare e ognuno riceve una nuova carta da giocare. I pezzi che non hanno trovato dalla loro carta precedente, vengono

lasciati al centro del tavolo.

Si gioca in questo modo finché uno dei giocatori non completa 5 puzzle e vince la partita.



2. GARA DI PUZZLE

Si gioca allo stesso modo della modalità "Quick Puzzle", ma ogni giocatore riceve 3 carte immagine all'inizio del gioco, che mette a faccia in giù in un mazzo davanti a sé senza guardarle.

Il giocatore più giovane annuncia l'inizio del gioco dicendo "3, 2, 1... GO!" e tutti i giocatori girano la loro prima carta e cercano i pezzi corrispondenti.

Quando un giocatore completa il proprio puzzle, gira la carta successiva e continua a giocare. Il primo giocatore a completare tutti e tre i puzzle sarà il vincitore del gioco.



3. PEZZO PER PEZZO

In questa variante per giocatori esperti, le 24 carte immagine vengono poste a faccia in su al centro del tavolo al posto dei pezzi, che vengono lasciati nella scatola del gioco. Il giocatore più giovane pesca un pezzo a caso dalla scatola e lo mostra a tutti. Il primo giocatore che trova la carta con l'immagine a cui appartiene il pezzo la vince e la piazza davanti a sé. Successivamente, il giocatore che ha vinto la carta pesca un nuovo pezzo e viene giocato allo stesso modo. Le carte che i giocatori hanno davanti sono ancora in gioco e possono essere vinte da un altro giocatore se esce un nuovo pezzo di quel puzzle. Il primo giocatore che ottiene 5 carte immagine vince la partita.





NEDERLANDS

Leeftijd: vanaf 6 jaar
Spelers: 2-5



PRESENTATIE

Verzamel jij als eerster alle puzzelstukken? Zoek ze allemaal, maak de puzzel en wees iedereen te snel af.

INHOUD VAN HET SPEL

24 puzzels van 6 stukken
24 afbeeldingskaarten



DOEL VAN HET SPEL

Vind als eerster de 6 stukken van je puzzel en maak er de afbeelding op je kaart mee.

VOORBEREIDING

Leg alle puzzelstukken open in het midden van de tafel, zodat alle spelers erbij kunnen. De afbeeldingskaarten leg je op een stapeltje aan de kant.



SPELVARIANTEN

Je kunt Puzzel op drie verschillende manieren spelen, om jullie snelheid en waarnemingsvermogen op de proef te stellen. Veel plezier!

1. SNELLE PUZZEL

De jongste speler is de spelletreider en geeft aan elke speler een afbeeldingskaart, met de onderkant naar beneden. De spelletreider krijgt de eerste kaart. Vervolgens zegt hij/zij "3, 2, 1... GO!" om de ronde te starten. Alle spelers draaien tegelijkertijd hun kaart om en beginnen in het midden van de tafel de puzzelstukken te zoeken die ze nodig hebben om hun afbeelding te maken.

Wanneer een speler een van de nodige puzzelstukken vindt, mag hij/zij dat stuk nemen en naast zijn/haar afbeeldingskaart leggen. Een speler die de zes stukken heeft verzameld, maakt de puzzel en zegt "Puzzell!". De speler wint de kaart en wordt aangesteld als spelletreider voor de volgende ronde. De andere spelers leggen hun afbeeldingskaart en verzamelde puzzelstukken weg, en krijgen een nieuwe kaart om verder te spelen. De stukken die ze nog niet hadden gevonden voor hun vorige kaarten,

blijven in het midden van de tafel liggen. Speel op dezelfde manier verder totdat een van de spelers erin slaagt 5 puzzels af te maken en tot winnaar wordt uitgeroepen.



2. PUZZELRACE

Je speelt op dezelfde manier als bij "Snelle puzzel", maar alle spelers krijgen aan het begin van het spel 3 afbeeldingskaarten. Die leggen ze ondersteboven voor zich op een stapeltje, zonder ernaar te kijken. De jongste speler zegt "3, 2, 1... GO!" om het startschot te geven. Alle spelers draaien hun eerste kaart om en beginnen puzzelstukken te zoeken.

Wanneer een speler zijn/haar puzzel afmaakt, draait hij/zij de volgende kaart om en speelt verder. De speler die als eerster de drie puzzels afmaakt, wint.



3. STUK VOOR STUK

Deze variant is voor ervaren spelers. Leg de 24 afbeeldingskaarten open op tafel en de puzzelstukken in de speldoos. De jongste speler neemt een willekeurig puzzelstuk uit de doos en toont het aan iedereen. De speler die als eerster de kaart vindt met de afbeelding waartoe het stuk behoort, wint die kaart en legt hem voor zich. Vervolgens neemt de speler die de kaart heeft gewonnen, een puzzelstuk uit de doos om op dezelfde manier verder te spelen. De kaarten die de spelers voor zich hebben liggen, blijven in het spel. Andere spelers kunnen ze dus afnemen wanneer een ander stuk van dezelfde afbeelding uit de doos wordt gehaald.

De speler die als eerster 5 afbeeldingskaarten verzamelt, wint.





PUZZLE

**3,2,1...GO!
CHALLENGE**

يتم لعبها بهذه الطريقة حتى يكمل أحد اللاعبين 5 ألغاز ويفوز باللعبة.



سباق الأحاجي

يتم لعبها بنفس الطريقة التي يتم لعبها في "أحجية سريعة" ، لكن كل لاعب يتلقى 3 بطاقات صور في بداية اللعبة ، والتي يضعها مقلوبة في كومة أمامه دون النظر إليها. يعلن أصغر لاعب عن بدء اللعبة بقوله " 3 ، 2 ، 1 ... انطلق!" ويقوم الجميع اللاعبين بقلب بطاقتهم الأولى والبحث عن القطع الملامفة.

عندما يكمل اللاعب اللغز ، فإنه يقلب البطاقة التالية ويوصل اللعب. سيكون أول لاعب يكمل الألغاز الثلاثة هو الفائز باللعبة.



قطعة قطعة

في هذا البديل للألغاز المترمسين ، يتم وضع 24 بطاقة صور مكسورة في وسط الطاولة بدلاً من القطع التي تترك في صندوق اللعبة. يقوم أصغر لاعب بإخراج قطعة عشوائية من الصندوق ويطهرها للجميع. أول لاعب يجد بطاقة الصورة التي تتنتمي إليها القطعة يفوز بها ويضعها أمامه.

بعد ذلك ، يقوم اللاعب الذي ربح البطاقة بإخراج قطعة جديدة ويتم لعبها بنفس الطريقة. لا تزال البطاقات التي يمتلكها اللاعبون أمامهم قيد اللعبة ويمكن أن يربحها لاعب آخر إذا ظهرت قطعة جديدة من هذا اللغز.

أول لاعب يحصل على 5 بطاقات صور يفوز باللعبة.



ES [ADVERTENCIA]
EN WARNING!
DE ACHTUNG!
FR ATTENTION!
DA ADVARSEL!
FI VAROITUS!
SV VARNING!
BG ВНИМАЕЙ!

NO ADVARSEL!
IT AVVERTENZA!
PT AVERTIMENTO!
NL WAARSCHUWING!
EL ΠΡΟΣΟΧΗ!
TR DİKKAT!
CS UPozornění!
SK UPOZORNENIE!
PL OSTRZEŻENIE!
HU FIGYELEMZETESÍTÉS!

AR نذير



PARTES PEQUEÑAS. PELIGRO DE ATRAVANTAMIENTO. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.
SMALL PARTS. CHOKING HAZARD. KEEP THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE.
KLEINE TEILE SIND KNOTZIGER BEIÄHR. BEWAHRE SIE DIESE INFORMATION ZUM SPÄTEREN NACHSCHAUEN AUF.
SMÅ DELAR. KVELNINGSFAR. SPARA DENNA INFORMATION FÖR FRAMTIDIGA REFERENS.
SMÅ DELER. KVELNINGSFAR. SPARA DENNA INFORMATION TIL SENERE BRUG.
PIENÄ OSIA. TULEHTUMISVAARA. SÄILYTÄ NÄMÄ OHJEET MUHEMPÄÄ TÄRVIETTA VARTEN.
SMÅ DELAR. KÄVÄNINGSRISK. SPARA DENNA INFORMATION FÖR FRAMTIDA BRUK.
MATOMAICHT. OPACHOST OT SAJABRHA. COXPHANTHE ZH INHOJMAHIO HA BUDLŠE.
SMÅ DELER. KVELNINGSFAR. SPARA DENNA INFORMATION FÖR FREMTIDIGE KONSULTATIONER.
PICO DE PARTE. RISICO DE ASFIXIA. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA CONSULTAS FUTURAS.
PEQUEÑAS PARTES. RISICO DE ASFIXIA. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.
KLEINE ONDERDelen. VERSTIKKINGSGEVAAR. BESLAAG. BESLAAG. BESLAAG. BESLAAG. BESLAAG.
PEQUEÑAS PARTES. RISICO DE ASFIXIA. GUARDE ESTA INFORMACIÓN PARA FUTURAS REFERENCIAS.
MAŁE ĆSTÓ. NEBEZPEČÍ ZAKLKNUТИ. TYTO INFORMACE JE ULOŽITE PRO BUDOUCI POŽRTVY.
MAŁE ĆSTÓ. NEBEZPEČENSTVÍ DUSENIA. COLLOCATE TIETO INFORMACE PRE BUDUCE POTREBY.
MAŁE ĆSTÓ. NEBEZPEČENSTVÍ UDÁLENIA. SIE. NINIEJSZA INFORMACJA NALEŻY ZACHOWAĆ DO PÓZNIEJSZEGO WIGADU.
KIS ALAKTÁRSZEK. FULLADAS/ESEZÉLY. ÖRİZZE MEG A TAJEKOZTATÓ JÖVÖBEN! HINAKOZAS CELJABOL.
أجزاء صغيرة. حفظ هذه المعلومات للرجوع إليها في المستقبل.

عربي

العمر: إبتداءً من 6 سنوات
اللاعبون: 2 - 5

تقدّم



هل أنت مستعد لتكون السرع في البحث عن قطع الأحجية الخاصة بك؟ اغتنم عليهم جميعاً ، وركبهم قبل أي شخص آخر وستفوز باللعبة.

محظى اللعب

24 أحجية من 6 قطع
24 بطاقات صور

كيفية اللعب؟

كن أول لاعب يعثر على جميع القطع الستة من اللغز الخاص بك وقم بتجميعها لإكمال الصورة على بطاكتك.

كيفية اللعب:

يتم وضع جميع قطع الألغاز في منتصف الطاولة بحيث تكون في متناول جميع اللاعبين. يتم وضع بطاقات الصور جانبًا في كومة ووجهها الأسفل.



динамиكيات اللعبة:

يمكن لعب هذه اللعبة بثلاث طرق لتختبر سرعتك ومهاراتك في الملاحظة بطريقة ممتعة.

أحجية سريعة

يتم تعين أصغر لاعب ليكون قائد اللعبة و يوزع بطاقات الصور على وجهها مقلوبة لكل لاعب بدءً من نفسه. ثم يقول " 3 ، 2 ، 1 ... انطلق!" لبدء الجولة. يقوم جميع اللاعبين بقلب بطاقتهم و في نفس الوقت يبحثون في وسط الطاولة عن قطع الألغاز اللازمة لتجهيز صورتهم.

عندما يجد اللاعب إحدى القطع التي يبحث عنها ، يلتفتها و يضعها بجانب بطاقة الصورة الخاصة به. بمجرد أن يجد قطعة واحدة يجمع اللغز الخاص به و يقول "أحجية!" يفوز ببطاقته و تم اختياره قائد اللعبة الجولة التالية.

يضعباقي اللاعبين بطاقات الصور الخاصة بهم جنبا إلى جنب مع القطع التي تمكنا من العثور عليها و يتقاضي الجميع بطاقة جديدة للعبها. القطع التي لم يجدوها من بطاقتهم السابقة ، تترك في وسط الطاولة.

Conforms to the safety requirements
of Specification F963



Made in Spain by
Fabricado en Espanha por
EDUCA BORRAS, S.A.U.
Osorno, 1 - 08192
Sant Quirze del Vallès - Spain
www.educaborras.com

NCL89/04/9390