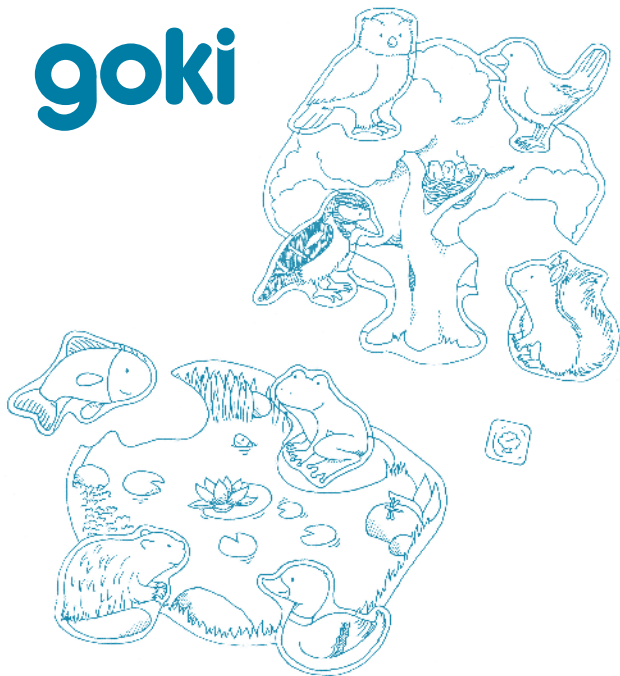


goki



Wer woht wo?

Who lives where?

Qui vit où ?

¿Dónde vive quién?

Wie woont waar?

Hvem bor hvor?

Chi vive dove?

Quem vive onde?

Kto gdzie mieszka?

Кто где живет?

谁住在哪里?

Wer wohnt wo?

Ein Würfelspiel für 1-2 Spieler

1 Würfel

2 Puzzlebilder mit je 4 Tieren

Ziel des Spiels

Wer als Erster sein Puzzlebild vollständig zusammengesetzt hat, ist der Gewinner.

Spielvorbereitung

Die Puzzleteile werden so auf dem Tisch verteilt, dass Baum, Teich und Tiere sichtbar sind.

Halte schon mal die Würfel bereit.

Die Regeln

Wenn Du der jüngste Spieler bist, darfst Du beginnen zu würfeln.

Das Symbol auf dem Würfel entscheidet, ob der Baum oder der Teich das zu Hause für Deine Tiere werden soll. Dein Ziel ist es nun, die vier Tiere, die in dem Baum oder im Teich leben, zu würfeln.

Wenn Du den Baum würfelst, darfst Du ein passendes Tier auswählen und in den Baum setzen. Wenn Du das Teichsymbol würfelst, suchst Du die passenden Tiere, die im Teich leben. Passt das Tier, das Du ausgewählt hast, nicht, musst Du es zurück in die Mitte legen und dein Mitspieler ist an der Reihe.

Würfelst Du das Symbol Deines Mitspielers, musst Du aussetzen und Dein Mitspieler darf sein Glück versuchen. Nach und nach setzt sich so Euer Tierbild zusammen. Wer das erste vollständige Bild hat, gewinnt das Spiel.

Spielvarianten

Wenn Du alleine spielst, kannst Du nach den gleichen Regeln gleichzeitig zwei Tierpuzzle zusammensetzen.

Informationen für Deine Eltern

Das Legen eines Puzzles fördert die visuelle Wahrnehmungsfähigkeit von Kindern.

Ein kombiniertes Würfel-Puzzle-Spiel erfordert taktisches Geschick, fördert die Feinmotorik und erfordert Geduld.

Who lives where?

A game of dice for 1-2 players

1 die

2 puzzle pictures each with 4 animals

Object of the game

The first player to completely assemble his puzzle picture is the winner.

Preparation

The puzzle pieces are distributed on the table so that tree, pond and animals are visible.

Have the die ready.

Rules

The youngest player may roll the die first.

The symbol on the die decides whether the tree or the pond should become the home for your animals.

Your goal now is to roll the four animals that live in the tree or the pond.

If you roll the tree, you may select a suitable animal and place it in the tree. If you roll the pond symbol, look for the suitable animals that live in the pond. If the animal you have selected does not fit, you must place it back in the middle and it is your opponent's turn.

If you roll your opponent's symbol, you must miss a turn and your opponent can then try his luck.

Little by little, your animal picture is put together. The first player with a complete picture has won the game.

Game variants

If you are playing alone, you can put two animal puzzles together at the same time according to the same rules.

Information for your parents

Laying a puzzle fosters children's visual perceptive faculty. A combined die and puzzle game requires tactical aptitude, fine motor skills and patience.

Qui vit où ?

Un jeu de dé pour 1 à 2 joueurs

1 dé

2 puzzles de 5 éléments constitués chacun d'un décor et de 4 animaux.

But du jeu

Celui qui réussit à compléter son puzzle en premier est déclaré vainqueur.

Préparation du jeu

Les pièces du puzzle sont réparties sur la table afin que l'arbre, l'étang et les animaux soient visibles.

Sois prêt à lancer le dé.

Les règles

Si tu es le plus jeune des joueurs, c'est à toi de lancer le dé en premier.

Le symbole sur le dé t'indique si tes animaux auront pour maison l'arbre ou l'étang.

Ton but est maintenant de lancer le dé pour que tes quatre animaux puissent revenir dans leur maison, qu'il s'agisse de l'arbre ou de l'étang.

Si le dé t'indique l'arbre, tu dois alors choisir un animal qui habite dans l'arbre.

Si le dé t'indique l'étang, tu dois alors choisir un animal

qui habite dans l'étang.

Si l'animal que tu as choisi ne rentre pas dans ton puzzle, tu dois le reposer au milieu de la table. C'est alors à l'autre joueur de lancer le dé.

Si le dé tombe sur le symbole de ton adversaire, tu dois passer ton tour et c'est au joueur suivant de tenter sa chance. Au fil de la partie les puzzles vont petit à petit se remplir. Celui qui complète en premier l'image de son puzzle remporte la partie.

Variante du jeu

Si tu joues seul, tu dois reconstituer en même temps les deux puzzles d'animaux selon les mêmes règles.

Information pour tes parents

Jouer au puzzle développe le sens de l'observation des enfants.

En associant le dé au puzzle, ce jeu de société renforce le sens tactique, la dextérité et la patience.

¿Dónde vive quién?

Un juego de dados para 1-2 jugadores

1 dado

2 rompecabezas con 4 animales cada uno

Objetivo del juego

Ganará aquel que haya completado su rompecabezas el primero.

Preparación para el juego

Las piezas del rompecabezas se repartirán en la mesa de tal forma que el árbol, el estanque y los animales sean visibles.

Prepara el dado.

Normas del juego

El jugador más joven es el que tira primero el dado.

El símbolo que aparece en el dado decidirá si el árbol o el estanque serán la casa de tus animales.

Tu objetivo ahora es sacar con el dado los cuatro animales que viven en el árbol o en el estanque.

Si el dado indica árbol, debes elegir el animal apropiado y colocarlo en el árbol. Si te sale el símbolo del estanque, entonces tienes que encontrar los animales apropiados que viven en el estanque. Si el animal que has escogido no es el adecuado, tienes que dejarlo en el medio y será el turno del otro jugador.

Si el dado te indica el símbolo de tu compañero, deberás cederle el turno para que pruebe suerte.

Poco a poco va formándose el rompecabezas. Ganará el juego aquel que haya completado la imagen primero.

Variantes de juego

Si juegas solo, siguiendo las mismas reglas, puedes construir al mismo tiempo dos rompecabezas de animales.

Información para los padres

La formación de un rompecabezas requiere el uso de la capacidad cognitiva visual de los niños.

Un juego de rompecabezas combinado requiere habilidad táctica, estimula las destrezas motoras finas y precisa paciencia.

Wie woont waar?

Een dobbelspel voor 1-2 spelers

1 dobbelsteen

2 puzzels met telkens 4 dieren

Doel van het spel

Wie als eerste zijn puzzel voltooit, is de winnaar.

Spelvoorbereiding

De puzzelstukken worden op de tafel gelegd met de afbeeldingen van de boom, vijver en dieren zichtbaar. De dobbelsteen wordt klaargelegd.

De regels

Als jij de jongste speler bent, mag jij beginnen en als eerste de dobbelsteen gooien.

Het symbool op de dobbelsteen bepaalt of de boom of de vijver het huis van je dieren is.

Je doel is nu om met de dobbelsteen de vier dieren te gooien die in de boom of vijver leven.

Als je de boom gooit, mag je een passend dier kiezen en in de boom zetten. Als je de vijver gooit, moet je de dieren die in de vijver leven, zoeken. Past het dier dat je gekozen hebt, niet, dan moet je het weer in het midden terugleggen en is de andere speler aan de beurt.

Gooi je het symbool van je medespeler, dan moet je je beurt overslaan en mag de andere speler zijn geluk

beproeven.

Zo worden geleidelijk de afbeeldingen van de gekozen dieren in elkaar gepuzzeld. Wie als eerste zijn puzzel voltooid heeft, wint het spel.

Spelvarianten

Als je alleen speelt, kun je volgens dezelfde regels twee dierenpuzzels tegelijk maken.

Informatie voor je ouders

Het leggen van een puzzel stimuleert het visuele waarnemingsvermogen van kinderen.

Een gecombineerd dobbel-puzzelspel vereist tactisch inzicht, bevordert de fijne motoriek en vraagt geduld.

Hvem bor hvor?

Et terningespil til 1-2 spillere.

1 terning

2 puslespil med hver 4 dyr

Formål med spillet

Den, der først har samlet sit puslespil, vinder.

Forberedelse af spillet

Puslebrikkerne lægges på bordet, så træet, søen og dyrene kan ses.

Gør dig klar til at kaste terningen.

Reglerne

Hvis du er den yngste spiller må du begynde ved at kaste terningen.

Symbolet på terningen afgør, om det er træet eller søen, der skal være hjem for dine dyr.

Målet er at kaste terningen, så den viser de fire dyr, der lever i dit træ/ din sø.

Hvis terningen viser træet, må du vælge et passende dyr og placere det i træet. Hvis terningen viser søen, vælger du et af de dyr, der lever i søen. Hvis det dyr, som du har valgt, ikke passer, skal du lægge det tilbage i midten, og den næste spiller må kaste terningen.

Hvis din terning viser din medspillers symbol (træ eller sø), skal du springe en runde over, og din medspiller må

kaste terningen

Efterhånden samler i hver især jeres dyrebillede. Den, der først har samlet hele billedet, vinder spillet.

Andre måder at spille spillet

Hvis du spiller alene, kan du følge de samme regler og samle to dyrepuslespil samtidig.

Oplysning til dine forældre

At samle et puslespil fremmer evnen til at børn kan opfatte visuelt.

Et kombineret terning-pusle-spil kræver taktik og tålmodighed og øger finmotorikken.

① Chi vive dove?

Un gioco con dadi per 1-2 giocatori

1 dado

2 puzzle di 4 animali ciascuno

Obiettivo del gioco

Vince chi per primo completa il suo puzzle.

Preparazione del gioco

Si distribuiscono i tasselli del puzzle sul tavolo in modo che l'albero, lo stagno e gli animali siano visibili.

Preparati a tirare i dadi.

Le regole

Se sei il giocatore più giovane, cominci tu tirando per primo il dado.

Il simbolo del dado stabilisce se la casa dei tuoi animali sarà l'albero o lo stagno.

Il tuo obiettivo adesso è far uscire con il dado i quattro animali che vivono sull'albero o nello stagno.

Se tirando il dado fai uscire l'albero, puoi scegliere un animale adatto e metterlo sull'albero. Se tirando il dado fai uscire lo stagno, cerca gli animali adatti che vivono nello stagno. Se l'animale che hai scelto non è quello giusto, devi rimetterlo al centro e passare il gioco al tuo compagno.

Se tirando il dado esce il simbolo del tuo compagno, devi

passargli il gioco e sarà lui a tentare la fortuna.
È così che si completa passo passo il puzzle dell'animale.
Vince il gioco chi per primo compone completamente un puzzle.

Varianti di gioco

Se giochi da solo, puoi comporre contemporaneamente due puzzle di animali seguendo le stesse regole.

Informazioni per i tuoi genitori

Comporre un puzzle stimola la percezione visiva del bambino.

Un gioco che combina il lancio di dadi con la composizione di un puzzle richiede abilità tattica e pazienza nonché stimola la motricità fine.

Quem vive onde?

Um jogo de dados para 1 ou 2 jogadores

1 dado

2 puzzles com 4 animais cada

Objetivo do jogo

Ganha quem completar o seu puzzle em primeiro lugar.

Preparação do jogo

As peças do puzzle são distribuídas sobre a mesa, de forma a que a árvore, o lago e os animais fiquem visíveis.

Prepara os dados.

As regras

Se fores o jogador mais novo, podes começar a jogar e lançar os dados.

O símbolo no dado decide se a árvore ou o lago são a casa dos teus animais.

O teu objetivo é lançar o dado para os quatro animais que vivem na árvore ou no lago.

Se lançares a árvore, podes escolher um animal adequado e colocá-lo na árvore. Se lançares o símbolo do lago, procura os animais que aí vivem. Se o animal que escolheste não estiver correto, deves voltar a colocá-lo no centro e é a vez do teu adversário.

Se lançares o símbolo do teu adversário, tens de lhe

passar a vez e o teu adversário pode tentar a sua sorte. Assim, passo a passo, forma-se a figura do vosso animal. Ganha o jogo quem completar a figura em primeiro lugar.

Variantes de jogo

Se jogares sozinho, podes completar dois puzzles de animais ao mesmo tempo com as mesmas regras.

Informações para os teus pais

A construção de um puzzle desenvolve a perceção visual das crianças.

Um jogo com combinação de dados e puzzle requer destreza táctica, desenvolve a motricidade fina e requer paciência.

Kto gdzie mieszka?

Gra z użyciem kostki dla 1-2 graczy

1 kostka

2 obrazki z puzzli, każdy z 4 zwierzętami

Cel gry

Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy ułoży swój obrazek z puzzli.

Przygotowanie do gry

Puzzle należy rozłożyć na stole tak, by widoczne były drzewo, staw i zwierzęta.

Przygotować kostkę do gry.

Zasady gry

Grę zaczyna najmłodszy z graczy, rzucając kostką.

Wyrzucony symbol decyduje, czy dla Twoich zwierząt domem ma być drzewo czy staw.

Teraz każdy z graczy ma za zadanie wyrzucić kostką te cztery zwierzęta, które mieszkają odpowiednio na drzewie lub w stawie.

Gdy gracz wyrzuci drzewo, może wybrać pasujące zwierzę i umieścić je na drzewie. Gdy gracz wyrzuci staw, wyszukuje pasujące zwierzę żyjące w wodzie. Jeżeli wybrane zwierzę nie pasuje do danego symbolu, należy odłożyć je na środek. Wówczas następuje kolej drugiego z graczy.

Jeżeli gracz wyrzuci symbol przeciwnika, musi opuścić kolejkę, a szczęścia próbuje wówczas drugi gracz. Krok po kroku każdy z graczy układa swój obrazek. Ten, kto jako pierwszy ułoży cały obrazek, wygrywa.

Warianty gry

Gdy gra się w pojedynkę, można układać dwa obrazki równocześnie według powyższych reguł gry.

Informacje dla rodziców

Układanie puzzli rozwija u dzieci zdolność percepcji wzrokowej.

Gra łącząca w sobie rzucanie kostką i układanie puzzli wspiera umiejętności taktyczne, rozwija motorykę małą i ćwiczy cierpliwość.

Кто где живет?

Игра с игральным кубиком для 1-2 игроков

1 кубик

2 картинки пазла, каждая из которых содержит изображения 4 животных

Цель игры

Выигрывает тот, кто первым полностью соберет свою картинку пазла.

Подготовка к игре

Части пазла нужно расположить на столе таким образом, чтобы было видно дерево, пруд и животных.

Приготовь кубик.

Правила

Если ты самый младший игрок, то ты можешь бросить кубик первым.

Выпавший символ на кубике указывает, где живут твои животные: на дереве или в пруду.

Теперь твоей задачей является с помощью кубика выбрать животных, которые живут на дереве или в пруду.

Когда на кубике выпадает символ дерева, ты можешь выбрать одно подходящее животное и посадить его на дерево. А когда на кубике выпадает

символ пруда, ты должен отыскать животных, которые живут в пруду. Если выбранное тобой животное не подходит, ты должен положить его обратно ко всем остальным животным, и очередь переходит к следующему игроку.

Если на кубике выпадает символ другого игрока, тогда ты пропускаешь ход, и твой партнер по игре получает возможность попытаться.

Шаг за шагом складывается картинка ваших животных. Выигрывает тот, кто первым полностью соберет свою картинку.

Варианты игры

Если ты играешь один, ты можешь, следуя тем же правилам, одновременно собирать два пазла с животными.

Информация для родителей

Составление пазла способствует развитию визуального восприятия у детей.

Комбинированная игра кубики-пазл требует тактического умения и терпения, а также способствует развитию мелкой моторики.

谁住在哪里？

一个1-2个玩家参与的骰子游戏。

1. 骰子
2. 每人一套带有4种不同动物图案的拼图。

游戏目的

首先完成拼图配对的玩家为胜者。

游戏准备

拼图在桌子上分配，树木，池塘和动物图片向上可见。

准备好骰子。

游戏规则

最年轻的玩家开始掷骰子。

骰子上掷出的图案决定树木或者池塘是否可以成为你手中动物的家。

你现在的目标是要掷出这四个动物是住在树上还是池塘里。

如果你掷出的是一棵树，你就要选出相应的动物拼图，并放它在相应的树的位置上。如果你掷出的图案显示是一个池塘，就说明你也要选出相应的动物，并放它在池塘的位置上。如果你选择的动物拼图没有一个是适合的，你就要把骰子放回桌子中间，让你的对手开始掷。

如果你掷出骰子的图案是你对手的图案，你就要为此放弃一轮，然后让你的对手开始掷骰子。一步一步，你把手中的动物拼图都放在一起了。谁最先完成这个游戏，谁就是赢家。

游戏多样性玩法

如果你是一个人玩，根据同样的游戏规则，你可以一次性放两个动物拼图。

家长须知

拼图游戏可以培养孩子的视觉感知能力。拼图游戏结合骰子和拼图，体现了孩子在游戏中战术的天赋，也使得孩子的运动技能和耐心得到了很大的提高。



goki

Roseburger Str. 30
21514 Güster
GERMANY

Art.-No: 56804

Batch-No.:

