

Peggy Diggledey

Olle Scholle

Funky fish

Les petits poissons

Lenguado liado

Pol de Schol

Rødspætte Puslespil

La pianuzza

A solha

Puzzle Flądra

Камбала





Olle Scholle

Puzzeln trainiert das Erkennen von Formen sowie das räumliche Denken.

Ein Würfelspiel für 2-4 Spieler

2 Würfel

6 Puzzlebilder

Ziel des Spiels

Wer die meisten Puzzlebilder vollständig zusammengesetzt hat, ist der Gewinner.

Spielvorbereitung

Die Puzzleteile werden so auf dem Tisch verteilt, dass die Seite mit dem Würfelsymbol oben liegt.
Halte schon mal die Würfel bereit.

Die Regeln

Jedes Puzzleteil ist mit einem Würfelsymbol versehen. Es gibt die Augenzahlen eins bis sechs. Der Schollenkopf hat die Nummer eins.

Die Schollen werden mit dem Kopf beginnend zusammengesetzt.

Du musst also versuchen, der Reihe nach, die Nummern eins bis sechs zu würfeln. Wenn Du der jüngste Spieler bist, darfst Du beginnen und würfeln.

Du würfelst mit zwei Würfeln. Jeder Spieler darf mehrere Schollen beginnen.

Du darfst Dir nach einem Wurf gleich zwei Teile nehmen, wenn Du zu der begonnenen Scholle die passenden Nummern gewürfelt hast (z.B. eins und zwei). Es ist auch erlaubt, die Augen der beiden Würfel zusammenzuzählen, wenn die Summe die Zahl des zu suchenden Puzzleteils ergibt. Würfelst Du einen Pasch (zwei gleiche





Zahlen), darfst Du zusätzlich zu Deinem Zug ein weiteres Mal würfeln, ansonsten ist der nächste Spieler dran.

Bei dem seltenen Wurf eins und sechs darfst Du Dir sofort eine ganze Scholle nehmen. Falls auf der Tischmitte keine Scholle mehr vorhanden ist, darfst Du dem Mitspieler, der schon eine fertige Scholle besitzt, diese rauben.

Sobald keine Kopfteile mehr in der Mitte liegen, darfst Du bei dem Wurf einer Eins ebenfalls rauben und zwar von dem Mitspieler, der die meisten Schollen hat.

Haben alle gleich viele, darfst Du Dir aussuchen, wen Du berauben möchtest.

Die restlichen Puzzleteile werden in die Mitte des Tisches zurückgelegt.

Schollen, bei denen schon vier Teile angesetzt sind, dürfen nicht mehr geraubt werden. Bleibt zum Ende des Spiels nur noch ein Kopfteil übrig an dem schon das zweite Teil angelegt ist, darf diese Scholle nicht mehr geraubt werden. Das Spiel endet erst, nachdem der Besitzer der letzten Scholle alle Puzzleteile erwürfelt hat. Wer die meisten Schollen hat, gewinnt das Spiel.

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.





Funky Fish



Puzzles train the recognition of shapes as well as spatial thinking.

A game of dice for 2-4 players

2 dice

6 puzzle pictures

Object of the game

The first player to put a puzzle picture together completely is the winner.

The player who has the most plaices at the end wins the game.

Preparation

The puzzle pieces are spread out on the table with the die symbol side facing up.

Hold the dice ready.

Rules

Each puzzle piece has a die symbol. They have the numbers one to six. The head of the plaice has the number one.

The plaices are put together starting with the head. You have to try to roll numbers one through six, in the right order. If you are the youngest player, you may begin by rolling the dice.

You roll two dice. Each player is allowed to start on several plaices.

After a throw you can take two pieces if you have thrown the appropriate numbers (for example, one and two). It is also allowed to add up the total of the two dice if the sum is the number of the puzzle piece you are looking for. If you roll a double (the same number



twice), you can roll again in addition to your turn. Otherwise, it is the next player's turn.

If you throw the rare combination one and six you are allowed to take an entire plaice. If there is no longer a plaice in the middle of the table, you may steal it from the player who already has a completed plaice.

As soon as there are no more heads in the middle, you may also steal one by throwing a one, from the player who has the most plaices.

If everyone has the same number, you can choose who you want to steal from.

The remaining puzzle pieces are placed back in the middle of the table.

Plaices which already have four parts cannot be stolen. If at the end of the game there is only one head left with the second piece next to it, it may no longer be stolen. The game ends only after the owner of the last plaice has rolled the numbers of all the puzzle pieces. The player with the most plaices wins the game.

Information for your parents

Laying a puzzle fosters the visual perception of children.

A combined dice puzzle requires tactical skill, promotes fine motor skills and requires patience.



Les petits poissons

Les puzzles développent la reconnaissance des formes et la perception dans l'espace.

Un jeu de dés pour 2 à 4 joueurs

2 dés

6 puzzles poissons

But du jeu

Le joueur qui reconstitue le plus de puzzles est déclaré vainqueur.

Préparation du jeu

Les pièces de puzzles sont réparties sur la table de jeu avec les symboles de dé visibles.

Tiens-toi prêt à lancer le dé.

Les règles

Chaque pièce de puzzle possède un symbole de dé. Le numéro du dé inscrit va de un jusqu'à six. La tête du poisson a le numéro un.

Il faut commencer par la tête pour reconstituer le poisson.

En lançant le dé tu dois essayer d'obtenir les numéros de un à six dans l'ordre. Si tu es le plus jeune des joueurs c'est à toi de commencer et de lancer le dé. Tu dois jouer en lançant les deux dés. Chaque joueur peut commencer plusieurs poissons en même temps. Tu peux assembler deux pièces sur un poisson en un seul lancer si tu obtiens deux numéros qui se suivent (par exemple un et deux). Il est également permis d'additionner la valeur des deux dés pour obtenir un numéro si celui-ci te permet de reconstituer ton poisson. Si tu obtiens une paire aux dés





(deux fois le même numéro), tu as le droit de jouer à nouveau, immédiatement après ton tour. Sinon les joueurs jouent chacun leur tour.

Si tu obtiens aux dés la combinaison rare d'un un et d'un six, tu as le droit de prendre un poisson complet sur la table. S'il n'y en a plus de disponible, tu as le droit d'en prendre un directement chez un de tes adversaires.

Dès qu'il n'y a plus de tête de poisson au milieu de la table et que tu obtiens un „un“, tu peux alors en prendre un chez ton adversaire qui a le plus de poissons. Si tes adversaires ont le même nombre de poissons, c'est à toi de choisir chez qui tu vas te servir. Une fois la tête prise, les autres pièces du poisson repartent au milieu de la table. Les poissons qui ont été complétés jusqu'au numéro 4 ne peuvent plus être „volés“. Si à la fin du jeu il ne reste qu'une tête sur laquelle la deuxième pièce a déjà été fixée, alors cette pièce de poisson ne peut plus être volée. La partie se termine lorsque le propriétaire du dernier poisson a fini de compléter son puzzle. Le joueur qui reconstitue le plus de poissons est déclaré vainqueur.

Information pour tes parents

Reconstituer un puzzle renforce la perception visuelle des enfants.

La présence des dés rajoute un aspect tactique au jeu, développe la motricité fine et enseigne la patience.





Lenguado Liado



Los puzzles ejercitan el reconocimiento de las formas además del razonamiento espacial.

Un juego de dados para 2 a 4 jugadores.

2 dados

6 puzzles

Objetivo del juego

Quien consiga completar el mayor número de puzzles será el ganador.

Preparación del juego

Distribuir las piezas de los puzzles sobre la mesa, de modo que quede hacia arriba la cara con el símbolo del dado.

Tened preparados ya los dados.

Las reglas

Todas las piezas del puzzle están marcadas con un símbolo de dado. Los dados están puntuados del uno al seis. A la cabeza del lenguado le corresponde el número uno.

Hay que comenzar los lenguados siempre por la cabeza.

O sea, que tienes que intentar extraer en los dados los números del uno al seis en ese orden. Si eres el jugador más joven puedes empezar el juego y tirar los dados.

Para tirar debes utilizar los dos dados. Cada jugador puede empezar más de un lenguado.

Después de una tirada se puede tomar dos piezas al mismo tiempo, siempre que salga el número necesario (p. ej. uno o dos) para los lenguados empezados.

También se permite sumar los puntos de los dos dados



cuento el resultado se corresponde con la pieza del puzzle buscada. Si te sale un doble (la misma puntuación en los dos dados), puedes tirar una segunda vez, si no el turno pasa al siguiente jugador.

Si obtienes la rara combinación de uno y seis, puedes tomar directamente un lenguado entero. Si ya no queda ningún lenguado en el centro de la mesa, entonces puedes robarle uno al jugador que ya tenga uno completo.

Cuando ya no quede ninguna cabeza en el centro, si te sale un uno en los dados también puedes robar, pero esta vez al jugador que más lenguados tenga.

Si todos tienen la misma cantidad, puedes elegir a quien robar la pieza.

El resto de las piezas de ese puzzle serán depositadas en el centro de la mesa.

No se permite robar a los lenguados en los que ya se haya colocado cuatro piezas. Si, al final del juego, solo queda una cabeza a la que ya se ha agregado la segunda pieza, no se podrá robar ese lenguado. El juego termina solo cuando el poseedor del último lenguado consiga completar todas las piezas del puzzle con el dado. Quien reúna más lenguados gana el juego.

Información para tus padres

La realización de un puzzle estimula la capacidad de percepción visual de los niños y niñas.

Un juego combinado de dados y puzzles exige habilidad táctica, ejercita la motricidad fina y requiere paciencia.



Pol de Schol

Puzzelen traint het herkennen van vormen en het ruimtelijk denken.

Een dobbelspel voor 2-4 spelers

2 dobbelstenen

6 puzzels

Doel van het spel

Wie de meeste puzzels volledig heeft gelegd, is de winnaar.

Spelvoorbereiding

De puzzelstukken worden met het symbool van de dobbelsteen naar boven op de tafel gelegd.

De dobbelstenen worden klaargelegd.

De regels

Op elk puzzelstuk is een dobbelsteen met één tot zes ogen afgebeeld. De kop van de schol heeft nummer één.

De schollen worden met de kop beginnend in elkaar gepuzzeld.

Je moet dus proberen om na elkaar de nummers één tot en met zes te gooien. Als jij de jongste speler bent, mag jij beginnen en als eerste de dobbelstenen gooien.

Hierbij moet je de beide dobbelstenen tegelijk gooien. Iedere speler mag meerdere schollen beginnen.

Na een worp mag je twee puzzelstukken nemen, indien je de passende nummers bij de begonnen schol hebt gegooied (bijv. één en twee). Het is ook toegestaan om de ogen van de beide dobbelstenen op te tellen, indien de som daarbij gelijk is aan het nummer van het gezochte puzzelstuk. Gooi je een doublet (met beide





dobbelstenen hetzelfde aantal ogen), dan mag je na je zet nog een keer gooien. Anders is de volgende speler aan de beurt.

Bij de zeldzame worp één en zes mag je direct een volledige schol nemen. Indien in het midden van de tafel geen schol meer ligt, mag je de schol stelen van een medespeler die al een volledige schol bezit.

Als je een één gooit, terwijl er geen kop meer in het midden van de tafel ligt, mag je eveneens stelen en wel van de medespeler die de meeste schollen heeft.

Hebben alle spelers evenveel schollen, dan mag je zelf kiezen van wie je steelt.

De overige puzzelstukken worden in het midden van de tafel teruggelegd.

Schollen die uit vier of meer stukken bestaan, mogen niet meer worden gestolen. Blijft aan het einde van het spel nog slechts één kop over waar al een tweede puzzelstuk is aangelegd, dan mag deze schol niet meer worden gestolen. Het spel eindigt pas, nadat de eigenaar van de laatste schol met behulp van de dobbelstenen alle puzzelstukken heeft aangelegd. Wie de meeste schollen heeft, wint het spel.

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.





Rødspætte Puslespil



Puslespil træner evnen til at genkende og den rumlige sans.

Et terningespil for 2-4 spillere

2 terninger

6 puslespil

Spillets formål

Den spiller der har flest rødspætter når spillet slutter, vinder.

Forberedelse

Spred puslespilsbrikkerne ud på bordet med billedsiden opad. Hav terningen klar.

Regler

Hver brik har et symbol og et nummer, 1 til 6. Rødspættens hoved er nummer 1. Rødspætten samles, og man begynder med hovedet. Den yngste deltager begynder. Numrene skal slås i rækkefølge, fra 1 til 6.

Man kaster 2 terninger og hver deltager må starte på flere rødspætter.

Det er tilladt at tage to puslebrikker, hvis der er slået passende numre (f.eks. 1 og 2). Det er også tilladt at lægge tallene sammen fra terningerne, hvis summen giver det tal, du leder efter.

Hvis du slår dobbelt (samme øjne på begge terninger), må du slå igen. Ellers, er det næste spillerens tur.

Hvis du slår en sjælden kombination af 1 og 6 sammen, er det tilladt at tage en HEL rødspætte. Hvis de brikker som er tilovers på bordet ikke giver en hel rødspætte, er det tilladt at stjæle en rødspætte fra en deltager som allerede har en.



Så snart der ikke er flere hoveder på bordet, må man, når man slår en 1'er, stjæle fra deltageren som har flest rødspætter.

Hvis alle har lige mange, kan man vælge hvem man vil stjæle fra. De puslespilsbrikker der er tilovers bliver lagt tilbage på bordet.

Rødspætter som allerede har fire brikker kan ikke blive stjålet. Hvis, når spillet slutter der kun er eet hoved tilbage, ved siden af en brik 2, må det ikke længere stjæles. Spillet ender først når deltageren med den sidste rødspætte har slået alle brikernes numre, 1-6. Spilleren med flest rødspætter vinder.

Information til de voksne

At lægge puslespil fremmer den visuelle opfattelse hos børn. Et kombineret pusle- og terningespil kræver taktiske egenskaber og fremelsker finmotorikken. Samtidigt med det kræver tålmodighed.



La pianuzza

Con i puzzle si allena il riconoscimento di forme nonché il pensare tridimensionale.

Un gioco con dadi per 2-4 giocatori

2 dadi

6 puzzle

Obiettivo del gioco

Vince chi ha completato il maggior numero di puzzle.

Preparazione del gioco

I tasselli del puzzle vengono distribuiti sul tavolo in modo che il lato con il simbolo del dado sia rivolto verso l'alto.

Mettiti pronto a tirare i dadi.

Le regole

Ogni tassello di puzzle è munito di un simbolo di dado. Le facce del dado hanno numeri che vanno da 1 a 6. La testa della pianuzza ha il numero 1.

Le pianuzze si compongono cominciando dalla testa. Tu devi cercare anche di ottenere, lanciando i dadi uno dopo l'altro, i numeri da 1 a 6. Se sei il giocatore più giovane, cominci tu tirando per primo i dadi.

Tu lanci due dadi. Ogni giocatore può comporre più pianuzze.

Dopo aver tirato, puoi prendere due tasselli in una sola volta a condizione di aver ottenuto i numeri giusti per la pianuzza cominciata (ad es. un 1 e un 2). È anche permesso di sommare il risultato dei due dadi se la somma corrisponde al numero del tassello cercato. Se fai una pariglia (due numeri uguali), puoi lanciare di nuovo i dadi, altrimenti il turno passa al giocatore successivo.





Nel raro caso che escano un 1 e un 6, puoi prendere subito un'intera pianuzza. Se al centro del tavolo non c'è più nessuna pianuzza, hai il diritto di prendere una pianuzza già completa al giocatore che ne possiede una.

Non appena al centro del tavolo non ci sono più tasselli della testa, hai anche in questo caso il diritto, a condizione di aver tirato un 6, di prendere una pianuzza completa ad un altro giocatore, più precisamente a quello che ne possiede di più.

Se tutti hanno lo stesso numero di pianuzze, decidi tu a chi prenderne una.

I tasselli di puzzle restanti vengono messi al centro del tavolo.

Le pianuzze di cui quattro tasselli sono già stati messi al loro posto, non possono più essere prese. Se alla fine del gioco resta ancora un tassello della testa al quale è già stato attaccato il secondo tassello, questa pianuzza non può più essere presa. Il gioco termina dopo che il giocatore in possesso dell'ultima pianuzza ha preso tutti i tasselli. Vince il gioco chi ha il maggior numero di pianuzze.

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.





A solha



Os puzzles treinam a identificação de formas e o raciocínio espacial.

Um jogo de dados para 2 a 4 jogadores

2 Dados

6 Figuras de puzzle

Objetivo do jogo

Quem completar mais figuras de puzzle é o vencedor.

Preparação do jogo

As peças do puzzle são espalhadas sobre a mesa de modo a que o lado com o símbolo do dado fique voltado para cima.

Prepara os dados.

As regras

Cada peça do puzzle possui um símbolo de um dado, com pontos de um a seis. A cabeça da solha tem o número um.

As solhas são construídas a partir da cabeça.

Deves tentar, por isso, na tua vez, lançar com os dados os números de um a seis. Se fores o jogador mais novo, podes começar a jogar e lançar os dados.

Lanças os dois dados. Cada jogador pode começar várias solhas.

Podes retirar duas peças ao mesmo tempo após lançar os dados, se tiveres lançado o número correspondente à solha começada (p. ex., um e dois). Também é permitido somar os pontos de ambos os dados, se a soma for igual ao número da peça do puzzle que procuras. Se lanças dois números iguais, podes lançar os dados outra vez. Caso contrário, é a vez do jogador seguinte.



Se lançares um „um“ e um „seis“, podes tirar uma solha nova. Caso já não esteja nenhuma solha no centro da mesa, podes roubá-la ao jogador que já tenha uma solha pronta.

Assim que já não estiver no centro qualquer peça da cabeça, se lançares um „um“, podes roubar uma ao jogador que tiver mais solhas.

Se todos tiverem o mesmo número, podes escolher a quem roubar.

As restantes peças do puzzle são colocadas no centro da mesa.

As solhas que já tiverem quatro peças não podem ser roubadas. Se, no final do jogo restar ainda uma cabeça que já tenha a segunda peça, esta não pode ser roubada. O jogo só termina quando o dono da última solha tiver todas as peças do puzzle. Quem tiver o maior número de solhas é o vencedor do jogo.

Informações para os teus pais

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

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



Puzzle Flądra

Puzzle rozwijają rozpoznawanie kształtów i myślenie przestrzenne.

Gra dla 2-4 graczy

2 kości do gry

6 obrazków

Cel gry

Pierwszy gracz, który ułoży obrazek zostaje zwycięzcą.

Przygotowanie gry

Puzzle układamy na stole stroną z oczkami kostki do góry.

Przygotuj kości do gry.

Zasady

Każdy puzzle posiada symbol oczek z kością do gry. Mają one wartości od jednego do sześciu. Głowa flądry ma numer jeden.

Obrazki układamy zaczynając od głowy.

Gracze próbują wyrzucić numery od jednego do sześciu, we właściwej kolejności. Grę może rozpocząć najmłodszy gracz.

Gracze rzucają dwoma kościemi. Każdy z graczy może rozpoczynać na różnych obrazkach.

Po rzucie kostkami, gracz może wziąć dwa elementy, zgodnie z wyrzuconymi wartościami (np. jeden i dwa). Dozwolone jest również dodawanie wartości z dwóch kości, jeśli suma da wartość elementu, którego poszukujesz. Jeśli wyrzucisz dublet (ta sama wartość na obu kościach), masz prawo do dodatkowego rzutu. W innym przypadku, przychodzi kolejka następnego gracza.





Jeśli gracz wyrzuci kombinację jeden i sześć, może zabrać cały obrazek. Jeśli nie ma już flądry na środku stołu, może ją odebrać innemu graczowi, który miał już kompletny obrazek.

Jeśli na środku nie ma już żadnych głów, możliwe jest również podebranie jednej graczowi, który ma ich najwięcej, po wyrzuceniu jedynki.

Jeśli wszyscy pozostali gracze mają ich tą samą ilość, możesz wybrać, komu ją podebrać.

Pozostałe puzzle umieszczone są w głębi stołu.

Nie można podebrać obrazków, które składają się z minimum czterech elementów. Jeśli pod koniec gry pozostało tylko jedna głowa wraz z drugim elementem, nie jest możliwe jej podebranie. Gra kończy się jedynie, gdy posiadacz ostatniej flądry wyrzucił wartości wszystkich elementów. Wygrywa gracz z największą ilością ryb.

Informacje dla rodziców

Układanie puzzli rozwija percepcję wizualną dzieci. Połączenie puzzli i gry z kości mi wymaga zdolności taktycznych, rozwija zdolności motoryczne i wymaga cierpliwości.





Камбала



Пазлы обучают распознаванию формы и пространственному мышлению.

Игра с вбросыванием кубика для 2-4 игроков

2 кубика

6 картинок пазла

Цель игры

Выигрывает тот, кто первым полностью соберет картину пазла.

Подготовка к игре

Части пазла распределяются на столе, стороной со знаком кубика вверх.

Приготовь кубики.

Правила игры

Каждая часть пазла имеет знак кубика. На кубиках указано число очков от одного до шести. Голова камбалы имеет номер один.

Камбалу начинают собирать с верхней части.

Таким образом, тебе необходимо попытаться в свой ход выбросить номер от одного до шести. Если ты самый младший игрок, то можешь начать игру.

Ты выбрасываешь два кубика. Каждый игрок может начать собирать несколько рыбин.

После одного броска ты можешь взять сразу две части, если ты выбросил необходимые числа для начатой камбалы (например, один и два). Также можно сложить очки обоих кубиков, если в результате сумма соответствует необходимой части пазла. Если ты выбросил дубль (два одинаковых числа), ты можешь в дополнение к текущему ходу еще раз кинуть кубики, и очередь переходит к следующему игроку.



Редкий бросок один и шесть позволяет тебе сразу собрать целую камбалу. Если посредине стола больше нет рыб, ты можешь ограбить игрока, у которого есть завершенная камбала.

Если на столе больше нет верхушек, выбрасывая один, ты можешь ограбить игрока, который имеет наибольшее количество рыб.

Если у всех поровну, тебе решать, кого ты хочешь ограбить.

Оставшиеся части пазла кладутся обратно посредине стола.

Рыбы, которые уже составлены из четырех частей, больше нельзя ограбить. Если к концу игры остается только верхушка, к которой уже приложена вторая часть, эту камбалу больше нельзя ограбить. Игра завершается, когда владелец последней камбалы выбрасывает все части пазла. Тот, кто соберет большее количество рыбин, выигрывает.

Информация для родителей

Составление пазла способствует развитию визуального восприятия у детей.

Комбинированная игра кубики-пазл способствует мелкой моторике, требует тактического мастерства и терпения.







