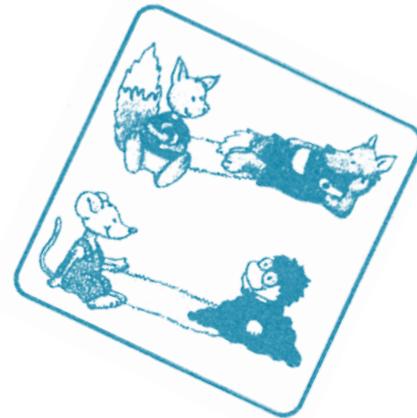
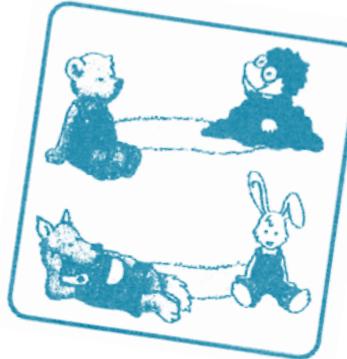




goki



Finde den Weg

Find the Way

Trouve le chemin

Encuentra el camino

Vind de weg

Find vej

Crea il percorso!

Encontre o caminho

Znajdź drogę

Найди тропинку

„Finde den Weg“ Puzzlespiel

Zwölf ganz verschiedene Tiere leben in dem großen Wald. Sie mögen einander sehr und sehen sich nur sehr selten. Die Wege machen es oft unmöglich, sich zu besuchen. Ihr müsst den Tieren helfen, sich öfter besuchen zu können und ihnen dafür neue Wege durch den Wald bauen. Das Puzzlespiel „Finde den Weg“ besteht aus einem Holzrahmen mit 9 Puzzleteilen und 20 Vorlagetafeln.

„Finde den Weg“ ist ein Puzzlespiel, das zu zweit ein kniffliger Wettbewerb ist, aber auch alleine viel Spaß macht und immer neue Wegkombinationen zulässt. Es ist ein besonderes Puzzlespiel, weil es so viele Lösungsmöglichkeiten gibt. Kinder ab 4 Jahren werden an dem Spiel Freude haben.

Ziel des Spieles

Auf dem Rahmen des Puzzlespiels findest Du viele verschiedene Tiere. Zwischen diesen Tieren befindet sich das Puzzlefeld: ein großer Wald, den verschiedene Wege durchziehen. Der Wald trennt die Tiere voneinander. Nur auf den Wegen haben sie die Möglichkeit, einander zu besuchen.

Wenn ein Tier den Wunsch hat, ein anderes Tier zu besuchen, musst Du ihm helfen, einen Weg zu dem anderen Tier zu bauen.

Dein Mitspieler hat aber das gleiche Interesse, „seine“ beiden Tiere zueinander zu bringen.

Gewonnen hat das Puzzlespiel, wer als Erster „seinen“ beiden Tieren zu einem Wiedersehen verholfen hat.

Spieldaten

Die Puzzleteile aus dem Holzrahmen werden offen auf den Tisch gelegt, die Vorlagetafeln verdeckt daneben. Ihr müsst untereinander ausmachen, wer das Spiel beginnen darf. Das kann entweder der jüngere Spieler sein, oder ihr könnt den Startspieler auch ausknobeln.

Die Regeln

Der erste Spieler dreht eine der zwanzig Vorlagetafeln um. Darauf sind zwei Tierpaare zu sehen, denen ihr Wege zueinander bauen müsst.

Das kann zum Beispiel die Karte sein, auf der ein Bär mit dem Häschchen durch einen Weg verbunden sind oder das Rehkitz mit dem kleinen Schweinchen.

Der erste Spieler muss jetzt also einen Weg zwischen dem Bär und dem Häschchen bauen und nimmt dafür ein erstes Puzzleteil, das geeignet ist, den Weg zwischen den beiden Tieren zu bauen. Dabei muss das jeweils erste Puzzleteil immer an eines der beiden eigenen Tiere angelegt werden. Du darfst danach nur an den eigenen Weg anlegen. Willst Du den beiden Tieren einen breiten, hellbraunen Weg bauen oder ist der schmalere, dunkelbraune Weg vielleicht besser geeignet, ans Ziel zu gelangen? Beide Wege dürfen nicht miteinander vermengt werden. Nachdem der erste Spieler sein Puzzleteil auf das Puzzlefeld gelegt hat, beginnt der zweite Spieler ebenfalls seinen Weg zu bauen. Nacheinander legen die Spieler jetzt ihre Puzzleteile aus, bis ein Spieler als Erster den Weg zwischen seinen Tieren fertig gebaut hat.

Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

Wenn Du das Spiel alleine spielst, ist die Aufgabe nicht einfacher zu lösen. Jetzt musst Du nicht nur einem Tierpaar von der aufgedeckten Vorlagekarte den Weg zueinander zeigen, sondern allen beiden. Das ist oft noch viel komplizierter, als das Spiel zu zweit zu spielen, weil Du jetzt bei jedem ausgelegten Puzzleteil bedenken musst, dem zweiten Tierpaar den Weg nicht zu versperren.

Wir wünschen Euch viel Spaß dabei, den Tieren in dem großen Wald ein Wiedersehen zu ermöglichen.

„Find the Way“ Puzzle Game

Twelve different animals live in a big forest and very rarely see each other because the paths often make it impossible. You have to help the animals to visit each other more often and make new paths for them through the forest.

This puzzle game „Find the Way“ consists of a wooden frame with 9 puzzle pieces, 20 template boards and a booklet of instructions containing possible solutions.

This game is a tricky contest for two players, but it is also fun to play alone as it always allows for new combinations of paths. It is a truly special puzzle game because there are so many possible solutions.

Children aged 4 and over will have lots of fun playing this game.

Object of the game

All the different animals are pictured on the frame of the puzzle game. In the midst of these animals is the puzzle board: a big forest with various paths leading through it. The forest separates the animals from each other. The only way they can visit each other is by taking the paths.

If one of the animals wants to visit another animal, the player has to make a path to take it there.

However, the other player has the same goal, which is also to lead his animals to each other. The first player to help his animals visit each other is the winner.

Preparation

The puzzle pieces from the wooden frame are places face up on the table, with the template boards face down next to them. The player to start can either be the youngest player or you can decide by throwing a dice.

Rules

The player who starts turns over one of the twenty template boards. This pictures two pairs of animals whose paths to each other you have to make. This could, for example, be the card on which the bear and the rabbit are joined by a path, or the fawn and the piglet.

The first player must now make a path from the bear to the rabbit and takes a puzzle piece that helps him to do so. The first puzzle piece must always be put down by one of the player's own two animals. You may then only place pieces on your own path. After the first player has placed his puzzle piece on the puzzle board, the other player also takes a puzzle piece and tries to make a path from the fawn to the piglet.

Taking it in turns, the players now place their puzzle pieces until one of the players is the first to complete the path between his animals. This player is the winner.

If you play the game on your own, you must make the paths in such a way that both pairs of animals shown on the uncovered template board find their way to each other. This can be much more complicated because now, every time you place a piece on the board, you have to remember not to block the path for the other pairs of animals.

Have fun helping the animals in the forest to see each other again.

Puzzle „Trouve le chemin“

Douze animaux tous différents vivent dans la grande forêt. Ils ne se voient que très rarement car les chemins ne le permettent pas. Vous devez aider les animaux à se voir plus souvent et leur construire de nouveaux chemins à travers la forêt.

Le puzzle « Trouve le chemin » se compose d'un cadre en bois avec 9 pièces de puzzle et 20 cartes ainsi que d'un livret proposant des solutions pour la construction des chemins.

Jouez à deux pour un défi captivant. Jouer seul est aussi très amusant pour chercher de nouvelles solutions de chemins. C'est un jeu de puzzle vraiment particulier puisqu'il possède de nombreuses solutions.

Les enfants pourront s'amuser dès l'âge de 4 ans.

But du jeu

Plusieurs animaux sont dessinés sur le cadre du jeu. Le plateau de jeu se trouve entre les animaux: une grande forêt dans laquelle se trouvent des chemins. La forêt sépare les animaux les uns des autres. Et ceux-ci ne peuvent se voir qu'en passant par ces chemins.

Si un animal souhaite rencontrer un autre animal, le joueur doit construire un chemin. Mais son adversaire souhaite lui aussi aider ses animaux à se rencontrer. Le gagnant est celui qui permet la rencontre de ses deux animaux.

Préparation du jeu

Les pièces de puzzle du cadre en bois sont posées face visible sur la table. Les cartes sont posées à côté face cachée. Le plus jeune des joueurs peut commencer ou on désigne au sort le joueur qui peut commencer.

Les règles

Le premier joueur retourne une des 20 cartes. Deux couples d'animaux y sont représentés. Vous devez leur construire un chemin. Ça peut être par exemple une carte représentant un ours avec petit lapin et un faon avec un petit cochon reliés par un chemin.

Le premier joueur doit construire un chemin entre l'ours et le petit lapin. Il prend pour cela une pièce de puzzle appropriée. La première pièce de puzzle doit être posée contre un des 2 animaux à relier. Tu ne dois poser les pièces que sur ton propre chemin. Après que le premier joueur ait posé sa pièce sur le plateau de jeu, l'adversaire peut prendre à son tour une pièce et essaie de construire un chemin entre le faon et le petit cochon.

Les joueurs posent les pièces de puzzle chacun leur tour jusqu'à ce qu'un des joueurs ait construit son chemin entre ses animaux. Ce joueur a gagné la partie.

Si tu joues tout seul tu dois construire les chemins de façon à ce que les deux couples d'animaux représentés sur les cartes puissent se rencontrer. Et cela peut s'avérer très compliqué puisqu'en posant une pièce de puzzle, tu ne dois pas barrer la route à l'autre couple d'animaux.

Amusez-vous bien en aidant les animaux de la forêt à se rencontrer !

Puzzle Encuentra el camino

Doce animales diferentes viven en el gran bosque. Solo se ven rara vez, ya que los caminos no se lo permiten. Debéis ayudar a los animales a verse mas a menudo y construirle de nuevo caminos a través del bosque.

El puzzle encuentra el camino se compone de un tablero de madera con 9 piezas y 20 fichas, así como de un libro proponiendo soluciones para la construcción de los caminos.

Jugar dos es un desafío cautivante, jugar solo es también muy divertido para buscar nuevas soluciones para caminos. Es un puzzle verdaderamente peculiar, ya que tiene numerosas soluciones. Los niños se podrán divertir desde los 4 años.

Objetivo del juego

Muchos animales están dibujados sobre el tablero de juego. La superficie para jugar está entre los animales: un gran bosque donde se encuentran los caminos. El bosque separa unos animales de otros y solo pueden verse pasando por los caminos.

Si un animal desea encontrar a otro animal, el jugador debe construir un camino. Pero su adversario desea también ayudar a los animales a encontrarse. El ganador es aquel que permita a los animales encontrarse.

Preparación del juego

Las piezas del puzzle del tablero de madera se ponen cara arriba sobre la mesa. Las fichas se colocan al lado cara abajo. El jugador mas joven puede empezar o se tira a suertes.

Las reglas

El primer jugador descubre una de las 20 fichas. Dos parejas de animales estarán representadas. Debéis construirles un camino. Puede salir, por ejemplo, una ficha que represente a un oso con un pequeño conejo, o un cervato con un cerdito.

El primer jugador debe construir un camino entre el oso y el conejito. Coge para ello la pieza del puzzle apropiada. Siempre hay que colocar la primera pieza junto a uno de los animales. Después solo se puede colocar las piezas en caminos propios. ¿Quieres construir un camino ancho de color marrón claro para los animales o crees que el camino más estrecho de color marrón oscuro será mejor para llegar a la meta? No se debe mezclar los dos caminos.

En cuanto el primer jugador haya puesto su pieza en el tablero de juego, el adversario puede coger en su turno una pieza e intentar construir un camino entre el cervato y el cerdito.

Los jugadores ponen las piezas del puzzle según su turno hasta que uno de los jugadores haya acabado su camino entre sus animales. Este jugador gana la partida.

Si juegas solo, debes construir los caminos de manera que las dos parejas de animales representadas en las fichas puedan encontrarse. Esto puede llegar a complicarse ya que poniendo tus piezas de puzzle no debes invadir la ruta de la otra pareja.

¡Divirtiós mucho ayudando a los animales del bosque a encontrarse!

„Vind de weg“ Puzzelspel

Twaalf geheel verschillende dieren leven in het grote bos en zien elkaar maar zelden, omdat de wegen dat vaak niet mogelijk maken.

Jullie moeten de dieren helpen elkaar vaker te kunnen opzoeken en nieuwe wegen in het bos aan te leggen.

Het puzzelspel „Vind de weg“ bestaat uit een houten raamwerk met 9 puzzelstukken en 20 voorbeeldborden alsook een handleiding met mogelijke oplossingswegen.

Dit spel wordt met zijn tweeën een moeilijke wedstrijd, ook alleen gespeeld geeft het veel plezier en laat het altijd weer nieuwe wegencombinaties toe.

Het is een bijzonder puzzelspel, omdat er zo veel oplossingen mogelijk zijn.

Vanaf 4 jaar zullen kinderen er plezier aan beleven.

Doel van het spel

Op het raam van de puzzel zijn veel verschillende dieren afgebeeld. Tussen deze dieren bevindt zich het puzzelveld: een groot bos, waar verschillende wegen doorheen lopen. Het bos scheidt de dieren van elkaar. Slechts op de wegen hebben ze de kans elkaar tegen te komen.

Als een dier een ander dier wil ontmoeten, moet de speler daar een weg naar toe aanleggen. De medespeler heeft echter dezelfde belangstelling om „zijn/haar“ dieren bij elkaar te brengen.

Degene die als eerste „zijn/haar“ beide dieren tot een ontmoeting heeft gebracht heeft gewonnen.

Spelvoorbereiding

De puzzelstukken worden uit het raam open op tafel gelegd, de voorbeeldborden opengelegd daarnaast. Het spel kan beginnen met de jongste speler of er wordt om gedobbeld.

De regels

De beginspeler draait één van de twintig voorbeeldborden om. Daar zijn twee dierenparen te zien, naar wie jullie wegen aan moeten leggen. Dat kan bijvoorbeeld de kaart zijn waarop een beer met een haasje en een reekalf met een klein varkentje met elkaar verbonden zijn.

De eerste speler moet nu een weg van de beer naar het haasje aanleggen en neemt daarvoor een puzzelstuk dat zich daartoe leent. Het eerste puzzelstuk moet altijd aan een van de beide eigen dieren worden aangelegd. Daarna mag je alleen aan je eigen weg aanleggen.

Nadat de eerste speler zijn puzzelstuk op het puzzelveld heeft gelegd, neemt ook de medespeler een puzzelstuk en probeert een weg tussen het reeënjong en het varkentje te leggen. De spelers leggen na elkaar de puzzelstukken uit, totdat er één als eerste de weg tussen zijn dieren heeft afgebouwd. Deze speler heeft het spel gewonnen.

Als je het spel alleen speelt, moet je de wegen zo aanleggen, dat beide dierenparen van het omgedraaide voorbeeldbord de weg naar elkaar vinden. Dit kan veel ingewikkelder zijn, omdat je er bij ieder uitgelegd puzzelstuk op moet letten ook het tweede dierenpaar de weg niet te versperren.

Wij wensen jullie veel plezier bij het mogelijk maken van een ontmoeting tussen de dieren van het grote bos.

Tolv vidt forskellige dyr bor i en stor skov. De er vældig glade for hinanden, men ses ikke så tit, fordi vejene til tider gør det besværligt at besøge hinanden. Det er nu jeres opgave at sørge for, at dyrene kan ses noget mere ved at bygge nye veje gennem skoven.

Spillet "Find vejen" består af en træramme med 9 brikker og 20 kort. Når man er to om spillet, bliver det til lidt af en udfordring, men man kan også have rigtig megen fornøjelse af at spille det alene.

"Find vejen" åbner hele tiden for nye vejkombinationer, og det sjove ved spillet er netop, at der findes så mange forskellige løsningsmuligheder.

Spillet er velegnet for børn fra 4-års alderen.

Meningen med spillet

På spillets ramme finder du mange forskellige dyr. Mellem dyrene ses spillefeltet i form af en stor skov, der gennemsækres af forskellige veje. Skoven adskiller dyrene, og vejene er deres eneste mulighed for at besøge hinanden.

Hvis et dyr gerne vil besøge et andet, er det din opgave at hjælpe med at bygge en vej hen til det andet dyr.

Din medspiller har dog også en interesse i at føre sine to dyr sammen.

Således har den, der først får ført sine dyr sammen, vundet spillet.

Forberedelse af spillet

Brikkerne fra trærammen lægges ud på bordet med billedsiden opad. Kortene lægges ved siden af med billedsiden nedad. Dernæst skal I finde ud af, hvem der starter spillet. Det kan f.eks. være den yngste spiller, men I kan også trække lod om, hvem der skal begynde.

Spilleregler

Den første spiller vender et af de 20 kort. På kortet ses to dyrepar, som det gælder om at få ført sammen ved at bygge veje gennem skoven.

Det kan f.eks. være kortet med dyreparret bjørn/hare eller lille rådyr/gris.

Den første spiller skal altså nu til at bygge en vej mellem bjørnen og haren. Spilleren vælger en brik, som han/hun mener er velegnet til at skabe en forbindelse mellem de to dyr. Husk, at den første brik altid skal lægges til et af dine egne to dyr. Herefter må du kun lægge brikker til din egen vej.

Når den første spiller har lagt sin brik på feltet, er det den anden spillerens tur til at begynde at bygge sin vej. Spillerne skiftes nu til at placere brikkerne én efter én, indtil en af spillerne som den første får bygget vejen mellem dyrene færdig og dermed vinder spillet.

Hvis du er alene om at spille, bliver opgaven ikke nemmere at løse, for nu er det dig, der helt alene skal bygge en vej ikke kun mellem ét, men begge dyrepar. Faktisk gør det spillet en del mere kompliceret end hvis I er to om det, fordi du hver gang du lægger en brik skal passe på ikke at spærre vejen for det andet dyrepar.

Vi ønsker jer rigtig god fornøjelse med at hjælpe dyrene med at møde hinanden i den store skov.

I Puzzle "Crea il percorso!"

Dodici diversi animali vivono in una grande foresta e si incontrano solo raramente, perché i percorsi non lo permettono. Scopo del gioco è aiutare gli animaletti ad incontrarsi più spesso, costruendo nuovi percorsi attraverso la foresta.

Il puzzle "Crea il percorso!" è composto da una cornice di legno con 9 pezzi e 20 tesserine, ed è completo di istruzioni del gioco e di diverse combinazioni di percorsi.

Se al gioco partecipano due giocatori, sarà una sfida avvincente, ma è anche divertente giocarlo da soli per il gran numero di percorsi disponibili. Si tratta di un puzzle veramente particolare perché offre un numero elevato di soluzioni. È adatto per bambini dai quattro anni in su.

Scopo del gioco

Sulla cornice del puzzle sono raffigurati diversi animali. Gli animali si trovano ai bordi del tabellone del puzzle, costituito da una grande foresta attraversata da percorsi diversi. Gli animali sono divisi dalla foresta. Per incontrarsi, gli animali sono obbligati a seguire questi percorsi.

Per aiutare un animale ad incontrarne un altro, il giocatore dovrà generare un percorso che li faccia incontrare. L'altro giocatore avrà lo stesso obiettivo: quello di fare incontrare i "suoi" animali. Vince chi è riuscito per primo a fare incontrare i "suoi" animali.

Preparazione del gioco

I pezzi del puzzle che formano la cornice vengono disposti scoperti sul tavolo, le tesserine saranno invece coperte. Inizia il gioco il giocatore più giovane o chi ha ottenuto il punteggio più alto ai dadi.

Le regole

Il giocatore che inizia a giocare scopre una delle venti tesserine. Su di essa è raffigurata una coppia di animali che desiderano incontrarsi. Sulla tesserina possono essere raffigurati - ad esempio - un orso con coniglietto o un capriolo con un maialino ai bordi di un percorso.

Il primo giocatore dovrà ora generare un percorso che va dall'orso al coniglietto, disponendo un pezzo adatto del puzzle sul tabellone. Il primo pezzo del puzzle deve sempre essere aggiunto da uno dei giocatori che possiede i due animali; è possibile aggiungere pezzi di puzzle solo sul proprio sentiero. Il gioco passa quindi all'avversario che cercherà pure di generare un percorso che va dal capriolo al maialino, utilizzando a sua volta un pezzo del puzzle. I giocatori disporranno, alternandosi, uno dopo l'altro i loro pezzi del puzzle. Vince chi riesce per primo a creare un percorso tra i suoi animali.

Se giochi da solo, dovrà creare i percorsi in modo tale de fare incontrare tutte e due le coppie di animali che si trovano sulle tessere scoperte. Il gioco così si complica notevolmente, perché ora dovrà – prima di disporre il pezzo del puzzle – fare in modo di non ostacolare il percorso all'altra coppia di animali.

Non resta che augurarvi buon divertimento facendo incontrare gli animali nella grande foresta!

Puzzle „Encontre o caminho“

Doze animais bem diferentes vivem na grande floresta e vêem-se muito raramente, porque os caminhos frequentemente não possibilitam um encontro. Os participantes devem ajudar os animais a se visitarem e a construir para eles novos caminhos pela floresta.

O puzzle „Encontre o caminho“ consiste de uma moldura de madeira com 9 peças e 20 pranchas de modelo, bem como de um caderno de instruções com possíveis soluções.

Para duas pessoas este jogo torna-se uma concorrência acirrada, mas para uma só pessoa também é interessante e permite sempre novas combinações de caminhos. É um puzzle especial porque tem muitas possibilidades de soluções. As crianças a partir de 4 anos alegrar-se-ão com o jogo.

Objectivo do jogo

Na moldura do puzzle estão representados muitos animais diferentes. Entre esses animais encontrase o campo do puzzle: uma grande floresta atravessada por diferentes caminhos. A floresta separa os animais uns dos outros. Somente nos caminhos eles têm a possibilidade de se visitarem uns aos outros.

Quando um animal quiser encontrar um outro, o jogador deverá construir um caminho até lá. O parceiro tem porém o mesmo interesse de por em contacto os „seus“ animais. O vencedor será aquele que conseguir em primeiro lugar o encontro dos „seus“ animais.

Preparação do jogo

As peças do puzzle da moldura serão dispostas abertamente sobre a mesa e as pranchas cobertas ao lado. A começar o jogo pode ser o jogador mais jovem ou determina-se por sorteio o jogador.

Regras

O jogador iniciante vira uma das 20 pranchas. Nela estão representados dois pares de animais para os quais se devem construir caminhos. Pode ser, por exemplo, o mapa no qual um urso está ligado a um coelhinho e um cabrito com um pequeno leitão por um caminho.

O primeiro jogador deve agora construir um caminho do urso ao coelhinho e usa para isso uma peça do puzzle que seja adequada. Nessa ocasião, a primeira peça do puzzle tem de ser sempre colocada num dos dois animais do jogador. Depois disso, só podes colocar as peças no teu próprio caminho. Depois que o primeiro jogador posicionar a sua peça, o parceiro também usa uma peça para tentar construir um caminho do pavão ao leitão.

Um após o outro os jogadores dispõem as peças até que um deles seja o primeiro a terminar de construir o caminho entre os seus animais. Esse jogador será o vencedor.

Se jogas sozinho, deves construir os caminhos de modo que ambos os pares de animais do mapa de modelo encontrem o caminho. Isto pode ser mais complicado porque agora, a cada peça que colocares, tens que ter o cuidado de não bloquear o caminho do segundo par de animais.

Que te divirtas possibilitando um encontro dos animais dos animais na grande floresta.

Dwanaście bardzo różnych zwierząt żyje w dzikich lasach i widzą się bardzo rzadko, ponieważ nie znają właściwej drogi do siebie. Musisz pomóc zwierzętom odwiedzać się częściej i zbudować nowe drogi przez las.

Gra logiczna „Znajdź drogę” składa się z drewnianej ramki, 9 puzzli i 20 tabliczek z różnymi rozwiązańami. Ta gra jest wyzwaniem dla dwóch graczy, ale także samotna zabawa pozwoli znaleźć ciekawe kombinacje dróg. Jest to dobra gra logiczna, ponieważ istnieje wiele możliwych rozwiązań.

Dzieci w wieku 4 lat i wyżej będą się dobrze bawić.

Cel gry

Wszystkie zwierzęta znajdują się na ramce. Wewnątrz są puzzle obrazujące las z mnóstwem ścieżek, tylko dzięki właściwej drodze zwierzęta będą mogły się spotkać.

Jeżeli jedno ze zwierząt chce odwiedzić inne, gracz musi ułożyć ścieżkę między nimi. Drugi gracz ma ten sam cel. Ten, który pierwszy pomoże swojej parze się spotkać jest zwycięzcą.

Przygotowanie do gry

Należy puzzle z ramki ułożyć luźno na stole. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.

Zasady

Gracz, który zaczyna - odwraca jedną z 20 płytaków. Jest tam para zwierząt, między którymi należy zbudować drogę. To, na przykład, może być karta, na której jest niedźwiedź i królik, albo jelenek i prosieć.

Pierwszy gracz musi teraz spróbować zbudować drogę od niedźwiedzia do króliczka, układając pierwszy element, który to umożliwi. Po tym jak pierwszy gracz położył swój kawałek układanki w ramce, inny gracz również bierze kawałek układanki i próbuje zrobić przejście od jelonka do prosiaczka. Biorąc na przemian puzzle, gracze teraz umieszczają je w ramce do czasu gdy jeden z graczy nie ułoży pierwszej właściwej drogi między swoimi zwierzątkami i zwycięży.

Jeżeli gracz jest jeden ma za zadanie w taki sposób ułożyć drogę, aby połączyć ze sobą dwie pary zwierzątek – to może być trudne zadanie, ponieważ trzeba planować jednocześnie dwie drogi i pamiętać, aby nie blokować drogi drugiej parze.

Życzymy dobrej zabawy i wielu spotkań zwierzątek w dzikich lasach.

Игра-головоломка „Найди тропинку“

Двенадцать совершенно разных зверей живут в большом лесу и видят друг друга очень редко, так как тропинки, по которым они ходят, очень часто делают это невозможным. Вы должны помочь зверям встречаться чаще и проложить для них новые тропинки через лес.

Игра-головоломка „Найди тропинку“ состоит из деревянной рамки с 9 элементами и 20 дощечками, а также лист с правилами игры и возможными вариантами решений.

Эта игра для двух играющих становится замысловатым соревнованием, однако и для одного игрока она принесёт много удовольствия, позволяя находить всё новые и новые комбинации тропинок. Это очень необычная игра-головоломка, поскольку здесь существует очень много вариантов решений.

Эта игра понравится детям с 4 лет.

Цель игры

На рамке игры-головоломки изображено множество разных зверей. Между этими зверями находится игровое поле: большой лес, через который проходят множество тропинок. Лес разделяет зверей. Ходить друг к другу можно только по проложенным тропинкам.

Если у кого-то из зверей появится желание навестить другого, игрок должен проложить туда тропинку. Однако игрок-соперник также стремится свести вместе „своих“ зверей. Побеждает тот, кто первым поможет „своим“ двум зверям встретиться.

Подготовка к игре

Элементы игры-головоломки в открытую выкладываются на стол, а дощечки - рядом лицевой стороной вниз. Игру начинает либо самый младший участник, либо первый ход разыгрывают, бросая кубик.

Правила

Первый игрок переворачивает одну из двадцати дощечек. На ней нарисованы две пары зверей, между которыми вы должны проложить тропинку. Это может быть, например, дощечка, на которой медвежонок с зайчиком и оленёнок с поросёнком соединены тропинками.

Теперь первый игрок должен проложить тропинку от медвежонка к зайчику. Для этого он берёт подходящий элемент игры. При этом первый элемент каждый игрок кладёт у своего одного из двух зверей. При последующих ходах разрешается выкладывать только свою тропинку.

После того, как первый игрок положил свой элемент на игровое поле, другой игрок также берёт элемент и пытается проложить тропинку от оленёнка к поросёнку.

По очереди игроки выкладывают свои элементы, пока один из игроков не проложит тропинку между своими зверями. Этот игрок становится победителем игры.

Если ты играешь в игру один, ты должен так прокладывать тропинки, чтобы обе пары зверей раскрытой дощечки нашли тропинки друг к другу. Это может оказаться значительно сложнее, так как, выкладывая каждый элемент, ты должен оставить возможность проложить тропинку и для второй пары зверей.

Мы желаем вам много радости за этой интересной игрой - сводить вместе зверей в большом лесу.

goki

Roseburger Str. 30

21514 Güster

GERMANY

Art.-No.: 56944

Batch-No.:

