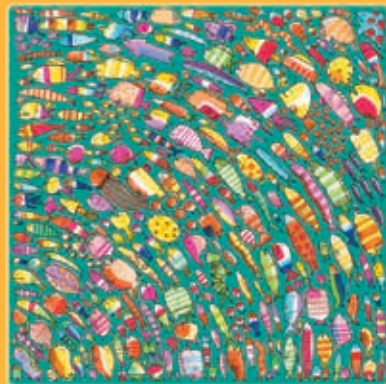
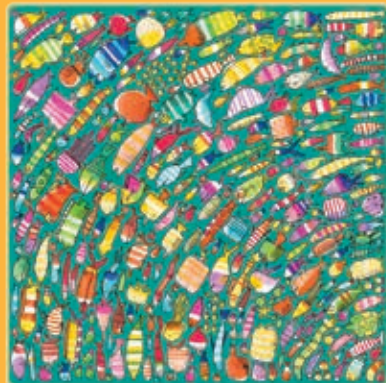




FR EN DE ES IT PT NL SE DA RU





x 4



x 200



x 1



1-4



15 MIN



CONTENU

- 4 plateaux à assembler pour former une grande illustration
- 200 jetons « éléments à trouver »
- 1 sac en tissu

BUT DU JEU

Rempoter le plus de jetons en repérant le plus rapidement possible les illustrations recherchées sur le plateau de jeu.

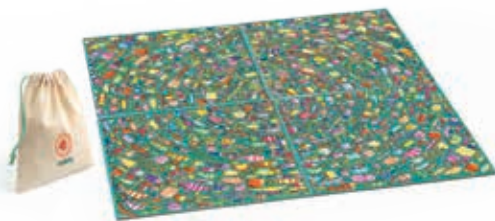
PRÉPARATION

Assemblez les 4 plateaux au centre de la table pour former l'illustration complète.

Placez le nombre de jetons « éléments à trouver » suivant dans le sac en tissu :

- 1 joueur : 18 jetons
- 2 joueurs : 20 jetons
- 3 joueurs : 25 jetons
- 4 joueurs : 30 jetons

Secouez bien le sac pour mélanger les jetons.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus jeune commence.

Il pioche un jeton dans le sac et le montre aux autres joueurs.

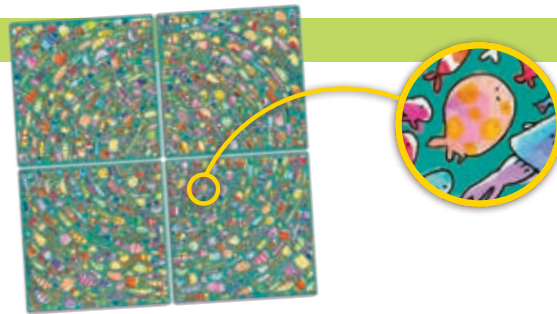
La course pour retrouver l'élément sur les plateaux de jeu commence.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé l'élément, il le pointe du doigt.

On vérifie alors :

- si c'est correct, le joueur remporte le jeton et le pose devant lui ;
- sinon, tous les joueurs continuent à chercher.

Le sac est ensuite transmis au joueur de gauche, qui pioche à son tour un jeton.



NB: Si personne ne trouve l'élément, le jeton est mis de côté et la partie reprend.

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête lorsque tous les jetons ont été piochés. Le joueur avec le plus de jetons remporte la partie.

NB: En cas d'égalité, piochez un jeton de la réserve. Seuls les deux joueurs à égalité cherchent l'élément pour départager le vainqueur. Le plus rapide à le trouver remporte la partie.

VARIANTE COOPÉRATIVE

Jouez tous ensemble contre le temps !

Lancez votre chronomètre sur 5 minutes et tentez de remporter au moins 9 jetons avant la fin du temps imparti. Un joueur pioche un jeton dans le sac et le montre aux autres.

L'équipe cherche ensemble l'élément sur les différents plateaux de jeu.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé l'élément, il le pointe du doigt.

On vérifie :

- si c'est correct, le jeton est conservé et un nouveau jeton est pioché ;
- sinon, les joueurs continuent à chercher.

Lorsque le temps est écoulé, comptez le nombre de jetons remportés :

- si vous en avez 9 ou plus : bravo ! Vous pouvez maintenant augmenter la difficulté en essayant de remporter davantage de jetons en 5 minutes.
- si vous en avez moins de 9 : réessayez !



CONTENTS

- 4 boards to put together to make up a big illustration
- 200 'items to find' tokens
- 1 cloth bag

AIM OF THE GAME

Win the most tokens by being the fastest to spot the images to be found on the game board.

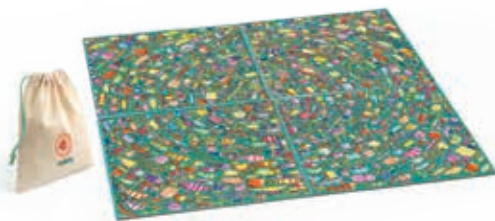
SET-UP

Put the 4 boards together in the centre of the table to form the complete illustration.

Put the following amounts of 'items to find' tokens into the cloth bag:

- 1 player: 18 tokens
- 2 players: 20 tokens
- 3 players: 25 tokens
- 4 players: 30 tokens

Shake the bag well to mix the tokens.



HOW TO PLAY

The youngest player goes first.

They draw a token from the bag and show it to the other players.

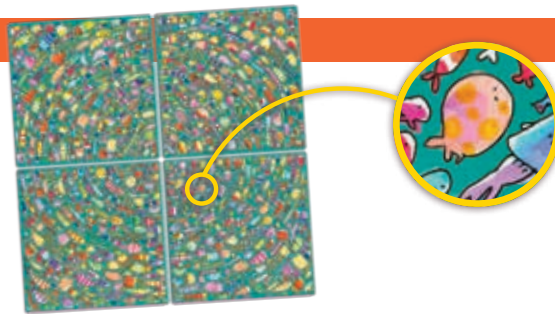
The race to find the item on the game boards now begins.

When a player thinks they've found the item, they point it out with their finger.

The players then check:

- if it's correct, the player wins the token and places it in front of themselves;
- if it's not, all the players keep looking.

The bag is then passed to the player on the left, who draws a token.



Please note: if nobody can find the item, the token is left aside and the game continues.

END OF THE GAME

The game ends once all of the tokens have been drawn. The player with the most tokens wins the game.

Please note: in the case of a draw, the players draw a token from the reserve. Only the two players with the same score look for the item to decide the winner. The fastest to find it wins the game.

COOPERATIVE VERSION

Play together against the clock!

Set a timer for 5 minutes and try to win at least 9 tokens before time runs out.

A player draws a token from the bag and shows it to the others. The team look for the item together on the different game boards.

When a player thinks they've found the item, they point it out with their finger.

The players check:

- if it's correct, the players keep the token and draw a new one;
- if it's not, all the players keep looking.

When time is up, count the number of tokens won:

- If you've managed to get 9 or more: well done! You can now increase the difficulty by trying to win even more tokens in 5 minutes.
- If you've found fewer than 9 items: try again!



SPIELMATERIAL

- 4 Spielbretter, die zusammengesetzt eine große Illustration bilden
- 200 „Versteckte Elemente“-Plättchen
- 1 Stoffsäckchen

ZIEL DES SPIELS

Schnellstmöglich die gesuchten Bilder auf dem Spielplan finden, um so viele Plättchen einzusammeln, wie es geht.

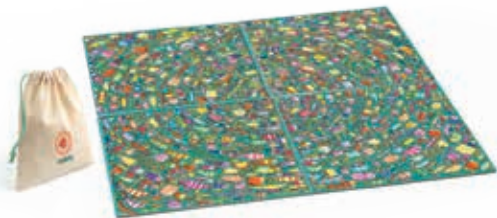
VORBEREITUNG

Setzt in der Mitte des Tisches die 4 Spielbretter zusammen, um die vollständige Illustration zu erhalten.

Steckt die im Folgenden angegebene Anzahl „Versteckte Elemente“-Plättchen in das Stoffsäckchen:

- 1 Spieler: 18 Plättchen
- 2 Spieler: 20 Plättchen
- 3 Spieler: 25 Plättchen
- 4 Spieler: 30 Plättchen

Schüttelt das Säckchen, um die Plättchen zu vermischen.



SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt.

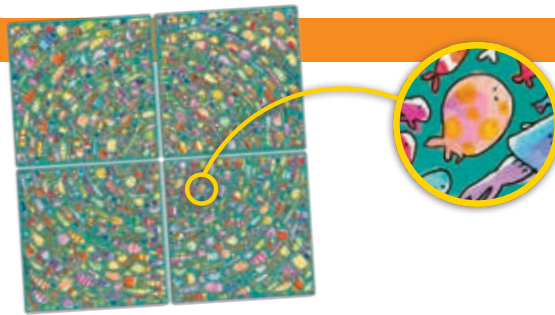
Er zieht ein Plättchen aus dem Säckchen und zeigt es den anderen Spielern.

Ab jetzt suchen alle um die Wette, um das Element auf den Spielbrettern zu finden.

Sobald ein Spieler meint, dass er das Element gefunden hat, zeigt er mit dem Finger darauf. Seine Entscheidung wird überprüft.

- Wenn er richtigliegt, erhält der Spieler das Plättchen und legt es vor sich hin;
- ansonsten suchen alle Spieler weiter.

Anschließend wird das Säckchen dem Spieler zur Linken weitergegeben, der seinerseits ein Plättchen zieht.



Hinweis: Wenn niemand das Element findet, wird das Plättchen beiseitegelegt und das Spiel geht weiter.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn alle Plättchen gezogen wurden. Der Spieler mit den meisten Plättchen gewinnt das Spiel.

Hinweis: Bei Gleichstand wird ein Plättchen aus dem Vorrat gezogen. Nur die beiden Spieler mit der gleichen Zahl Plättchen suchen das Element, um den Sieger zu bestimmen. Wer es zuerst findet, gewinnt das Spiel.

KOOPERATIVE VARIANTE

Spielt alle zusammen gegen die Zeit!

Stellt eine Stoppuhr auf 5 Minuten und versucht, vor Ablauf der Zeit mindestens 9 Plättchen zu gewinnen. Ein Spieler zieht ein Plättchen aus dem Säckchen und zeigt es den anderen.

Alle suchen gemeinsam auf den verschiedenen Spielbrettern nach dem Element.

Sobald ein Spieler meint, dass er das Element gefunden hat, zeigt er mit dem Finger darauf.

Die Entscheidung wird überprüft:

- Wenn er richtigliegt, behalten die Spieler das Plättchen und ziehen ein neues;
- ansonsten suchen alle Spieler weiter.

Nach Ablauf der Zeit werden die gewonnenen Plättchen gezählt.

- Wenn ihr 9 oder mehr habt: Bravo! Ihr könnt jetzt den Schwierigkeitsgrad erhöhen und versuchen, innerhalb von 5 Minuten noch mehr Plättchen zu gewinnen.
- Wenn ihr weniger als 9 habt: Versucht es noch einmal!



MATERIAL

- 4 tableros que se unen para formar una gran ilustración
- 200 fichas "elementos que hay que encontrar"
- 1 bolsa de tela

OBJETIVO DEL JUEGO

Ganar el mayor número de fichas encontrando cuanto antes las imágenes correspondientes en el tablero de juego.

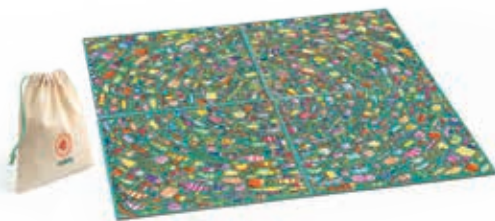
PREPARACIÓN

Unir los 4 tableros en el centro de la mesa para formar la ilustración completa.

Meter el siguiente número de fichas "elementos que hay que encontrar" en la bolsa de tela:

- 1 jugador: 18 fichas
- 2 jugadores: 20 fichas
- 3 jugadores: 25 fichas
- 4 jugadores: 30 fichas

Agitar bien la bolsa para mezclar las fichas.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Empieza el jugador más joven.

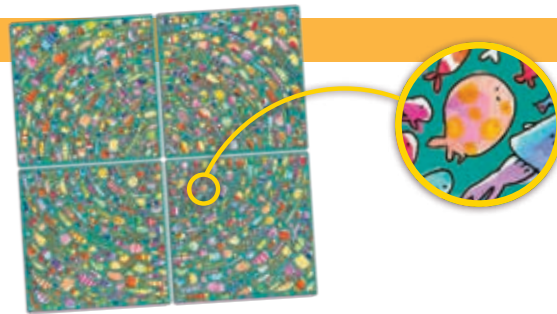
Este roba una ficha de la bolsa y se la enseña a los demás jugadores. Empieza la carrera para encontrar el elemento en cuestión en los tableros de juego.

Cuando un jugador cree haber encontrado el elemento, lo señala con el dedo.

A continuación, se comprueba:

- si es correcto, el jugador gana la ficha y se la coloca delante;
- si no, todos los jugadores continúan la búsqueda.

Después, la bolsa pasa al jugador de la izquierda, quien, a su vez, roba una ficha.



Nota: si nadie encuentra el elemento en cuestión, la ficha se deja a un lado y se reanuda la partida.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando se han robado todas las fichas. El jugador que haya conseguido más fichas gana la partida.

Nota: en caso de empate, se roba una ficha de la reserva. Para determinar el ganador, solo los dos jugadores que han empatado buscan el elemento. El más rápido en encontrarlo gana la partida.

VARIANTE COOPERATIVA

¡A jugar todos unidos contra el tiempo!

Poner el cronómetro a 5 minutos e intentar encontrar al menos 9 fichas antes de que se agote el tiempo. Un jugador roba una ficha de la bolsa y se la enseña a los demás.

El equipo busca conjuntamente el elemento en los diferentes tableros de juego.

Cuando un jugador cree haber encontrado el elemento, lo señala con el dedo.

Se comprueba:

- si es correcto, la ficha se conserva y se roba una nueva;
 - si no, los jugadores continúan la búsqueda.
- Cuando el tiempo se haya agotado, contad el número de fichas ganadas:
- si habéis ganado 9 o más: ¡enhorabuena! Ahora ya podéis aumentar el nivel de dificultad tratando de ganar más fichas en 5 minutos.
 - Si habéis ganado menos de 9: ¡intentadlo de nuevo!



MATERIALE

- 4 tabelloni da assemblare per formare una grande illustrazione
- 200 gettoni "elementi da trovare"
- 1 sacchetto di tessuto

SCOPO DEL GIOCO

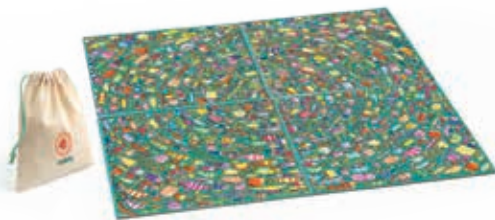
Ottenere il maggior numero di gettoni individuando il più velocemente possibile le immagini ricercate sul tabellone di gioco.

PREPARAZIONE

Assemblare i 4 tabelloni al centro del tavolo per formare l'illustrazione completa. Posizionare il seguente numero di gettoni "elementi da trovare" nel sacchetto di tessuto:

- 1 giocatore: 18 gettoni
- 2 giocatori: 20 gettoni
- 3 giocatori: 25 gettoni
- 4 giocatori: 30 gettoni

Scuotere bene il sacchetto per mischiare i gettoni.



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Inizia il giocatore più giovane.

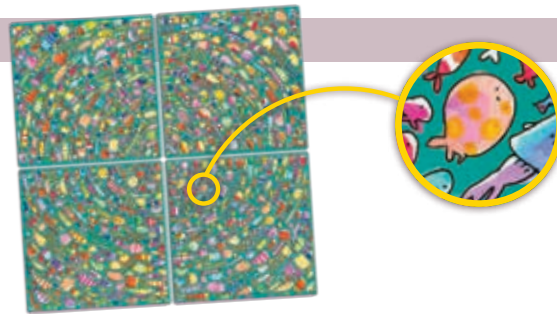
Pesca un gettone nel sacchetto e lo mostra agli altri giocatori. Comincia allora la gara per trovare l'elemento sui tabelloni di gioco.

Quando un giocatore pensa di aver trovato l'elemento, lo indica.

Quindi si verifica:

- se è giusto, il giocatore vince il gettone e lo mette davanti a sé;
- in caso contrario, tutti i giocatori continuano a cercare.

Il sacchetto passa poi al giocatore a sinistra che, a sua volta, pesca un gettone.



N.B.: se nessuno trova l'elemento, il gettone viene messo da parte e il gioco riprende.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando sono stati pescati tutti i gettoni. Il giocatore che ottiene più gettoni vince il gioco.

N.B.: in caso di pareggio, pescare un gettone dalla riserva. Cercano l'elemento solo i due giocatori che sono pari in modo da ottenere un vincitore. Vince il giocatore il più rapido nella ricerca.

VARIANTE COOPERATIVA

Giocate tutti insieme contro il tempo!

Impostate 5 minuti sul cronometro e tentate di ottenere almeno 9 gettoni prima dello scadere del tempo concesso. Un giocatore pesca un gettone nel sacchetto e lo mostra agli altri.

La squadra cerca insieme l'elemento sui vari tabelloni di gioco.

Quando un giocatore pensa di aver trovato l'elemento, lo indica.

Si verifica:

- se è giusto, tenere il gettone e pescarne uno nuovo;
- in caso contrario, i giocatori continuano a cercare.

Quando scade il tempo, contate il numero di gettoni ottenuti:

- se ne avete ottenute 9 o di più: congratulazioni! Ora potete aumentare la difficoltà cercando di ottenere ancora più gettoni in 5 minuti.
- Se ne avete meno di 9: riprovate!

**MATERIAL**

- 4 tabuleiros para montar e formar uma grande ilustração
- 200 fichas "elementos a encontrar"
- 1 saco de tecido

OBJETIVO DO JOGO

Ganhar o máximo de fichas encontrando as imagens procuradas no tabuleiro do jogo o mais rápido possível.

PREPARAÇÃO

Junte os 4 tabuleiros no centro da mesa para formar a ilustração completa.

Coloque o seguinte número de fichas "elementos a encontrar" no saco de tecido:

- 1 jogador: 18 fichas
- 2 jogadores: 20 fichas
- 3 jogadores: 25 fichas
- 4 jogadores: 30 fichas

Sacuda bem o saco para misturar as fichas.

COMO JOGAR

Começa o jogador mais novo.

Ele tira uma ficha do saco e mostra aos outros jogadores.

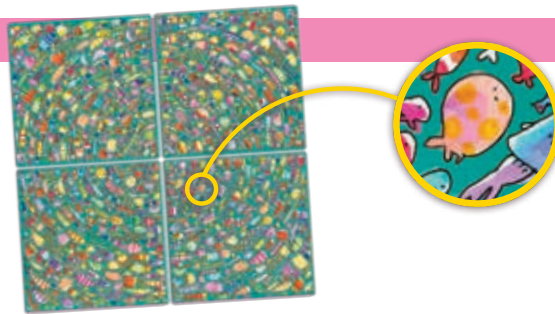
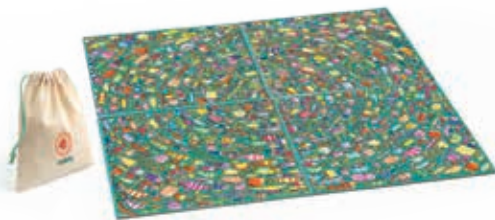
A corrida para encontrar o elemento nos tabuleiros de jogo pode começar.

Assim que um jogador achar que encontrou o elemento, aponta para ele.

Verifica-se então:

- se estiver correto, o jogador ganha a ficha e coloca-a à sua frente;
- caso contrário, todos os jogadores continuam a procurar.

O saco é passado em seguida para o jogador à esquerda, que por sua vez tira uma ficha.



Nota: Se ninguém encontrar o elemento, a ficha é colocada de lado e o jogo continua.

FIM DA PARTIDA

A partida termina quando todas as fichas tiverem sido retiradas do saco.

O jogador com mais fichas ganha a partida.

Nota: Em caso de empate, retire uma ficha da retiradas do saco. Apenas os dois jogadores empatados procuram o elemento que irá decidir o vencedor. Quem o encontrar mais rápido ganha a partida.

VARIANTE COOPERATIVA**Joguem todos juntos contra o tempo!**

Marque o seu cronómetro para 5 minutos e tente ganhar pelo menos 9 fichas antes do tempo acabar. Um jogador tira uma ficha do saco e mostra-a aos outros. A equipa procura em conjunto o elemento nos diferentes tabuleiros de jogo.

Assim que um jogador achar que encontrou o elemento, aponta para ele.

Verifica-se:

- se estiver correto, a ficha é ganha e retira-se uma nova ficha;
- caso contrário, os jogadores continuam a procurar.

Quando o tempo acabar, conte o número de fichas ganhas:

- Se ganhou 9 ou mais: parabéns! Agora pode aumentar a dificuldade tentando encontrar mais fichas em 5 minutos.
- Se ganhou menos de 9: tente novamente!

**MATERIAAL**

- 4 borden die je kunt samenvoegen tot een grote afbeelding
- 200 'verborgen plaatjes'-fiches
- 1 stoffen zakje

DOEL VAN HET SPEL

De meeste fiches winnen door zo snel mogelijk de verborgen plaatjes op het speelbord te vinden.

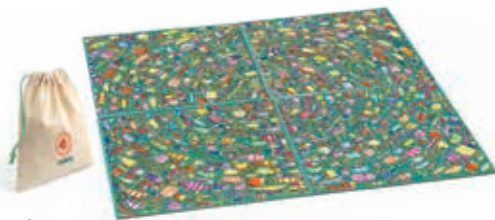
VOORBEREIDING

Zet de 4 borden in het midden van de tafel in elkaar om de hele afbeelding te maken.

Doe het volgende aantal 'verborgen plaatjes'-fiches in het stoffen zakje:

- 1 speler: 18 fiches
- 2 spelers: 20 fiches
- 3 spelers: 25 fiches
- 4 spelers: 30 fiches

Schud het zakje goed om de fiches door elkaar te husselen.

**SPELVERLOOP**

De jongste speler begint.

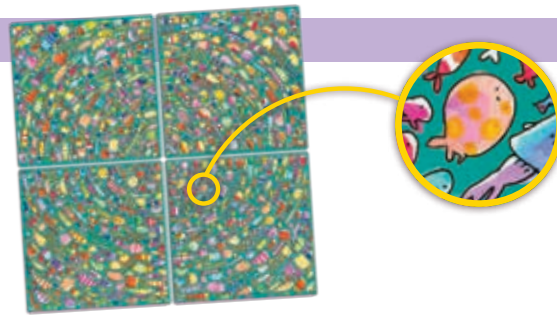
Hij pakt een fiche uit het zakje en laat deze aan de andere spelers zien.

Dan begint de zoektocht naar het plaatje op de speelborden.

Zodra een speler denkt het plaatje gevonden te hebben, wijst hij ernaar. Controleer dan of het klopt:

- als het klopt, krijgt die speler de fiche en legt deze voor zich neer;
- zo niet, dan blijven alle spelers doorzoeken.

Het zakje gaat dan naar de speler links, die op zijn beurt een fiche pakt.



NB: Als niemand het plaatje vindt, wordt de fiche opzijgelegd en gaat het spel verder.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen wanneer alle fiches zijn gepakt. De speler met de meeste fiches wint het spel.

NB: Bij gelijkspel pak je een fiche uit de voorraad. Alleen de twee spelers die gelijk staan, zoeken naar het plaatje om de winnaar te bepalen. Degene die dit het snelst vindt, wint het spel.

TEAMVARIANT**Speel samen tegen de klok!**

Zet je timer op 5 minuten en probeer minstens 9 fiches te winnen voor de tijd om is. Een speler pakt een fiche uit het zakje en laat deze aan de anderen zien. Het team zoekt samen naar het plaatje op de verschillende speelborden.

Zodra een speler denkt het plaatje gevonden te hebben, wijst hij ernaar.

Controleer of het klopt:

- als het klopt, wordt de fiche bewaard en wordt er een nieuwe fiche gepakt;
- zo niet, dan blijven de spelers doorzoeken.

Als de tijd om is, tel je het aantal gewonnen fiches:

- Als je er 9 of meer hebt: goed gedaan! Je kunt het spel nu moeilijker maken door te proberen meer fiches te winnen in 5 minuten.
- Als je er minder dan 9 hebt: probeer het nog eens!

**MATERIAL**

- 4 plattor att sätta ihop för att skapa en stor illustration
- 200 brickor med "bilder att hitta"
- 1 tygpåse

SPELETS MÅL

Att samla flest brickor genom att så snabbt som möjligt hitta de eftersökta bilderna på spelplattan.

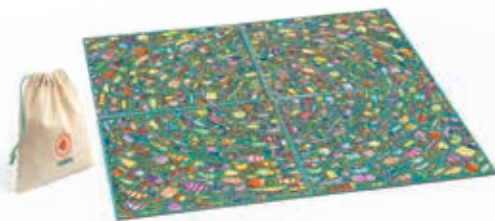
SPELFÖRBEREDELSE

Lägg de 4 plattorna intill varandra i mitten av bordet för att sätta samman hela illustrationen.

Lägg följande antal brickor med "bilder att hitta" i tygpåsen:

- 1 spelare: 18 brickor
- 2 spelare: 20 brickor
- 3 spelare: 25 brickor
- 4 spelare: 30 brickor

Skaka tygpåsen ordentligt så att brickorna blandas.

**SPELETS GÅNG**

Den yngsta spelaren börjar.

Hen tar en bricka ur påsen och visar den för de andra spelarna.

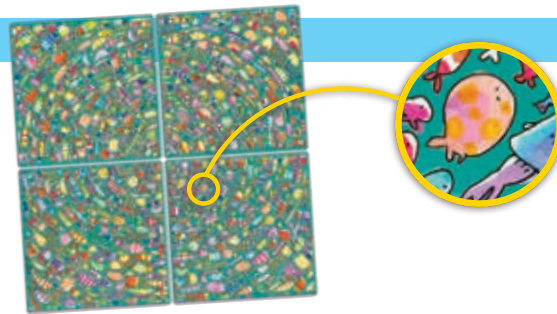
Kampen om att hitta bilden på spelplattorna tar sin början.

Så snart en spelare tror sig ha hittat bilden pekar hen på den.

Om det visar sig:

- att det är rätt, vinner spelaren brickan och lägger den framför sig
- att det är fel, fortsätter alla spelare att leta.

Påsen skickas därefter vidare till spelaren till vänster, som i sin tur drar en bricka.



OBS! Om ingen hittar bilden läggs brickan åt sidan och partiet fortsätter.

SPELETS SLUT

Spelet är slut när alla brickor har plockats upp. Spelaren som har flest brickor vinner spelet.

OBS! Ifall ställningen är lika dras en bricka från reservlagret. Endast de två spelare som har samma antal poäng letar efter bilden för att se vem som vinner. Den som hittar den snabbast vinner spelet.

SAMARBETSVARIANT**Spela tillsammans mot klockan!**

Sätt ett tidtagarur på 5 minuter och försök samla minst 9 brickor innan tiden är ute.

En spelare tar en bricka ur påsen och visar den för de andra. Laget letar gemensamt efter bilden på de olika spelplattorna.

Så snart en spelare tror sig ha hittat bilden pekar hen på den.

Om det visar sig:

- att det är rätt, behålls brickan och en ny bricka plockas upp
- att det är fel, fortsätter spelarna att leta.

När tiden är ute räknar ni hur många brickor som ni har samlat:

- Om ni har 9 brickor eller fler: Bravo! Ni kan nu höja svårighetsgraden och försöka samla ännu fler brickor på 5 minuter.
- Om ni har färre än 9 brickor: Försök igen!

**MATERIALE**

- 4 plader, der skal samles for at danne en stor illustration
- 200 brikker med »elementer, der skal findes«
- 1 stofpose

SPILLETS FORMÅL

At vinde flest brikker ved så hurtigt som muligt at finde de billeder, der ledes efter, på spillepladerne.

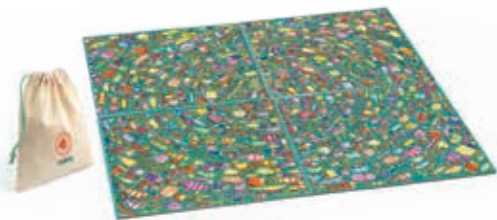
FORBEREDELSE

Placer de 4 plader midt på bordet, så de danner et en samlet illustration.

Læg følgende antal brikker med »elementer, der skal findes« i stofposen:

- 1 spiller: 18 brikker
- 2 spillere: 20 brikker
- 3 spillere: 25 brikker
- 4 spillere: 30 brikker

Ryst posen godt for at blande brikkerne.

**SÅDAN FOREGÅR SPILLET**

Den yngste spiller starter.

Spilleren trækker en brik fra posen og viser den til de andre spillere.

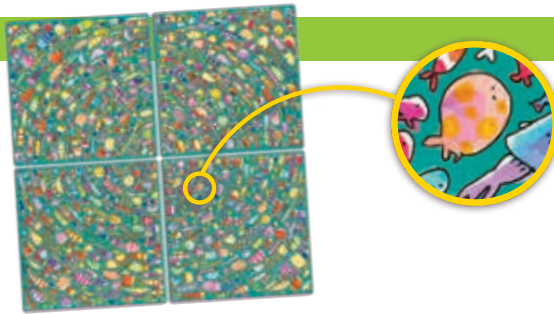
Så begynder kapløbet om at finde elementet på spillepladerne.

Så snart en spiller mener at have fundet elementet, peger han eller hun på det.

Derefter kontrolleres der:

- Hvis det er korrekt, vinder spilleren brikken og lægger den foran sig.
- Hvis ikke, fortsætter alle spillere med at lede.

Posen gives derefter videre til spilleren til venstre, som trækker en brik.



NB: Hvis ingen finder elementet, lægges brikken til side, og spillet fortsætter.

SPILLETS SLUTNING

Spillet slutter, når alle brikker er trukket. Den spiller, der har flest brikker, vinder spillet.

NB: Hvis det står lige, trækkes der en brik fra reservebunken. Kun de to spillere, der står lige, leder efter elementet for at afgøre, hvem der bliver vinderen. Den, der finder det hurtigst, vinder spillet.

SAMARBEJDSVARIANT**Spil sammen mod tiden!**

Sæt jeres stopur til 5 minutter og prøv at vinde mindst 9 brikker, inden tiden er gået.

En spiller trækker en brik fra posen og viser den til de andre. Holdet leder sammen efter elementet på de forskellige spilleplader.

Så snart en spiller mener at have fundet elementet, peger han eller hun på det.

Der kontrolleres:

- Hvis det er korrekt, beholdes brikken, og der trækkes en ny brik.
- Hvis ikke, fortsætter spillerne med at lede.

Når tiden er gået, tæller I hvor mange brikker, I har vundet:

- Hvis I har 9 eller flere: Godt gået! I kan nu øge sværhedsgraden ved at forsøge at vinde endnu flere brikker på 5 minutter.
- Hvis I har færre end 9: Prøv igen!

ИГРОВОЙ КОМПЛЕКТ

- 4 игровых поля для создания одной большой иллюстрации
- 200 жетонов с элементами для поиска
- 1 мешочек из ткани

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Выиграть наибольшее количество жетонов, обнаружив быстрее других игроков разыскиваемые элементы на игровом поле.

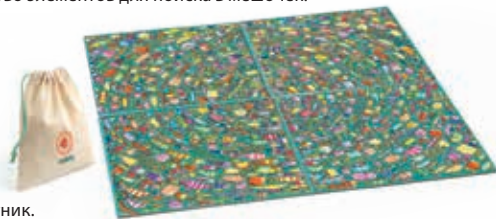
ПОДГОТОВКА

Поместите 4 поля в центре стола так, чтобы получить целую иллюстрацию.

Поместите следующее количество элементов для поиска в мешочек:

- 1 игрок: 18 жетонов
- 2 игрока: 20 жетонов
- 3 игрока: 25 жетонов
- 4 игрока: 30 жетонов

Хорошо встряхните мешочек, чтобы перемешать жетоны.



ХОД ИГРЫ

Начинает самый младший участник.

Он вынимает жетон из мешочка и показывает его другим игрокам. Все участники начинают поиск изображенного на нем элемента на игровых полях.

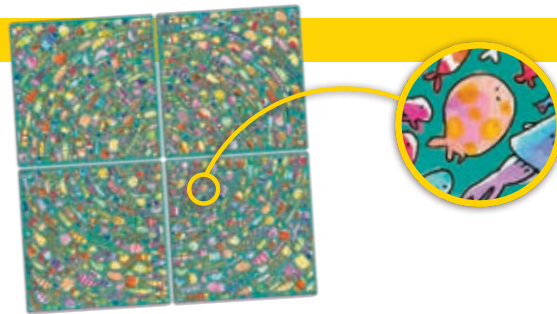
Как только один из игроков считает, что нашел этот элемент, он указывает на него пальцем.

Начинается проверка:

- если элемент найден правильно, то игрок выигрывает жетон и кладет его перед собой;
- в противном случае все игроки продолжают поиск.

Затем мешочек передается игроку слева, который вынимает новый жетон.

NB: если никто не находит искомый элемент, жетон откладывается в сторону, и игра продолжается.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда все жетоны были вытянуты игроками. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество жетонов.

NB: в случае ничьей берется жетон из резерва. Только два игрока, набравших одинаковое количество жетонов, ищут элемент, который поможет определить победителя. Тот, кто найдет его первым, становится победителем.

ВАРИАНТ ИГРЫ НА ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ - Играйте все вместе на время!

Установите таймер на 5 минут и попытайтесь выиграть как минимум 9 жетонов до истечения этого времени. Один из игроков вынимает жетон из мешочка и показывает его остальным.

Все члены команды вместе ищут элемент на разных игровых полях.

Как только один из игроков считает, что нашел этот элемент, он указывает на него пальцем.

Начинается проверка:

- если элемент найден правильно, команда сохраняет жетон и вытягивает новый жетон;
- в противном случае игроки продолжают поиск.

По истечении назначенного времени игроки подсчитывают количество выигранных жетонов:

- Если их 9 или больше: молодцы! Теперь вы можете увеличить сложность игры и попытаться выиграть еще больше жетонов за 5 минут.
- Если их меньше 9: попробуйте еще раз!



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com

DJ05246

BC XXXXXXXXXXXX