

goki



Lernspiel Vorher-Nachher

Learning game Before and After

Jeu éducatif Avant - Après

Juego educativo Antes y después

Leerspel Voor-Na

Pædagogisk før-efter-spil

Gioco di apprendimento Prima e dopo

Jogo educativo Antes-Depois

Gra edukacyjna Przedtem-Potem

Развивающая игра «Раньше-позже»

学习游戏（前后顺序）的说明

Lernspiel Vorher-Nachher

Dieses Lernspiel eignet sich für 1-4 Spieler und kann auf verschiedene Weisen gespielt werden.

Inhalt: 30 Holzkärtchen

Ziel des Spieles

Bei allen Varianten ist das Ziel des Spieles, die drei zueinander gehörenden Kärtchen zu finden und in der richtigen Reihenfolge anzulegen. Zur Kontrolle sind auf den Kärtchen bunte Punkte abgedruckt.

Variante 1 (1 oder mehr Spieler)

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn legt ihr alle Kärtchen mit der Motivseite nach oben auf den Tisch.

Die Regeln

Der jüngste Spieler darf beginnen. Du nimmst dir ein beliebiges Kärtchen vom Tisch und suchst dir dann die beiden Kärtchen heraus, welche die Reihenfolge vervollständigen. Ob du richtig angelegt hast, verraten dir die bunten Punkte am Rand der Kärtchen. Wenn deine Kärtchen richtig sind, ist der nächste Spieler an der Reihe. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Kärtchen mehr in der Tischmitte liegen.

Bei dieser Variante gibt es keinen Gewinner. Es geht darum, Zusammenhänge zu erkennen und in eine sinnvolle, zeitliche Reihenfolge zu bringen.

Variante 2 (2-4 Spieler)

Spielvorbereitung

Bevor ihr spielen könnt, müsst ihr von allen Bildfolgen das

mittlere Motiv herausnehmen. Diese Kärtchen verteilt ihr gleichmäßig unter euch und legt sie offen vor euch auf den Tisch. Die übrigen Kärtchen werden gut gemischt und verdeckt in der Tischmitte ausgelegt.

Die Regeln

Der jüngste Spieler darf beginnen und zwei Kärtchen in der Tischmitte umdrehen. Nun musst du schauen, ob eine oder sogar beide Kärtchen zu einem der Kärtchen vor dir passen. Dieses Kärtchen darfst du vor dir an der richtigen Stelle anlegen. Das nicht passende Kärtchen wird wieder umgedreht auf den Tisch gelegt und der nächste Spieler ist an der Reihe. Wenn du sogar beide Kärtchen vor dir anlegen konntest, darfst du direkt noch einmal zwei Kärtchen umdrehen.

Gewonnen hat derjenige Spieler, der als erster alle seine Reihen vervollständigt hat.

Variante 3 (2-4 Spieler)

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn werden alle Kärtchen gut gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Die Regeln

Der jüngste Spieler beginnt und deckt zwei Kärtchen auf. Gehören diese beiden Kärtchen zu der gleichen Reihenfolge, darfst du sie vor dir ablegen und zwei weitere Kärtchen umdrehen. Liegt bereits eine begonnene Reihenfolge vor dir, musst du auch nach dem dritten fehlenden Kärtchen suchen. Hast du dieses aufgedeckt, dann darfst du es auch aufnehmen und dafür ein weiteres Kärtchen aufdecken.

Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Reihenfolgen vor sich liegen hat.

GB Learning Game Before and After

This educational game is suitable for 1-4 players and can be played in various ways.

30 wooden cards

Aim of the game

In all the versions, the aim of the game is to find the three cards that belong together and place them in the correct order. For checking purposes, the cards are printed with coloured dots.

Version 1 (1 or more players)

Before you begin with the game, place all the cards on the table with the picture side facing up. The youngest player may start. Take any card from the table and then pick the two cards that complete the sequence. The coloured dots on the edge of the cards tell you whether you have laid them correctly. If your cards are right, it's the next player's turn. The game is over when there are no more cards in the middle of the table.

In this version there is no winner. It's about recognising connections and putting them in a meaningful chronological order.

Version 2 (2-4 players)

Preparation

Before you can play, you have to remove the middle picture from all picture sequences. You share out these cards evenly among yourselves and place them face up on the table in front of you. Shuffle the remaining cards well and place them face down in the middle of the table.

Rules

The youngest player may start by flipping two cards in the middle of the table. Now you have to see if one or even both cards match one of the cards in front of you. You may place this card in the correct position in front of you. The card that doesn't fit is placed back on the table and it is then the next player's turn. If you were even able to put both cards in front of you, you can turn over two more cards straight away. The winner is the first player to complete all his rows.

Version 3 (2-4 players)

Preparation

Before you begin to play, all the cards are shuffled well and placed face down in the middle of the table.

Rules

The youngest player starts and flips two cards. If these two cards belong to the same sequence, you may place them in front of you and turn over two more cards. If there is already a started sequence in front of you, you must also search for the third missing card. When you have flipped this card, then you may also pick it up and flip another card.

The winner is the one with the most sequences in front of him at the end.

F Jeu éducatif Avant - Après

Ce jeu éducatif pour 1 à 4 joueurs peut être joué de différentes manières.

30 cartes en bois

But du jeu

Dans toutes les variantes, le but du jeu est de retrouver les trois cartes correspondantes et de les placer dans le bon ordre chronologique. Pour vérifier que les cartes sont placées correctement, des points colorés sont imprimés sur les cartes.

Variante 1 (1 ou plusieurs joueurs)

Avant le début du jeu, place toutes les cartes sur la table avec les motifs visibles. C'est au plus jeune joueur de commencer. Prends n'importe quelle carte sur la table puis choisis les deux cartes qui complètent la séquence. Tu peux vérifier que tu les as disposées correctement grâce aux points de la même couleur présents sur les cartes. Si tu as réussi à compléter ta séquence, c'est au tour du joueur suivant. Le jeu est terminé lorsqu'il ne reste aucune carte au milieu de la table.

Il n'y a pas de gagnant pour cette variante. Il s'agit de reconnaître les relations entre les cartes et de les placer dans le bon ordre chronologique.

Variante 2 (2 à 4 joueurs)

Préparation du jeu

Retire tout d'abord du jeu le motif central de toutes les séquences d'images. Répartissez ces cartes uniformément parmi vous et placez-les faces visibles devant vous. Les cartes restantes sont bien mélangées et placées faces cachées au centre de la table.

Les règles

C'est au plus jeune joueur de commencer en retournant deux cartes au milieu de la table. Maintenant, tu dois voir si une ou même les deux cartes retournées correspondent à l'une des cartes devant toi. Tu peux placer cette carte au bon endroit. La carte qui ne correspond pas est remise sur la table. C'est alors au tour du joueur suivant. Si tu peux placer les deux cartes retournées devant toi, tu peux alors retourner à nouveau deux cartes.

Le gagnant est le joueur qui a été le premier à compléter toutes ses séquences.

Variante 3 (2 à 4 joueurs)

Préparation du jeu

Avant le début du jeu, toutes les cartes sont bien mélangées et placées face cachée au milieu de la table.

Les règles

C'est au plus jeune joueur de commencer en retournant deux cartes. Si ces deux cartes appartiennent à la même séquence, tu peux les placer devant toi et retourner deux nouvelles cartes. Si tu as déjà commencé une séquence devant toi, tu dois également rechercher la troisième carte manquante. Si tu la retrouves, tu peux compléter ta séquence et retourner une autre carte.

Le gagnant est celui qui à la fin de la partie a le plus de séquences complétées devant lui.

E Juego educativo antes-después

Este juego es apto para 1-4 jugadores y puede jugarse de distintas maneras.

30 tarjetitas de madera

Objetivo del juego

En todas las variantes del juego, el objetivo es encontrar las tres cartas del mismo tipo y colocarlas en el orden correcto. Para comprobar que el orden es correcto, aparecen puntos de colores marcados en las tarjetitas.

Variante 1 (1 o más jugadores)

Antes de comenzar el juego, debéis colocar todas las tarjetitas con el dibujo hacia arriba sobre la mesa. Empezará el jugador más joven. El jugador tendrá que elegir la carta que quiera de la mesa y después buscar las otras dos cartas que completan la secuencia. Los puntos de colores de la parte posterior de las tarjetitas indicarán si el jugador ha acertado. Si las tarjetitas se han colocado en la secuencia correcta, será el turno del siguiente jugador. El juego acabará cuando no haya ninguna tarjetita más en el centro de la mesa.

En esta variante no hay ningún ganador. El juego trata de reconocer qué cartas tienen relación y colocarlas en una secuencia cronológica lógica.

Variante 2 (2-4 jugadores)

Preparación para el juego

Antes de empezar a jugar, debéis quitar la imagen central de cada secuencia de imágenes. Se repartirá el mismo número de tarjetitas a cada uno y se colocarán sobre la mesa a la vista de todos. Las tarjetitas que queden se

mezclarán bien y se colocarán del revés en el centro de la mesa.

Normas del juego

El jugador más joven podrá comenzar y girar dos tarjetitas del centro de la mesa. Después tendrá que comprobar si una o ambas tarjetitas pertenecen al mismo tipo que las tarjetitas que tiene. El jugador tendrá que colocar la tarjetita en el lugar correcto. Las tarjetitas que no tienen pareja deberán volver a colocarse en el centro de la mesa boca abajo y será el turno del siguiente jugador. Si acabas de emparejar dos tarjetitas, puedes volver a tomar directamente otras dos tarjetitas.

Habrá ganado aquel jugador que haya completado todas sus series en primer lugar.

Variante 3 (2-4 jugadores)

Preparación para el juego

Antes de empezar el juego, se mezclarán bien todas las tarjetitas y se colocarán al revés en el centro de la mesa.

Normas del juego

El jugador más joven comenzará y levantará dos tarjetitas. Si estas dos tarjetitas pertenecen a la misma secuencia, podrás quedártelas y dar la vuelta a otras dos tarjetitas. Si tienes dos tarjetitas emparejadas, deberás buscar la tercera que falta. Si descubres dicha carta, podrás quedártela y tomar otra.

Ganará aquel que haya conseguido completar el mayor número de secuencias.

NL Leerspel Voor-Na

Dit leerspel is geschikt voor 1-4 spelers en kan op verschillende manieren gespeeld worden.

30 houten kaartjes

Doel van het spel

In alle varianten is het doel van het spel om de drie bij elkaar behorende kaartjes te vinden en in de juiste volgorde te plaatsen. Voor de controle zijn op de kaartjes kleurrijke stippen afgedrukt.

Variant 1 (1 of meer spelers)

Voor het begin van het spel leg je alle kaarten op tafel met de motiefzijde naar boven. De jongste speler mag beginnen. Je pakt zelf een willekeurige kaart van de tafel en zoekt vervolgens de twee kaarten die de serie compleet maken. Of je het goed hebt neergelegd, vertellen de kleurrijke stippen op de rand van de kaartjes. Als je kaartjes kloppen, is de volgende speler aan de beurt. Het spel is afgelopen, als er geen kaarten meer in het midden van de tafel liggen. Bij deze variant is er geen winnaar. Hierbij gaat het om bij elkaar horende kaartjes te herkennen en in een logische, chronologische volgorde te brengen.

Variant 2 (2-4 spelers)

Spelvoorbereiding

Voordat jullie kunnen spelen, moet het middelste motief van alle series afbeeldingen er uit worden genomen. De kaartjes gelijkmatig onder jullie verdelen en leg deze open voor jullie op de tafel. De overige kaarten worden goed geschud en omgekeerd in het midden op tafel gelegd.

De spelregels

De jongste speler mag beginnen en twee kaartjes in het midden van de tafel omdraaien. Nu moet je kijken of een of beiden kaartjes bij die van jouw kaartjes passen. Dit kaartje mag je voor je op de juiste plaats neerleggen. Het kaartje wat niet past wordt weer omgedraaid op de tafel gelegd en de volgende speler is aan de beurt. Als je zelfs alle twee de kaartjes bij jouw kan neerleggen, mag je direct nog een keer twee kaartjes omdraaien.

Gewonnen heeft de speler die als eerste al zijn series compleet heeft.

Variant 3 (2-4 spelers)

Spelvoorbereiding

Voordat het spel begint worden alle kaartjes goed geschud en omgekeerd in het midden van de tafel gelegd.

De spelregels

De jongste speler begint en laat twee kaartjes zien. Als deze twee kaartjes tot dezelfde serie horen, mag je ze voor je neerleggen en twee andere kaartjes omdraaien. Als er al een begonnen serie voor je ligt, moet je ook naar de derde ontbrekende kaartje zoeken. Heb je deze omgedraaid, dan mag je deze ook pakken en daarvoor een ander kaartje omdraaien.

De winnaar is wie uiteindelijk de meeste series voor zich heeft.

Pædagogisk før-efter-spil

Dette pædagogiske spil er beregnet til 1-4 spillere og kan spilles på forskellige måder.

30 træbrikker

Formål med spillet

Målet med spillet i alle varianter er at finde tre brikker, der hører til hinanden, og lægge dem i den rigtige rækkefølge. Der er trykt farvede prikker på kortene til at kontrollere dette.

Variant 1 (1 eller flere spillere)

Før spillet begynder lægger i alle brikkerne på bordet med motivsiden opad. Den yngste spiller begynder. Du tager en brik fra bordet og finder herefter de to brikker, der gør rækkefølgen færdig. De farvede punkter på randen af brikkerne viser om det er rigtigt. Når dine brikker er rigtige, er det næste spillers tur. Spillet er slut, når der ikke er flere brikker tilbage på bordet.

I denne variant er der ingen vinder. Det gælder om at genkende sammenhænge og anbringe dem i en meningsfuld tidsmæssig rækkefølge.

Variant 2 (2-4 spillere)

Forberedelse

Før spillet kan spilles, skal alle de midterste motiver fjernes fra alle billedrækkefølger. Disse brikker fordeles ligeligt mellem spillerne og placeres foran hver enkelt af jer med billedsiden opad. De øvrige brikker blandes godt og lægges midt på bordet med billedsiden nedad.

Reglerne

Den yngste spiller begynder og må vende tre brikker fra

midten af bordet. Nu skal du se om et eller måske endda begge brikker passer til en af dine brikker. Du må tage disse brikker og lægge dem foran dig på den rigtige plads. Brikker, der ikke passer, vendes igen på midten af bordet, og det er næste spillers tur. Hvis du kan lægge begge brikker foran dig, har du lov til at vende to nye brikker. Den spiller, der først har gjort alle sine rækker færdige, har vundet.

Variant 3 (2-4 spillere)

Forberedelse

Inden spillet begynder blandes alle brikker og lægges på midten af bordet med billedsiden nedad.

Reglerne

Den yngste spiller begynder og vender to brikker. Hvis disse to brikker tilhører den samme rækkefølge, må du tage dem og lægge dem foran dig og vende to nye. Hvis du allerede har begyndt en rækkefølge, der ligger foran dig, skal du lede efter den tredje manglende brik. Hvis du har vendt den, må du tage den og vende en ny i stedet for. Den spiller, der har flest rækkefølger til sidst, har vundet.

1 Gioco didattico Prima e dopo

Questo gioco didattico per 1 a 4 giocatori può essere giocato in diversi modi.

30 tessere di legno

Obiettivo del gioco

A prescindere dalla variante, l'obiettivo del gioco consiste nel trovare le tre tessere che combaciano e nel metterle una accanto all'altra nell'ordine giusto. I punti colorati che figurano sulle tessere permettono di accertarsi di non fare errori.

Variante 1 (per 1 o più giocatori)

Prima di cominciare mettere tutte le tessere scoperte sul tavolo. Comincia il giocatore più giovane. Prendi una tessera a piacere tra quelle disposte sul tavolo e per completare la serie, cerca poi le due tessere che combaciano. I punti colorati sul bordo delle tessere ti permetteranno di verificare se hai scelto le tessere giuste. Se le tessere sono quelle giuste, viene il turno del giocatore successivo. Il gioco terminerà quando non vi saranno più tessere al centro del tavolo.

Questa variante non prevede un vincitore. Si tratta invece piuttosto di identificare relazioni in base alle quali ricostruire una serie in un lasso di tempo accettabile.

Variante 2 (per 2 a 4 giocatori)

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare togliere la tessera centrale di ogni serie di figure. In seguito distribuite in numero uguale tra di voi queste tessere e mettetele scoperte davanti a voi sul tavolo. Poi mescolate per bene le altre tessere e mettetele coperte al centro del tavolo.

Le regole

Comincia il giocatore più giovane scoprendo due tessere tra quelle disposte al centro del tavolo. Adesso tocca a te vedere se una o addirittura entrambe le tessere combaciano con una delle tue tessere. Se solo una tessera combacia, disponila al posto giusto davanti a te; e rimetti poi sul tavolo, coperta, la tessera che non combacia. A questo punto viene il turno del giocatore successivo. Se invece hai potuto disporre entrambe le tessere davanti a te, hai adesso diritto di scoprire altre due tessere.

Vince il giocatore che riesce a completare per primo tutte le sue serie.

Variante 3 (per 2 a 4 giocatori)

Preparazione del gioco

Prima dell'inizio del gioco si mescolano per bene tutte le tessere, mettendole dunque coperte al centro del tavolo.

Le regole

Inizia il giocatore più giovane, scoprendo due tessere. Se queste due tessere fanno parte di una stessa serie, hai diritto di disporle davanti a te e di scoprire altre due tessere. Se davanti a te c'è una serie già cominciata, dovrai allora cercare la tessera mancante (ovvero la terza). Quando la scopri, hai diritto di prenderla e di scoprire un'altra tessera. Vince chi alla fine ha il maggior numero di serie davanti a sé.

Jogo educativo Antes-Depois

Este jogo educativo é indicado para 1 a 4 jogadores e pode ser jogado de diversas formas.

30 cartões em madeira

Objetivo do jogo

Em todas as variantes, o objetivo do jogo é encontrar os três cartões correspondentes e colocá-las na sequência correta. Para controle, estão impressos pontos coloridos nos cartões

Variante 1 (1 ou mais jogadores)

Antes do início do jogo, coloquem todos os cartões na mesa, com o lado da figura voltado para cima. Pode começar o jogador mais novo. Tira qualquer cartão da mesa e procura os outros dois que completam a sequência. Os pontos coloridos no rebordo dos cartões indicam se os colocaste corretamente. Se os teus cartões estiverem certos, é a vez do jogador seguinte. O jogo termina quando já não houverem cartões no centro da mesa.

Nesta variante não há vencedores. O objetivo é identificar correspondências e colocá-las numa sequência cronológica lógica.

Variante 2 (2-4 jogadores)

Preparação do jogo

Antes de poderem começar a jogar, devem retirar a figura central de todas as sequências de figuras. Distribuam estes cartões por vocês, em número igual, e coloquem-nos na mesa, à vossa frente. Misturem bem os restantes cartões e coloquem-nos ao centro da mesa com a figura voltada para baixo.

As regras

O jogador mais novo pode começar e virar dois cartões no centro da mesa. Agora, cada jogador deve verificar se um dos cartões, ou mesmo os dois, combinam com um dos seus. Podes colocar este cartão à tua frente, no sítio certo. Os cartões que não combinarem devem voltar a ser colocados sobre a mesa com a figura para baixo e é a vez do jogador seguinte. Quando já tiveres dois cartões à tua frente, podes virar diretamente dois cartões de uma só vez. Ganha o primeiro jogador a completar todas as suas sequências.

Variante 3 (2 a 4 jogadores)

Preparação do jogo

Antes do início do jogo, todos os cartões são bem misturados e colocados no centro da mesa, com a figura voltada para baixo.

As regras

Começa o jogador mais novo e vira dois cartões. Se estes dois cartões fizerem parte da mesma sequência, podes colocá-los à tua frente e virar outros dois cartões. Se já tiveres iniciado uma sequência, deves procurar também o terceiro cartão em falta. Quando o descobrires, podes retirá-lo e virar outro cartão.

Ganha o jogador que conseguir completar o maior número de sequências.

PL Gra edukacyjna Przedtem-Potem

Ta gra edukacyjna przeznaczona jest dla 1-4 graczy i może być rozgrywana na różne sposoby.

30 drewnianych kart

Cel gry

W przypadku wszystkich wariantów celem gry jest znalezienie trzech pasujących do siebie kart i ułożenie ich w odpowiedniej kolejności. Na kartach nadrukowane są kolorowe kropki służące do kontroli.

Wariant 1 (1 lub większa liczba graczy)

Przed rozpoczęciem gry należy ułożyć wszystkie karty na stole obrazkami do góry. Zaczyna najmłodszy z graczy. Gracz wybiera sobie dowolną kartę, po czym wyszukuje obie pozostałe karty, które wraz z wybraną kartą utworzą pasujący ciąg. O tym, czy ciąg trzech kart został prawidłowo ułożony, informują kolorowe kropki znajdujące się na ich brzegach. Jeżeli ciąg kart został właściwie ułożony, nadchodzi kolej następnego gracza. Gra kończy się, gdy na stole nie ma już żadnych kart.

W przypadku tego wariantu nikt nie wygrywa. Celem gry rozgrywanej w ten sposób jest nauka rozpoznawania powiązań i układania ich w logicznej oraz prawidłowej pod względem czasowym kolejności.

Wariant 2 (2-4 graczy)

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry należy z każdego ciągu obrazków wyjąć środkową kartę. Wyjęte karty należy rozdzielić po równo pomiędzy wszystkich graczy i ułożyć je przed sobą na stole, tak by obrazki były widoczne. Pozostałe karty należy dokładnie wymieszać i ułożyć na stole tak, by obrazki nie były widoczne.

Zasady gry

Zaczyna najmłodszy z graczy, który odwraca dwie spośród kart leżących na stole. Następnie sprawdza on, czy jedna z nich lub też obie pasują do jednej z kart, jakie ma przed sobą. Pasującą kartę układa przed sobą we właściwym miejscu. Karty, które nie pasują, należy odłożyć z powrotem na stół tak, by obrazki nie były widoczne, po czym przychodzi kolej na następnego gracza. Jeżeli graczowi udało się ułożyć przed sobą obie karty, może on następnie od razu odkryć dwie kolejne karty.

Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy ułoży ciągi ze wszystkich kart, jakie miał przed sobą.

Wariant 3 (2-4 graczy)

Przygotowanie do gry

Przed rozpoczęciem gry wszystkie karty należy dokładnie wymieszać i ułożyć na stole tak, by obrazki nie były widoczne.

Zasady gry

Rozpoczyna najmłodszy z graczy, który odkrywa dwie karty. Jeżeli obie odkryte karty należą do tego samego ciągu, może położyć je przed sobą i odwrócić kolejne dwie karty. Jeżeli przed graczem znajduje się rozpoczęty ciąg, musi on w pierwszej kolejności znaleźć brakującą trzecią kartę. Jeżeli gracz odkryje taką brakującą kartę, może ją zabrać, po czym odkryć kolejną kartę.

Wygrywa ten z graczy, któremu uda się skompletować największą liczbę ciągów.

RUS Развивающая игра «Раньше-позже»

Эта развивающая игра рассчитана на 1-4 игроков и имеет несколько вариантов.

30 деревянных карточек

Цель игры

Во всех вариантах цель игры – найти три тематически связанные между собой карточки и разложить их в правильном хронологическом порядке. Напечатанные на карточках цветные кружочки помогают проверить правильность расположения карточек.

Вариант 1 (для 1 или более игроков)

Перед началом игры все карточки выкладываются на стол картинкой вверх. Самому младшему игроку разрешается начать игру. Ты берешь со стола любую карточку, после чего ты должен отыскать остальные две карточки, которые составляют с ней одну последовательность событий. Цветные кружочки, напечатанные на краях карточек, помогут тебе проверить правильную последовательность расположения карточек. Если тебе удалось правильно расположить карточки, очередь переходит к следующему игроку. Игра заканчивается, когда на столе не осталось больше карточек. В этом варианте игры нет победителей. Задача игроков – увидеть взаимосвязь между событиями и расположить карточки в логическом и хронологически правильном порядке.

Вариант 2 (для 2-4 игроков)

Подготовка к игре

Перед началом игры игроки должны отобрать все карточки, на которых изображена средняя картинка из ряда последовательностей. Эти карточки распределяются поровну между игроками и кладутся картинкой вверх.

Все остальные карточки хорошо перемешиваются и располагаются на столе картинкой вниз.

Правила игры

Самому младшему игроку разрешается начать игру. Он берет две карточки и переворачивает их картинкой вверх. Теперь ты должен определить, подходит ли одна или сразу обе карточки к одной из карточек, которые лежат перед тобой. Эту карточку ты можешь положить на соответствующее место возле карточек, которые уже лежат перед тобой. Карточки, которые не подошли, снова переворачиваются и кладутся на стол картинкой вниз, и очередь переходит к следующему игроку. Если тебе подошли сразу обе карточки, тебе разрешается снова взять две карточки со стола. Выигрывает игрок, который первым найдет все свои карточки и расположит их в правильной последовательности.

Вариант 3 (для 2-4 игроков)

Подготовка к игре

Перед началом игры все карточки хорошо перемешиваются и кладутся на стол картинкой вниз.

Правила игры

Самый младший игрок начинает игру и переворачивает две карточки картинкой вверх. Если изображения на этих карточках составляют одну последовательность событий, ты можешь положить эти карточки перед собой, взять еще две карточки со стола и перевернуть их картинкой вверх. Если ты уже начал собирать одну последовательность событий, тебе также нужно будет найти третью недостающую карточку. Если ты нашел нужную тебе карточку, ты можешь положить ее перед собой и открыть еще одну карточку. Выигрывает игрок, который соберет из карточек наибольшее количество последовательностей событий.

CN 学习游戏（前后顺序）的说明

该学习游戏适合1-4 名游戏者，可用不同方式进行游戏。

30 张小木卡片

游戏目标

所有玩法的最终目标是：找到三张匹配的小木卡片并按正确的顺序排列。为了验证正确性，小木卡片上都标有彩色的点。

方法 1 (1 或多位游戏者)

游戏开始前，将所有小木卡片的内容面朝上放在桌上。从最小的游戏者开始。你先从桌上拿一张你最喜欢的小木卡片，然后找出另外两个小木卡片，能让这三个小木卡片的前后顺序完整。你找的对不对呢？这可以从卡片边上的彩色点显示出来。如果你找的正确，接下来下一位游戏者开始。直到桌上一张卡片也没有了。游戏就结束了。

这种玩法没有胜利者。它的目的是用来识别相互关系，并通过内容来找出时间的先后顺序。

方法 2 (2-4位游戏者)

游戏前准备

游戏开始前，你们必须把每个情景系列中间的那张小木卡片拿出来。你们平均分配这些卡片，然后把卡片面朝上摆放在面前的桌子上。剩下的小木卡片完全打乱顺序并反面朝上扣在桌子中间。

规则

从最小的游戏者开始，先翻开两张卡片。现在你要看一看，是不是有一张卡片或者两张卡片都与你面前的卡片相符合。把相符合的卡片拿出来放到你面前正确的位置，不相符合的卡片重新翻转背面朝上放回桌子上，然后下一位游戏者开始。如果您能把两张符合的卡片都找到，你就可以马上再翻开两张卡片。

谁第一个把自己的卡片排好顺序，谁就是胜利者。

方法 3 (2-4名游戏者)

游戏前准备

游戏开始前，将所有小木卡片混合打乱，然后背面朝上放在桌上。

规则

从最小的游戏者开始，先翻开两张卡片。如果这两张卡片是一个系列的。你就可以把它们放到你面前，然后继续再翻开两张卡片。你的面前现在已经有一个待完成的系列，你需要找到还缺少的第三张卡片。如果你找到了第三张，那你就把这个系列整个收起来，然后再翻其他的卡片。

谁收集到的系列最多，谁就是胜利者。



goki

Roseburger Str. 30

21514 Güster
GERMANY

Art.-No: 56779

Batch-No.:

