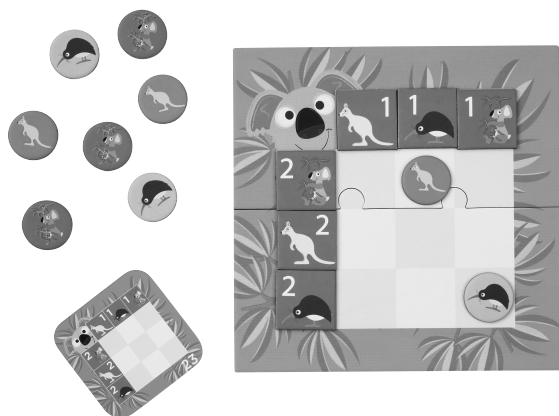


KOALA CHALLENGE

A SOLO LOGIC GAME

Art. 6182251



ENGLISH A SOLO LOGIC GAME

Age: 5+ - Players: 1

Contents: 30 challenge cards with a possible solution on the back, 1 magnetic board, 9 magnetic cards, 9 tokens

Gameplay:

Draw a challenge card.

Place the green magnetic cards on the board as indicated on the challenge card. On some challenge cards, you will only see the green (square) cards with an animal and a number from 1 to 3 on it as the starting board. There is already an animal in 1 of the 9 fill-in boxes for the other challenge cards. You have to take over this animal with one of the round tokens on your board.

- The square cards tell you how many images of that animal should be in that row or column. If there is a koala with a 1, then only 1 koala may appear in that row or column.
- The 9 game squares are always filled with the round tokens with 3 koalas, 3 kiwis and 3 kangaroos.

When you have placed all the round tokens on the board, and there is the correct number of tokens of your animal in each row and in each column, you have completed the challenge. You can then remove all the pieces from the board and try a new challenge by drawing a different challenge card.

Please note: multiple solutions are possible for each challenge. However, card no. 3 only has one possible solution.

FRANÇAIS UN JEU DE RÉFLEXION EN SOLO

Âge : 5+ - Joueurs : 1

Contenu : 1 plateau de jeu (composé de 9 pièces de puzzle), 44 cartes de jeu, 6 cartes de protection, 1 dé, 1 sablier

Déroulement du jeu :

Tire une carte de mission.

Dispose les cartes magnétiques vertes sur le plateau de jeu comme indiqué sur la carte de mission. Sur certaines cartes de mission, seules les cartes vertes (carrées) représentant un animal et un chiffre de 1 à 3 se trouvent sur le plateau de jeu au départ. Sur d'autres cartes de mission, un animal se trouve déjà dans une des neuf cases à compléter. À toi de placer un des jetons ronds représentant cet animal au bon endroit sur le plateau de jeu.

- Les cartes carrées t'indiquent combien de pièces représentant cet animal doivent se trouver sur la ligne / dans la colonnecorrespondante. Si la carte représente un koala et un 1, il ne peut donc y avoir qu'un seul koala sur cette ligne ou dans cette colonne.
- Les neuf cases doivent toujours être remplies à l'aide des jetons ronds représentant 3 koalas, 3 kiwis et 3 kangourous.

Une fois que tu as posé tous les jetons ronds sur le plateau de jeu et que chaque ligne et chaque colonne contient le nombre correct de jetons de chaque animal, ta mission est terminée. Tu peux alors retirer toutes les pièces du plateau de jeu et relever un nouveau défi en tirant une autre carte de mission.

Attention : plusieurs solutions sont possibles pour chaque mission. Seule la carte n° 3 ne comporte qu'une seule solution.

NEDERLANDS EEN SOLO-INZICHTSPEL

Leeftijd: 5+ - Spelers: 1

Inhoud: 30 opdrachtkaarten met mogelijke oplossing op achterzijde, 1 magnetisch spelbord, 9 magnetische kaartjes, 9 tokens

Spelregels:

Trek een opdrachtkaart.

Leg de groene magnetische tegeltjes op dezelfde manier op het spelbord zoals aangegeven op de opdrachtkaart. Op sommige opdrachtkaarten zie je enkel de groene (vierkante) kaartjes met een dier en een getal van 1 tot 3 op als startbord. Bij andere opdrachtkaarten staat reeds een diertje in 1 van de 9 invulvakjes. Dit dier moet je dan ook overnemen met één van de ronde tokens op je spelbord.

- De vierkante kaartjes vertellen je hoeveel stuks van dat dier op die rij / in die kolom moeten komen. Als er een koala met een 1 staat, mag er dus maar 1 koala in die rij of kolom voorkomen.
- De 9 spelvakjes worden altijd gevuld met de ronde tokens met 3 koala's, 3 kiwi's en 3 kangoeroe's.

Wanneer je alle ronde tokens op het spelbord hebt gelegd en er in elke rij en in elke kolom het juiste aantal tokens van je dier liggen, heb je de opdracht volbracht. Je kan dan alle stukjes weer van het spelbord halen en een nieuwe uitdaging proberen door een andere opdrachtkaart te trekken.

Let op: Er zijn voor elke opdracht meerdere oplossingen mogelijk. Enkel bij kaart nr. 3 is er maar één oplossing mogelijk. verzameld heeft, is de winnaar van het spel!

DEUTSCH EIN SOLO-LERNSPIEL

Alter: 5+ - Spieler: 1

Inhalt: 30 Auftragskarten mit möglicher Lösung auf der Rückseite, 1 magnetisches Spielbrett, 9 magnetische Karten, 9 Spielsteine

Spielablauf:

Ziehe eine Auftragskarte.

Lege die grünen magnetischen Fliesen genauso auf das Spielbrett, wie auf der Auftragskarte angegeben. Auf einigen Auftragskarten siehst du nur die grünen (quadratischen) Karten mit einem Tier und einer Zahl von 1 bis 3 als Ausgangspunkt. Bei anderen Auftragskarten steht bereits ein Tier in 1 der 9 Ausfüllfelder. Aus den runden Spielsteinen auf deinem Spielbrett musst du deshalb auch dieses Tier auswählen.

- Die viereckigen Karten sagen dir, wie viel Mal dieses Tieres in dieser Reihe/in dieser Spalte erscheinen muss. Wenn ein Koala mit einer 1 darauf steht, darf also nur 1 Koala in dieser Zeile oder Spalte vorkommen.
 - Die 9 Spielfelder werden immer mit den runden Spielsteinen mit 3 Koalas, 3 Kiwis und 3 Kängurus gefüllt.
- Wenn du alle runden Spielsteine auf das Spielfeld gelegt hast und in jeder Zeile und Spalte die richtige Anzahl Spielsteine deines Tieres liegen, hast du den Auftrag erfüllt. Du kannst dann alle Teile wieder vom Spielbrett nehmen und dir eine neue Herausforderung suchen, indem du eine andere Auftragskarte ziehst.

Achtung: Bei jeder Aufgabe sind mehrere Lösungen möglich. Nur bei Karte Nr. 3 gibt es nur eine Lösung.

ITALIANO GIOCO DI OSSERVAZIONE PER UN SOLO GIOCATORE

Età: 5+ - Giocatori: 1

Contenuto: 30 carte missione con una possibile soluzione sul retro, 1 tabellone magnetico e 9 carte magnetiche, 9 pedine

Svolgimento del gioco:

Estrai una carta missione.

Poggia la tessera magnetica verde sul tabellone come indicato sulla carta missione. Alcune carte missione presentano solo le tessere (quadrate) verdi con un animale e un numero da 1 a 3 come segnale di partenza. Altre presentano già un animale in una delle 9 caselle. In questo caso, devi portare questo animale sul tabellone con una delle pedine rosse.

- Le tessere verdi indicano quanti elementi di quell'animale devono andare su quella fila / in quella colonna. Se c'è un koala con un 1, in quella fila o colonna può trovarsi solo 1 koala.
- Le 9 caselle vengono sempre riempite con le pedine tonde con 3 koala, 3 kiwi e 3 canguri.

Quando tutte le pedine tonde sono sul tabellone e in ogni fila e in ogni colonna si trova il giusto numero di pedine dell'animale, la missione è terminata. Puoi allora togliere tutti gli elementi dal tabellone e provare una nuova sfida estraendo una nuova carta missione.

Attenzione: per ogni missione sono possibili più soluzioni. Solo la carta n.3 ha una sola soluzione.

ESPAÑOL UN JUEGO DE PERCEPCIÓN PARA JUGAR EN SOLITARIO

Edad: 5+ - Jugadores: 1

Contenido: 30 tarjetas de tareas con una posible solución al dorso, 1 tablero de juego magnético, 9 tarjetas magnéticas, 9 fichas.

Desarrollo del juego:

Coge una tarjeta de tareas.

Coloca las baldositas magnéticas verdes sobre el tablero de juego, tal como se indica en la tarjeta de juego. En algunas tarjetas

de tareas solo verás las tarjetas verdes (cuadradas) con un animal y una cifra del 1 al 3 como tablero de inicio. En otras tarjetas de tareas ya hay un animalito dentro de 1 de las 9 casillas. Debes copiar este animal con una de las fichas redondas sobre tu tablero de juego.

• Las tarjetas cuadradas te indican cuántas piezas de ese animal debes colocar en esa fila o columna. Si ves un koala con un 1, solo podrá haber 1 koala en esa fila o columna.

• Las 9 casillas de juego siempre deben rellenarse con las fichas redondas con 3 koalas, 3 kiwis y 3 canguros.

Quando hayas colocado todas las fichas redondas sobre el tablero de juego y cada fila y columna contenga el número correcto de fichas de tu animal, habrás cumplido la misión. Entonces puedes retirar todas las piezas del tablero de juego y probar un nuevo reto sacando otra tarjeta de tareas.

Atención: Para cada tarea existen diferentes soluciones. Únicamente en la tarjeta no. 3 hay una sola solución posible.

PORTUGUÊS UM JOGO DE LÓGICA INDIVIDUAL

Idade: 5+ - **Jogadores:** 1

Conteúdo: 30 cartas de desafio com uma possível solução no verso, 1 tabuleiro magnético, 9 cartões magnéticos, 9 fichas

Como jogar:

Retira uma carta de desafio.

Coloca os cartões magnéticos verdes no tabuleiro conforme indicado no cartão de desafio. Em algumas cartas de desafio, verás apenas as cartas verdes (quadradas) com um animal e um número de 1 a 3 como posição inicial. Já existe um animal em 1 das 9 caixas de preenchimento para as outras cartas de desafio. Deves preencher este animal com uma das fichas redondas no tabuleiro de jogo.

• Os cartões quadrados dizem-te quantas imagens daquele animal estarão naquela linha ou coluna. Se houver um coala com um 1, então apenas 1 coala pode aparecer naquela linha ou coluna.

• Os 9 quadrados de jogo são sempre preenchidos com as fichas redondas com 3 coalas, 3 kiwis e 3 cangurus.

Quando tiveres colocado todas as fichas redondas no tabuleiro e houver o número correto de fichas do teu animal em cada linha e em cada coluna, completaste o desafio. Podes então remover todas as peças do tabuleiro e tentar um novo desafio retirando uma carta de desafio diferente.

Nota: são possíveis várias soluções para cada desafio. No entanto, o cartão nº 3 só tem uma solução possível.

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΕΝΑ ΣΟΛΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΛΟΓΙΚΗΣ

Ηλικία: 5+ - **Παίχτες:** 1

Περιεχόμενα: 30 κάρτες προκλήσεων με μια πιθανή λύση από πίσω, 1 μαγνητικό ταμπλό, 9 μαγνητικές κάρτες, 9 μάρκες.

Κανόνες του παιχνιδιού:

Τραβήξτε μια κάρτα προκλήσεων.

Τοποθετήστε τις πράσινες μαγνητικές κάρτες όπως υποδεικνύεται στην κάρτα πρόκλησης. Σε κάποιες κάρτες πρόκλησης, θα δείτε μόνο τις πράσινες (τετράγωνες) κάρτες με ένα ζώο και έναν αριθμό από το 1 έως το 3 πάνω σαν αρχικό ταμπλό. Υπάρχει ήδη ένα ζώο σε ένα από τα 9 συμπληρωματικά κουτιά για τις άλλες κάρτες πρόκλησης. Πρέπει να πάρετε το ζώο με μια από τις στρογγυλές μάρκες στο ταμπλό.

• Οι τετράγωνες κάρτες λένε πόσες εικόνες του ζώου πρέπει να είναι σε αυτή τη σειρά ή στήλη. Αν υπάρχει ένα κοάλα με το 1, τότε μόνο 1 κοάλα μπορεί να εμφανιστεί σε αυτή τη σειρά ή στήλη.

• Τα 9 τετράγωνα είναι πάντα γεμάτα με τις στρογγυλές μάρκες με 3 κοάλα, 3 ακτινίδα και 3 καγκουρό.

Όταν έχετε παιξει όλες τις μάρκες του γύρου στο ταμπλό, και υπάρχει ο σωστός αριθμός μαρκών του ζώου σας σε κάθε σειρά και σε κάθε στήλη, έχετε ολοκληρώσει την πρόκληση. Μπορείτε τότε να αφαιρέσετε όλα τα κομμάτια από το ταμπλό και να ξεκινήσετε μια καινούρια πρόκληση.

Προσοχή: πολλαπλές λύσεις είναι πιθανές για κάθε πρόκληση. Παρ'όλα αυτά, η κάρτα no.3 έχει μόνο μια πιθανή λύση.

POLSKI GRA LOGICZNA

Wiek: 5+ - **Ilość graczy:** 1

Zawartość: 30 kart wyzwań z możliwym rozwiązaniem na odwrocie, 1 plansza magnetyczna, 9 kwadratowych kart magnetycznych, 9 okrągłych żetonów

Rozgrzywka: Wybierz kartę wyzwania.

Umieść kwadratowe karty magnetyczne na planszy, jak pokazano na karcie wyzwania. Na niektórych kartach wyzwań jako planszę startową zobaczysz tylko zielone (kwadratowe) karty ze zwierzęciem i liczbą od 1 do 3. W 1 z 9 pól do wypełnienia dla pozostałych kart wyzwań znajduje się już zwierzę. Musisz przejść to zwierzę za pomocą jednego z okrągłych żetonów na swojej planszy.

• Kwadratowe karty informują, ile zdjęć tego zwierzęcia powinno znajdować się w tym wierszu lub kolumnie. Jeśli jest koala z 1, wtedy tylko 1 koala może pojawić się w tym wierszu lub kolumnie.

• 9 kwadratów planszy jest zawsze wypełnionych okrągłymi żetonami z 3 koali, 3 kiwi i 3 kangurami.

Kiedy umieścisz na planszy wszystkie okrągłe żetony, a w każdym rzędzie i w każdej kolumnie będzie odpowiednia liczba żetonów twojego zwierzęcia, ukończyłeś wyzwanie. Następnie możesz usunąć wszystkie elementy z planszy i spróbować nowego wyzwania, wybierając inną kartę wyzwania.

Uwaga: dla każdego wyzwania możliwych jest wiele rozwiązań. Jednak karta nr. 3 ma tylko jedno możliwe rozwiązanie.

LIMBA ROMÂNĂ UN JOC DE LOGICĂ

Vârsta: 5 ani+ - **Jucători:** 1

Cuprins: 30 de cărți cu o posibilă soluție pe spate, 1 placă magnetică, 9 cărți magnetice, 9 jetoane

Reguli: Extrageți o carte cu o provocare. Plasați cărțile magnetice verzi pe placă, așa cum este indicat pe cartea cu provocarea. Pe unele cărți cu provocari veți vedea doar cărțile verzi (pătrate) cu un animal și un număr de la 1 la 3 pe acestea, ca tablă de pornire. Există deja un animal în 1 din cele 9 căsuțe de completare pentru celelalte cărți cu provocari. Trebuie să preluați acest animal cu unul dintre jetoanele rotunde de pe tabla.

Cardurile pătrate vă spun câte imagini ale aceluï animal ar trebui să fie în acel rând sau coloană. Dacă există un koala cu un 1, atunci în acel rând sau coloană poate apărea doar 1 koala.

Cele 9 pătrate de joc sunt întotdeauna umplute cu jetoanele rotunde cu 3 koala, 3 kiwi și 3 canguri.

Când ați așezat toate simbolurile rotunde pe tablă și există numărul corect de jetoane ale animalului dvs. în fiecare rând și în fiecare coloană, ați finalizat provocarea. Puteți apoi să eliminați toate piesele de pe tablă și să încercați o nouă provocare extrăgând o carte cu o provocare diferită.

Vă rugăm să rețineți: sunt posibile mai multe soluții pentru fiecare provocare. Cu toate acestea, cardul nr. 3 are o singură soluție posibilă.

汉语 单人逻辑游戏

年龄段：5岁以上 - 玩家：一人

包含：30张挑战卡（背面可能有闯关办法哦），一张游戏磁板，9张磁力卡片，9个动物游戏卡片。

游戏玩法：随机抓一张挑战卡

按照挑战卡上面的提示将绿色磁卡放到游戏磁板上，有一些挑战卡上，你只能看到绿色方块磁力卡片上对应的动物及1到3数字在磁板上。在其他挑战卡的9个填充框中已经有一只动物知晓，你必须用圆形游戏币对应的动物标记代替这只动物。

-正方形的绿色磁力卡片告诉您在该行或该列中应该有多少只改动物的图像。如果有一个带有1个考拉，则该行或列中只能出现一个考拉动物。

-9个正方形空格始终显示3个考拉，3个新西兰鸟和3个袋鼠的圆形游戏币

如果你将所有的圆形动物游戏卡片放在游戏板上，每行每一列中都是对应的正确的动物和数字，则你已经完成了挑战。你可以从游戏板上拿走所有的游戏卡片，重新选一张挑战卡来尝试新的挑战。

请注意：每种挑战都有多种解决安放，但是，3号卡片只有一种可能的解决方案。

MAGYAR EGYSZEMÉLYES LOGIKAI JÁTÉK

Életkor: 5+ - **Játékosok száma:** 1 fő

Tartalom: 30 db feladvány kártya, a hátoldalukon egy lehetséges megoldással, 1db mágneses tábla, 9 db mágneses négyzet alakú kártya, 9 db zseton.

Játékszabály: Húzz egy feladat kártyát. Helyezd el a zöld mágneskártyákat a táblára a feladvány kártyán jelzett módon. Néhány feladvány kártyán csak a zöld (négyzet) kártyát fogod látni egy állattal és egy számot 1-3 között, ez a kiindulási helyzet. Tedd rá ugyanazt az állatot ábrázoló zsetont és a többit ennek megfelelően helyezd a játéktáblára. A többi feladvány kártya már üres és mind a 9 állatot meg kell találnod, melyet a játéktáblára szükséges helyezni.

• A négyzet alakú kártyák mutatják, hogy hány állatnak kell lennie az adott sorban vagy oszlopban. Ha egy koala van, akkor csak 1 koala jelenhet meg a sorban vagy az oszlopban. Miután húztál egy feladvány kártyát helyezd el annak megfelelően a mágneses kártyákat (9db-ot) a játéktábla szélére.

• Találd ki, hogy melyik sorba ill. oszlopba melyik állatos zseton kerül. Ha az összes kerek zsetont a táblára helyezted, és minden sorban és minden oszlopban megfelelő számú zseton van az állatodból, akkor teljesítetted a küldetést. Ezután távolítsd el az összes darabot a tábláról, és próbáld ki egy új feladatot egy másik feladvány kártya húzásával. Kérjük, vedd figyelembe: több megoldás is lehetséges minden feladatnál. Azonban a 3-as kártya csak egy lehetséges megoldással rendelkezik.