

Contents • Inhalt • Contenu • Содержимое игры
• Contenido del juego • Zawartość gry

- a spinning wheel with pointer
- Glücksrad mit Zeiger
- une roue avec une aiguille pour tirer au sort
- колесо для розыгрыша с подсказкой
- rueda para sortear con flecha
- koło do losowania ze wskazówką



- the inner section with colours
- Teil mit Farben
- une partie pour jouer avec les couleurs
- часть для игры с цветами
- parte para el juego con colores
- część do gry kolorami

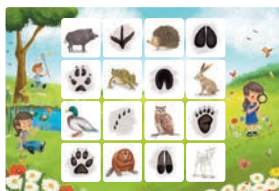


- the outer section with pictures
- Teil mit Zeichnungen
- une partie pour jouer avec les images
- часть для игры с рисунками
- parte para el juego con dibujos
- część do gry rysunkami

- 4 double-sided boards
- 4 doppelseitige Spielbretter
- 4 planches de jeu double face
- 4 двухсторонние дощечки
- 4 tableros de dos caras
- 4 dwustronne plansze



- one side for playing using colours
- Seite mit Farben
- un côté pour jouer avec les couleurs
- (сторона для игры с цветами)
- una cara para jugar con colores
- strona do grania kolorami



- the other side for playing using pictures
- Seite mit Zeichnungen
- un côté pour jouer avec les images
- сторона для игры с рисунками
- la otra para jugar con dibujos
- strona do grania rysunkami



- 53 chips
- 53 Jetons
- 53 jetons
- 53 фишки
- 53 fichas
- 53 żetony



- a win strip
- Gewinnstreifen
- une barre de victoire
- пояс победителя
- tira de la victoria
- pasek zwycięstwa



- a winner's trophy
- Trophäe des Gewinners
- un trophée du vainqueur
- трофей победителя
- trofeo del vencedor
- trofeum zwycięzcy

Smart Bingo Animal Tracking



RULES

Setting up the game and the objective

Each player takes a board. The players select a picture or colour at random, depending on the side of the board they are playing on, by spinning the pointer. The objective of the game is to place the chips on your board, on four drawn items or colours in a row (vertically, horizontally, or diagonally). Watch out! There may be some differences between the pictures on the wheel and on the boards, so look closely! When you get four chips in a row, mark this with the win strip. Well done, give yourself a winner's trophy! Now turn the boards over and play once again. Good luck!

Ways to play with colours

1. Warm-up

Each player chooses a board at random and places it in front of them, with the side with colours on upwards. The chips and the win strip are placed in the middle. The first player (the youngest) spins the pointer on the wheel and selects one of eight colours at random. All of the players place chips at the same time on the spaces on their board that contain the chosen colour. (Important! There are always two spaces on the board that match each randomly chosen colour!) In the next round, the next player takes a turn spinning the pointer on the wheel and all of the players place the chips on their boards. If the pointer stops between spaces, or the pointer stops on a colour that is already taken on the boards, the player spins again. The first person to get a full row of chips and then grab the win strip and place it on their board – and shout BINGO! – wins.

2. Strategy game

This game is played in the same way as the first version, but the difference is that each time a random selection is made using the wheel, all of the players mark only one space each showing the correct colour on their boards (choosing the spaces that give them the best chance of winning).

3. For conquerors

The game is played in the same way as the second version, but the difference is that each time the pointer is spun, only the player taking their turn places a chip, and marks one space on their board. If the player gets a colour that is already taken on their board, they forfeit their turn, and it is the next person's turn to play.

4. For a lone rider

Draw at random and fill the board up on your own! Practice your powers of observation and reflexes. You can begin a game with one board and test how quickly you can complete a row of chips. Place chips on one or two correct colours each time you spin. Then you can use multiple boards at the same time and raise the standard – maybe you'll manage to fill up one of the boards completely? Which one will you fill up first?

Ways to play with pictures

Play like in versions 2, 3 and 4, but use the other side of the boards. On the wheel draw pictures of animals (their heads and their tracks). On the fields of each board you will find each animal once

(it can be its entire figure or just a pawprint). Can you recognize the footprints of a wolf, deer, boar, bear, fox, hare, beaver, hedgehog, mole, owl, duck, frog, chicken, goat, cow, and horse?

For more inspiring games, puzzles and jigsaws, see www.CaptainSmart.eu

Smart Bingo Den Tieren auf der Spur



ANLEITUNG

Vorbereitung und Ziel des Spiels

Jeder Spieler nimmt ein Spielbrett. Die Spieler drehen den Radzeiger und auf diese Weise lösen sie ein Bild oder eine Farbe aus, je nachdem, mit welcher Seite des Spielbrettes sie spielen. Das Ziel des Spiels ist es, mit Jetons auf eigenem Spielbrett 4 ausgeloste Objekte oder 4 Farben in einer Reihe (vertikal, horizontal oder diagonal) zu markieren. Hinweis, die Zeichnungen auf dem Rad und auf den Spielbrettern können sich ein bisschen unterscheiden, sei aufmerksam! Wenn du eine Reihe von 4 Jetons zusammensetzt, besiegele das mit dem Gewinnstreifen. Gut gemacht, verleihe dir selbst eine Trophäe! Und nun dreht die Spielbretter um und spielt noch einmal, viel Glück!

Wie kann man mit Farben spielen?

1. Aufwärmung

Jeder Spieler lost ein Spielbrett aus und legt es mit der Farbenseite auf den Feldern nach oben vor sich. Jetons und Gewinnstreifen liegen in der Mitte. Der erste (jüngste) Spieler dreht den Radzeiger und lost eine der 8 Farben aus. Alle Spieler markieren gleichzeitig mit Jetons auf ihren Spielbrettern die Felder mit der ausgelosten Farbe (Hinweis, auf dem Spielbrett gibt es immer zwei Felder mit der ausgelosten Farbe!). Nächste Runde – der nächste Spieler dreht den Radzeiger und alle markieren Felder auf ihren Spielbrettern. Wenn der Zeiger an der Grenze zwischen den Feldern stehen bleibt oder wenn eine Farbe ausgelost wird, die nicht mehr markiert werden kann, dreht der Spieler den Radzeiger erneut. Die erste Person, die eine ganze Reihe mit Jetons füllt und dann den Gewinnstreifen nimmt, ihn auf ihr Spielbrett legt und BINGO! ruft, gewinnt.

2. Für Strategen

Das Spiel verläuft genauso wie in der 1. Variante – mit dem Unterschied, dass alle Spieler nach jedem Drehen nur ein Feld mit der passenden Farbe auf ihren Spielbrettern markieren (sie wählen das Feld, das ihnen bessere Gewinnchancen bietet).

3. Für Gewinner

Das Spiel verläuft genauso wie in der 2. Variante – mit dem Unterschied, dass nur der Spieler, der ausgelost hat, nach jedem Drehen ein gewähltes Feld markiert. Wenn ein Spieler eine Farbe auslost, die er bei sich nicht mehr markieren darf, verliert er seinen Zug und die nächste Person ist am Zug.

4. Für einen einsamen Reiter

Lose aus und fülle die Spielbretter selbst! Übe Wahrnehmungsvermögen und Reflex. Du kannst das Spiel mit einem Spielbrett beginnen und überprüfen, wie schnell du das schaffst, eine ganze

Reihe von Jetons zusammensetzen. Markiere je eine oder je zwei passende Farben nach jedem Drehen. Dann kannst du mehrere Spielbretter gleichzeitig verwenden und dir die Messlatte höher legen – vielleicht schaffst du es, eines der Spielbretter komplett zu füllen. Welches wird als Erstes gefüllt?

Wie kann man mit Zeichnungen spielen?

Wir spielen ähnlich wie in der 2., 3. oder 4. Variante, aber wir verwenden die andere Seite der Spielbretter. Mit dem Zeiger lösen wir Zeichnungen (Tierköpfe und ihre Spuren) aus. Auf den Feldern jedes Spielbrettes findest du jedes Tier nur einmal (entweder die ganze Gestalt oder seine Spur). Kannst du schon die Spuren von Wolf, Hirsch, Wildschwein, Bär, Fuchs, Hase, Igel, Maulwurf, Eule, Ente, Frosch, Huhn, Ziege, Kuh und Pferd erkennen?

Entdecken Sie weitere inspirierende Spiele, Rätsel und Puzzlespiele auf www.CaptainSmart.eu

Smart Bingo Sur la piste des animaux



RÈGLE DU JEU

Préparation et but du jeu

Chaque joueur prend une planche. Les joueurs font tourner l'aiguille de la roue pour tirer au sort une image ou une couleur, selon le côté du plateau avec lequel ils jouent. Le but du jeu est de marquer avec des jetons sur son plateau 4 objets tirés au sort – ou 4 couleurs – alignés (verticalement, horizontalement ou en diagonale). Attention, les dessins sur la roue et sur les planches peuvent différer légèrement, ouvrez l'œil ! Lorsque l'on aligne une rangée de 4 jetons, on la marque avec la barre de victoire. Bravo, décernez-vous un trophée ! Maintenant, retournez les planches pour rejouer, et bonne chance !

Façons de jouer avec les couleurs

1. Pour s'échauffer

Chaque participant tire au sort une planche et la place devant lui avec les cases de couleur vers le haut. Les jetons et la barre de victoire se trouvent au milieu. Le premier participant (le plus jeune) fait tourner l'aiguille de la roue et tire au sort l'une des 8 couleurs. Tous les joueurs marquent simultanément avec des jetons sur leur plateau les cases où se trouve la couleur tirée au sort (attention, il y a toujours deux cases sur le plateau correspondant à chaque couleur tirée au sort !). Tour suivant – le joueur suivant fait tourner l'aiguille de la roue et chacun marque les cases de son tableau. Lorsque l'aiguille s'arrête à la limite de deux champs, ou lorsqu'une couleur tirée au sort ne peut plus être marquée, le joueur fait à nouveau tourner la roue. Le gagnant est celui qui aligne le premier une rangée entière de jetons, puis saisit la barre de victoire et la place sur son plateau en criant : BINGO !

2. Pour les fins stratèges

La partie se déroule de la même manière que dans la variante 1 – à la différence qu'après chaque tirage au sort à l'aide de la roue, tous les joueurs marquent sur leur plateau un seul champ de la couleur correspondante (ils choisissent le champ qui les rapproche le plus de la victoire).

3. Pour les conquérants

Le jeu se déroule de la même manière que dans la variante 2 – à la différence qu'après chaque tour de l'aiguille, le champ tiré au sort n'est marqué que par le joueur qui l'a fait tourner. Lorsqu'un joueur tire au sort une couleur qu'il ne peut plus marquer, il perd son tour et c'est au tour de la personne suivante.

4. Pour les cavaliers solitaires

Tire au sort et remplis les planches seul ! Exerce ton sens de l'observation et tes réflexes. Tu peux commencer le jeu avec un seul plateau et voir à quelle vitesse tu arrives à aligner une rangée entière de jetons. Marque une ou deux couleurs à chaque tirage au sort. Tu peux ensuite utiliser plusieurs planches à la fois et mettre la barre plus haut – peut-être arriveras-tu à remplir complètement l'une des planches ? Laquelle se remplira la première ?

Façons de jouer avec les dessins

On joue de manière similaire aux variantes 2, 3 et 4, mais on utilise l'autre côté des planches. Avec la roue, on tire au sort des dessins (des têtes d'animaux et leurs empreintes). Sur les cases de chaque planche, on trouve chaque animal une seule fois (soit l'animal entier, soit sa trace) Sauras-tu maintenant reconnaître les traces d'un loup, d'un cerf, d'un sanglier, d'un ours, d'un renard, d'un lièvre, d'un castor, d'un hérisson, d'une taupe, d'un hibou, d'un canard, d'une grenouille, d'un poulet, d'une chèvre, d'une vache et d'un cheval ?

Découvrez plus de jeux stimulants, d'énigmes et de casse-têtes sur www.CaptainSmart.eu

Smart Bingo По следу животных



ИНСТРУКЦИЯ

Подготовка и цель игры

Каждый игрок берет себе дощечку. Игроки вращают указатель колеса и выбирают по жребию рисунок или цвет в зависимости от того, на какой стороне дощечки они играют. Цель игры состоит в том, чтобы отметить на дощечке фишками 4 случайно выбранных объекта или 4 цвета – в одном ряду (по вертикали, горизонтали или диагонали). Обратите внимание, что рисунки на колесе и на дощечках могут незначительно отличаться, присмотритесь к ним внимательно! Когда ты составил ряд из 4 фишек, закрой его с помощью пояса победителя. Bravo, трофей твой! Теперь переверни дощечки и начини игру с начала, удачи!

Способы игры с цветами

1. Разминка

Каждый участник вытягивает для себя дощечку наугад и кладет ее перед собой стороной с цветами на квадратах вверх. Фишки и пояс победителя находятся в центре. Первый (самый младший) участник вращает указатель на колесе и вытягивает один из 8 цветов. Все игроки одновременно отмечают фишками на своей дощечке те квадраты, где располагается выбранный цвет (обратите внимание, что на дощечке всегда есть два квадрата, соответствующих каждому выбранному цвету!) Следующий ход – следующий игрок

вращает указатель на колесе, и все отмечают квадраты на своих дощечках. Когда указатель останавливается на границе между квадратами или когда вытягивается цвет, который нельзя выбрать, игрок снова вращает колесо. Победителем становится тот, кто первым уложит весь ряд фишек, а затем заберет пояс победителя и положит его на своей дощечке с криком: БИНГО!

2. Для стратегов

Играть следует так же, как в варианте 1, с той разницей, что после каждого розыгрыша с помощью колеса все игроки отмечают на своих дощечках только один квадрат соответствующего цвета (они выбирают квадрат, который приближает их к победе).

3. Для завоевателей

Играть следует так же, как и в варианте 2, с той разницей, что после каждого вращения указателя один выбранный квадрат отмечает только игрок, который вытягивал цвета во время розыгрыша. Когда игрок вытягивает цвет, который он больше не может у себя отметить, он теряет ход, и право на ход переходит к следующему игроку.

4. Для одинокого всадника

Разыгрывай и заполняй дощечки доски сам! Тренируй внимательность и рефлекс. Можешь начать игру с одной дощечки и посмотреть, как быстро ты сможешь уложить весь ряд фишек. После каждого розыгрыша выбирай один или два подходящих цвета. Затем ты можешь использовать несколько дощечек одновременно и поднять уровень игры – может, у тебя получится заполнить одну из дощечек полностью? Которая из них будет заполнена первой?

Способы игры с рисунками

Играть следует так же, как в вариантах 2, 3 и 4, но использовать нужно другую сторону дощечек. На колесе разыгрываем рисунки (голова животных и их следы). На полях каждой дощечки вы найдете каждое животное по одному разу (или его изображение целиком, или его след). Сможешь распознать следы волка, оленя, дикого кабана, медведя, лисы, зайца, бобра, ежа, крота, совы, утки, лягушки, курицы, козы, коровы и лошади?

Больше вдохновляющих игр, загадок и головоломок найдете на сайте www.CaptainSmart.eu

Smart Bingo Tras la pista de animales



MANUAL

Preparación y objetivo del juego

Cada jugador coge un tablero. Los jugadores hacen girar la flecha de la rueda y de esta forma sortean un dibujo o un color, en función del lado del tablero con el que jueguen. El objetivo del juego es marcar en nuestro tablero 4 objetos sorteados o 4 colores en una fila (en vertical, horizontal o diagonal). Cuidado, los dibujos en la rueda y en los tableros pueden ser algo diferentes, ¡aguza la vista! Cuando formes una fila de 4 fichas, séllala con la tira de la victoria ¡Bravo, concédete un trofeo! Y ahora dadles la vuelta a los tableros y jugad otra vez, ¡suerte!

Formas de juego con colores

1. Calentamiento

Cada participante elige al azar un tablero y lo coloca delante de él con la parte con las casillas con colores hacia arriba. Las fichas y la tira de la victoria están en el medio. El primer participante (el más joven) hace girar la flecha de la rueda y elige al azar uno de los 8 colores. Todos los jugadores marcan al mismo tiempo con fichas en su tablero las casillas en las que se encuentra el color que ha salido (¡cuidado, en el tablero hay dos casillas que se corresponden con cada color!). Siguiente turno: otro jugador hace girar la flecha de la rueda y todos marcan las casillas en sus tableros. Si la flecha se detiene en el límite entre casillas o si sale elegido un color que ya no es posible marcar el jugador la hace girar otra vez. Gana la persona que coloca en primer lugar una fila completa de fichas y a continuación coge la tira de la victoria y la pone en su tablero gritando: ¡BINGO!

2. Para estrategias

El juego se desarrolla igual en que la variante 1, con la diferencia de que tras cada sorteo con ayuda de la rueda todos los jugadores marcan en sus tableros solo una casilla, en la que se encuentre el correspondiente color (eligen la casilla que les acerca más a la victoria).

3. Para vencedores

El juego se desarrolla igual que en la variante 2, con la diferencia de que tras cada giro de la flecha solo marca una casilla elegida el jugador que la ha hecho girar. Si al jugador le sale un color que ya no puede marcar en su tablero pierde el turno y tira la siguiente persona.

4. Para el jinete solitario

¡Sortea y completa los tableros tú solo! Ejercita la observación y los reflejos. Puedes comenzar el calentamiento con un tablero y comprobar lo rápido que consigues colocar una fila completa de fichas. Marca uno o dos colores que se correspondan en cada tirada. Luego puedes utilizar varios tableros al mismo tiempo y subir el listón: ¿puede que seas capaz de llenar totalmente alguno de los tableros? ¿Cuál de ellos se llena primero?

Formas de juego con dibujos

Jugamos como en las variantes 2, 3 y 4, pero usamos la otra parte de los tableros. En la rueda elegimos al azar dibujos (cabezas de animales y sus huellas). En las casillas de cada tablero encontrarás una vez cada animal (o entero, o su huella). ¿Sabes distinguir ya las huellas del lobo, el ciervo, el jabalí, el oso, el zorro, la liebre, el castor, el erizo, el topo, el búho, el pato, la rana, la gallina, la cabra, la vaca y el caballo?

Encuentra más juegos, adivinanzas y rompecabezas inspiradores en www.CaptainSmart.eu

Smart Bingo Na tropie zwierząt



INSTRUKCJA

Przygotowanie i cel gry

Każdy gracz bierze planszę. Gracze kręcą wskazówką koła i w ten sposób losują rysunek albo kolor, zależnie od tego, którą stroną planszy grają. Celem gry jest zaznaczenie żetonami na swojej

planszy 4 wylosowanych obiektów albo 4 kolorów – w jednym rzędzie (w pionie, poziomie lub po skosie). Uwaga, rysunki na kole i na planszach mogą się nieco różnić, wytycz wzrok! Kiedy ułożysz rząd 4 żetonów, przypieczątuj to paskiem zwycięstwa. Brawo, przyznaj sobie trofeum! A teraz odwróćcie plansze i zagrajcie jeszcze raz, powodzenia!

Sposoby gry z kolorami

1. Na rozgrzewkę

Każdy uczestnik losuje planszę i kładzie ją przed sobą stroną z kolorami na polach do góry. Żetony i pasek zwycięstwa leżą na środku. Pierwszy (najmłodszy) uczestnik kręci wskazówką na kole i losuje jeden z 8 kolorów. Wszyscy gracze jednocześnie zaznaczają żetonami na swojej planszy te pola, na których jest wylosowany kolor (uwaga, na planszy są zawsze dwa pola pasujące do każdego wylosowanego koloru!). Następna kolejka – kolejny gracz kręci wskazówką na kole i wszyscy zaznaczają pola na swoich planszach. Gdy wskazówka zatrzyma się na granicy między polami albo gdy wylosowany zostanie kolor, którego nie da się już zaznaczyć, gracz kręci kołem ponownie. Wygrywa osoba, która jako pierwsza ułoży cały rząd żetonów, a następnie chwyci pasek zwycięstwa i położy go na swojej planszy z okrzykiem: BINGO!

2. Dla strategów

Gra przebiega tak samo jak w wariacie 1 – z tą różnicą, że po każdym losowaniu za pomocą koła wszyscy gracze zaznaczają na swoich planszach tylko po jednym polu, na którym jest odpowiedni kolor (wybierają pole, które bardziej przybliży ich do zwycięstwa).

3. Dla zdobywców

Gra przebiega tak samo jak w wariacie 2 – z tą różnicą, że po każdym zakręceniu wskazówką jedno wybrane pole zaznacza tylko ten gracz, który losował. Gdy gracz wylosuje kolor, którego nie może już u siebie zaznaczyć, traci kolejkę, a ruch ma kolejna osoba.

4. Dla samotnego jeźdźca

Losuj i zapełniaj plansze sam! Ćwicz spostrzegawczość i refleks. Możesz zacząć rozgrywkę od jednej planszy i sprawdzić, jak szybko uda Ci się ułożyć cały rząd żetonów. Zaznaczaj po jednym lub po dwa pasujące kolory po każdym losowaniu. Potem możesz używać kilku plansz jednocześnie i podnieść poprzeczkę – może uda Ci się zapełnić którąś z plansz całkowicie? Która zapełni się jako pierwsza?

Sposoby gry z rysunkami

Gramy podobnie jak w wariantach 2, 3 oraz 4, ale wykorzystujemy drugą stronę plansz. Na kole losujemy rysunki (główki zwierząt i ich tropy). Na polach każdej planszy znajdziesz każde zwierzę jeden raz (albo całą jego postać, albo jego trop). Czy umiesz już rozpoznać ślad wilka, jelenia, dzika, niedźwiedzia, lisa, zająca, bobra, jeża, kreta, sowy, kaczki, żaby, kury, kozy, krowy i konia?

Więcej inspirujących gier, zagadek i łamigłówek znajdziecie na www.CaptainSmart.eu

© Edgard 2021

Editing / Redaktion / Rédaction / Редактирование / Redacción / Redakcja: **Izabela Gołaszewska**
Illustrations / Abbildungen / Illustrations / Иллюстрации / Ilustraciones / Ilustracje: **Monika Pieczka**
Typesetting / Satz / Composition / Верстка / Composición tipográfica / Skład: **Aleksandra Bartosik**

Graphic design of the box / Grafische Gestaltung der Verpackung / Projet graphique de la boîte / Графический дизайн упаковки / Diseño gráfico de la caja / Projekt graficzny pudełka: **Anna Wielbut, Radosław Pazdrijski**