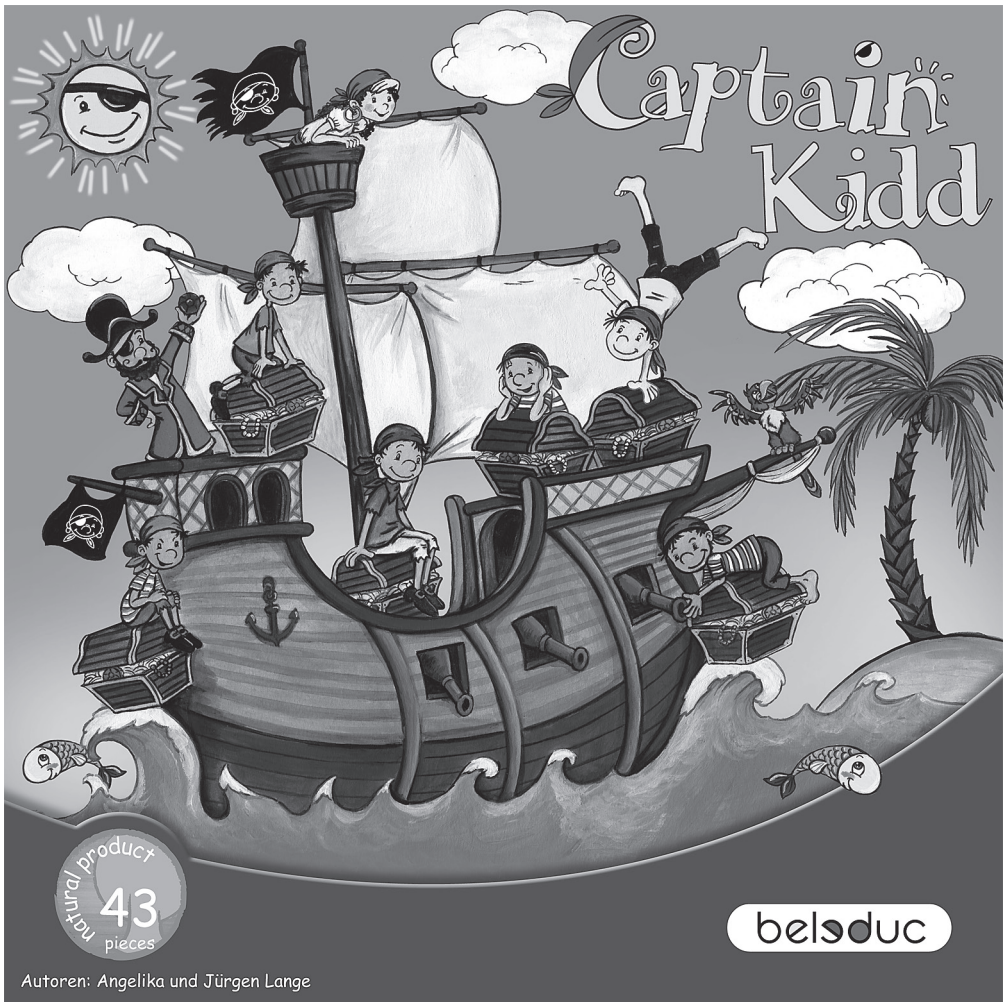


Spielanleitung
Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels
Manuale * 说明书

D EN F ES NL I CHN

Nr. 22326



belsduc

Captain Kidd

Dieses Farb-Memory fesselt die Kinder schon aufgrund der spannenden Thematik. Kleine Piraten gehen auf Schatzsuche und müssen wertvolle Edelsteine unterschiedlicher Farben finden. Hierfür sind vor allem das sichere Erkennen der Farben sowie Aufmerksamkeit und Gedächtnisleistung entscheidend.

Inhalt:	6 identische Holz-Piraten 30 Schatztruhenkärtchen mit Smaragd (weiß, orange, rot, violett, blau, grün) 6 Farbkarten (weiß, orange, rot, violett, blau, grün) 1 Farbwürfel
Alter:	3 +
Mitspieler:	2 - 6
Spieldauer:	ca. 10 Minuten
Autoren:	Angelika und Jürgen Lange

Captain Kidd und seine tollkühne Piraten-Crew machen sich mit ihrem großen Segelschiff „Esmeralda“ auf zu neuen Ufern, um nach wertvollen Schätzen zu suchen. An einer geheimnisvollen Insel angekommen, kann die spannende Suche losgehen. Hier sind viele prall gefüllte Schatztruhen versteckt, in denen es Einiges zu entdecken gibt. Jedoch haben es die Piraten vor allem auf große Edelsteine in ihren Lieblingsfarben abgesehen.

Kurzanleitung: Ziel ist es, jeweils den Piraten zu finden, der auf dem Schatztruhenkärtchen mit der gewürfelten Edelsteinfarbe steht. Gelingt dies, erhält man das kleine Schatzkärtchen. Wer die meisten davon sammelt, gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung: Alle 30 Schatztruhenkärtchen werden gut gemischt und mit der Bildseite nach oben, so auf dem Tisch verteilt, dass sie von jedem Mitspieler bequem zu erreichen sind. Die sechs farbigen Spielkarten werden ebenfalls aufgedeckt und in einer Reihe neben den kleinen Kärtchen ausgelegt. Dann müssen alle gut aufpassen. Der älteste Spieler nimmt nun nacheinander die einzelnen Piraten und stellt sie auf sechs beliebige Schatztruhenkärtchen mit sechs unterschiedlich gefärbten Edelsteinen, sodass jede Edelsteinfarbe einmal verdeckt ist. Wichtig hierbei ist, dass diese Steine und somit auch die entsprechenden Farben nicht mehr zu sehen sind.

Spielverlauf:

Der jüngste Spieler beginnt und rollt den Farbwürfel. Nun gilt es, sich zu erinnern und genau den Piraten zu finden, der sich auf dem Edelstein der gewürfelten Farbe befindet. Hat sich der Spieler für eine Piratenfigur entschieden, so darf er diese hochheben.

Stimmen die Edelsteinfarbe und die Würfelfarbe überein, wurde der richtige Pirat gefunden. Darum darf der Spieler das Schatztruhenkärtchen, auf dem die Figur stand, an sich nehmen. Anschließend muss er die Piratenfigur auf ein anderes Schatzkärtchen mit derselben Edelsteinfarbe stellen. Nun ist der nächste Mitspieler an der Reihe.

Stimmen die Edelsteinfarbe und die Würfelfarbe jedoch nicht überein, so geht der Spieler leider leer aus. Die Spielfigur wird an Ort und Stelle wieder abgestellt und der nächste Mitspieler kann würfeln.

Es ist also ratsam, stets aufmerksam zu sein und sich die Edelsteinfarben wie auch die Piratenpositionen bei jedem Zug zu merken.

Gibt es im Verlauf des Spiels für einen Piraten keinen farblich passenden Edelstein mehr, so wird diese Figur aus dem Spiel genommen und auf die passende Farbkarte am Spielrand gestellt. Wer im Anschluss nochmal diese Farbe würfelt, geht leider leer aus.

Spielende:

Stehen nur noch drei Piraten auf ihren Schatztruhen, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat nun derjenige, der die meisten Schatztruhenkärtchen sammeln konnte.

Förderung:

Erkennen & Zuordnen von Farben
Konzentration & Geduld
Aufmerksamkeit & Gedächtnis

Captain Kidd

The fascinating theme alone makes this colour memory game enthralling for children. Little pirates go hunting for treasure and have to find valuable gemstones in different colours. To do so, they have to be able to recognise colours well and have good powers of observation and a keen memory.

Contents:	6 identical wooden pirates 30 treasure chest cards, each with a coloured gemstone (white, orange, red, purple, blue, green) 6 colour cards (white, orange, red, purple, blue, green) 1 colour die
Age:	3 +
Number of players:	2 - 6
Playing time:	approx. 10 minutes
Authors:	Angelika and Jürgen Lange

In their large sailing ship, the "Esmeralda", Captain Kidd and his crew of daring pirates head off for new shores to search for valuable treasure. Once they arrive on a mysterious island, the exciting game can begin. They find a lot of treasure chests here filled to the brim and holding many intriguing items. However, each pirate is mostly interested in finding large gemstones in his favourite colour.

Instructions in brief: The aim is to find the pirate who is standing on the treasure chest card with the gemstone in the colour that comes up on the die. When a player manages to do that, (s)he can keep that little treasure card. The winner is the player who collects the most cards.

Game preparation: All 30 treasure chest cards are mixed well and placed, picture side up, in positions that allow them to be easily reached by all players. The six colour playing cards are also placed face upwards and laid out in a row beside the small cards. Then everyone has to pay close attention. The oldest player picks up the individual pirates one after another and places them on any six treasure chest cards, provided each shows a gemstone in a different colour. This means that a gemstone in each of the six colours is concealed and it is important that the gemstone and its colour are no longer visible.

Rules of the Game: The youngest player starts and throws the colour die. It is now important to remember and find the pirate standing on the gemstone in the colour that comes up on the die. Once the player decides on a pirate figure, (s)he may pick it up.

The right pirate has been found if the colour of the gemstone under him matches the colour on the die and the player may therefore take that treasure chest card. (S)he must then place the pirate figure onto another treasure card with a gemstone in the same colour. It is now the next player's turn.

However, if the colour of the gemstone does not match the colour that comes up on the die, the player may not take the card. The playing figure is put back in the same place and the next player can throw the die.

It is advisable therefore to pay close attention always and to take note of the gemstone colours and the positions of the pirates in each turn.

As the game progresses, a point will be reached where there is no gemstone left in the colour needed for a pirate. This pirate figure is taken out of the game then and placed on the card with the matching colour at the edge of the game. Unfortunately, this means that if this colour comes up on the die later, there is no possibility for the player to get a card.

End of the game: The game is over as soon as there are only three pirates left standing on their treasure chests. The winner is the player who was able to collect the most treasure chest cards.

Encourages: Ability to recognise and match colours
Concentration & patience
Attention & memory

Captain Kidd

Ce memory des couleurs fascine les enfants, ne serait-ce que par son thème captivant. Les petits pirates sont à la recherche d'un trésor et doivent trouver des pierres précieuses de différentes couleurs. La reconnaissance des couleurs, l'attention et la mémoire sont décisifs dans ce jeu.

- Contenu :** 6 pirates identiques, en bois
 30 petites cartes de coffres aux trésors avec pierre précieuse (blanche, orange, rouge, violette, bleue, verte)
 6 cartes de couleurs (blanche, orange, rouge, violette, bleue, verte)
 1 dé multicolore
- Âge :** 3 +
- Joueurs :** 2 - 6
- Durée du jeu :** env. 10 minutes
- Auteurs :** Angelika et Jürgen Lange

Le capitaine Kidd et son équipe de pirates téméraires partent pour une aventure avec leur grand voilier « Esmeralda », à la recherche de trésors précieux. Dès leur arrivée sur une île mystérieuse, la recherche captivante peut commencer. Car il s'y cache de nombreux coffres remplis de trésors invitant à la découverte. Mais les pirates recherchent avant tout de grosses pierres précieuses de leurs couleurs préférées.

Brèves instructions : L'objectif est de trouver le pirate se tenant sur la carte du coffre qui contient la pierre précieuse de la couleur indiquée par le dé. En cas de réussite, le joueur reçoit la petite carte à trésor. Le joueur qui a obtenu le plus grand nombre de cartes aux trésors a gagné.

Préparation du jeu : Mélanger les 30 cartes de coffres aux trésors et les répartir sur la table en orientant les images vers le haut, de manière à ce que tous les joueurs puissent facilement les atteindre. Retourner également les six cartes de couleurs et les poser en rangée à côté des petites cartes. Alors, attention ! L'aîné des joueurs prend les pirates, les uns après les autres, et les pose sur six cartes de coffres aux trésors représentant six pierres précieuses de couleurs différentes, de manière à ce que chaque couleur de pierre précieuse soit cachée. Il est important que les pierres (et donc les couleurs correspondantes) soient dissimulées.

Déroulement du jeu : Le benjamin commence et lance le dé multicolore. Maintenant, il s'agit de se souvenir et de trouver le pirate qui se trouve sur la pierre précieuse de la couleur indiquée par le dé. Si le joueur se décide pour un pirate, il le soulève.

Si la couleur de la pierre précieuse correspond à la couleur indiquée par le dé, il s'agit du bon pirate. Le joueur prend alors la carte du coffre au trésor sur laquelle le pirate se trouvait. Ensuite, il doit poser le pirate sur une autre carte de coffre au trésor avec une pierre précieuse de la même couleur. Le tour passe alors au joueur suivant.

Cependant, si la couleur de la pierre précieuse ne correspond pas à la couleur indiquée par le dé, le joueur n'obtient rien. Il repose la figurine sur place et le joueur suivant lance le dé.

Il est donc recommandé d'être attentif à tout moment et de retenir à chaque tour la couleur de la pierre précieuse et la position du pirate.

Si, au cours du jeu, les pierres précieuses d'une couleur correspondant à un pirate sont épuisées, on retire ce pirate du jeu et le pose sur la carte de la couleur correspondante, en bordure du jeu. Si un joueur lance le dé et obtient de nouveau cette couleur, le tour passe au joueur suivant.

Fin du jeu : Lorsqu'il ne reste plus que trois pirates sur les coffres aux trésors, le jeu est terminé. Le gagnant est celui qui possède le plus grand nombre de cartes de coffres aux trésors.

Développe : la reconnaissance & l'attribution des couleurs
la concentration & la patience
l'attention & la mémoire

Captain Kidd

Este juego de memoria de colores cautiva a los niños desde el primer momento por su emocionante temática. Los pequeños piratas salen en busca de tesoros y deben encontrar piedras preciosas de diferentes colores. Lo que necesitan para ello es, sobre todo, capacidad de discriminación de colores, así como buena atención y memoria.

Contenido:	6 figuras idénticas de pirata, realizadas en madera 30 fichas de cofre del tesoro con esmeralda (blanca, naranja, roja, violeta, azul y verde) 6 tarjetas de color (blanco, naranja, rojo, violeta, azul y verde) 1 dado de colores
Edad:	3+
Jugadores:	2-6
Duración:	10 minutos (aproximadamente)
Autores:	Angelika y Jürgen Lange

Captain Kidd y su temeraria tripulación de piratas levantan anclas y navegan con su gran buque de vela «Esmeralda» hacia nuevos horizontes, para buscar tesoros de gran valor. Cuando llegan a una isla misteriosa, emprenden una emocionante búsqueda, porque ahí hay escondidos muchos cofres repletos de tesoros. Pero los piratas se interesan más que nada por las grandes piedras preciosas con sus colores favoritos.

Instrucciones breves: El objetivo del juego consiste en encontrar la figura de pirata que esté situada sobre la ficha de cofre del tesoro con la esmeralda del color que indique el dado. Si el jugador lo consigue, puede quedarse con la ficha. Gana el juego el que reúna el máximo número de fichas.

Preparación del juego: Las 30 fichas de cofre del tesoro se mezclan bien y se distribuyen con el dibujo boca arriba sobre la mesa, de manera que todos los jugadores puedan alcanzarlas cómodamente. Asimismo, se colocan las seis tarjetas de color en una fila junto a las fichas pequeñas. A partir de ahora, todos los jugadores deben prestar mucha atención. El jugador de más edad coge los seis piratas de uno en uno y los pone sobre seis fichas de cofre del tesoro de seis diferentes colores de esmeralda. Puede elegir las fichas a su discreción, pero procurando que cada uno de los diferentes colores de esmeralda esté cubierto. Es importante que las esmeraldas, es decir, los correspondientes colores queden completamente tapados por la figura de pirata.

Cómo se juega:

Comienza el jugador más joven tirando el dado de colores. Ahora se trata de acordarse y de encontrar exactamente al pirata que esté situado sobre la esmeralda del color que indique el dado. Una vez el jugador se ha decidido por una figura, debe levantar la misma.

Si el color de la esmeralda coincide con el del dado, significa que el jugador ha encontrado el pirata correcto y puede quedarse la ficha de cofre del tesoro sobre la que se encuentra esta figura. Seguidamente, debe colocar la figura de pirata sobre otra ficha de cofre del tesoro que tenga una esmeralda del mismo color. Después, el turno pasa al siguiente jugador.

Si, en cambio, el color de la esmeralda no coincide con el del dado, el jugador se queda sin nada y debe volver a dejar la figura donde estaba, pasando el turno al siguiente jugador.

Por eso, siempre hay que prestar mucha atención para poder memorizar en cada tirada los colores de las esmeraldas, así como las posiciones de los piratas.

Si durante la partida ya no queda ninguna esmeralda de un determinado color donde poner el pirata, esta figura se quita del juego y se coloca sobre la tarjeta del color correspondiente en la fila de tarjetas dispuesta junto a la zona de juego. El jugador que a continuación saque el mismo color al tirar el dado, se queda sin nada y pasa turno.

Fin de la partida:

La partida termina en el momento en que ya sólo queden tres piratas sobre sus correspondientes cofres. Gana el jugador que consiga reunir el mayor número de fichas de cofre del tesoro.

Estimula:

La discriminación y asociación de colores.
La concentración y la paciencia.
La capacidad de atención y la memoria.

Captain Kidd

Dit kleuren-memory boeit kinderen alleen al vanwege het spannende thema. Kleine piraatjes gaan op zoek naar de schat en moeten waardevolle edelstenen in verschillende kleuren vinden. Hiervoor zijn vooral het zekere herkennen van kleuren en ook het geheugen- en concentratievermogen van beslissend belang.

Inhoud:	6 identieke houten piraten 30 schatkistkaartjes met smaragd (wit, oranje, rood, paars, blauw, groen) 6 kleurenkaarten (wit, oranje, rood, paars, blauw, groen) 1 kleurendobbelsteen
Leeftijd:	3 +
Aantal spelers:	2 - 6
Duur van het spel:	ca. 10 minuten
Auteurs:	Angelika en Jürgen Lange

Captain Kidd en zijn dappere piraten-crew steken in zee met hun groot zeilschip „Esmeralda“, op weg naar nieuwe gebieden om op zoek te gaan naar waardevolle schatten. Aangekomen op een mysterieus eiland kan de spannende zoektocht beginnen. Hier zijn vele boordevol gevulde schatkisten verstopt, waarin er een heleboel te ontdekken valt. De piraten zijn echter vooral op zoek naar grote edelstenen in hun lievelingskleuren.

Korte gebruiksaanwijzing: Het doel is om telkens die piraat te vinden, die op het schatkistkaartje met de door de dobbelsteen gegooide edelsteenkleur staat. Als dit lukt krijgt men het kleine schatkaartje. Wie de meeste schatkaartjes verzamelt is de winnaar van het spel.

Vorbereitung van het spel: Alle 30 schatkistkaartjes worden goed gemengd en met de afbeelding naar boven zodanig over de tafel verspreid dat zij goed bereikbaar zijn voor iedere speler. De zes gekleurde speelkaarten worden eveneens blootgelegd en op een rij naast de kleine kaartjes uitgestald. Daarna moet iedereen goed opletten. De oudste speler neemt nu één voor één de verschillende piraten afzonderlijk in de hand en zet deze op zes willekeurige schatkistkaartjes met zes verschillend gekleurde edelstenen, zodat iedere edelsteenkleur één keer bedekt is. Hierbij is het belangrijk dat deze stenen en dus ook de overeenkomstige kleuren niet meer te zien zijn.

Verloop van het spel: De jongste speler begint en laat de kleurendobbelsteen rollen. Nu komt het erop aan zich te herinneren en precies die piraat te vinden, die zich op de edelsteen van de met de dobbelsteen gegooidde kleur bevindt. Wanneer de speler een piraatfiguur uitgekozen heeft, mag hij deze figuur optillen.

Als de edelsteenkleur overeen stemt met de dobbelsteenkleur, dan werd de juiste piraat gevonden. Daarom mag de speler het schatkistkaartje, waarop deze figuur stond, voor zich nemen. Daarna moet hij de piraatfiguur op een ander schatkaartje met dezelfde edelsteenkleur zetten. Nu is de volgende speler aan de beurt.

Als de kleur van de edelsteen echter niet overeenstemt met de kleur van de dobbelsteen, dan heeft de speler niets gewonnen. De spelfiguur wordt opnieuw op dezelfde plaats gezet en de volgende speler is aan de beurt.

Wij raden dus aan steeds op te letten en zich telkens te herinneren aan de kleur van de edelsteen zowel als aan de positie van de piraten.

Als er in de loop van het spel voor een piraat geen passende edelsteenkleur meer voorhanden is, dan wordt deze figuur uit het spel genomen en op de passende kleurenkaart gezet aan de rand van het spel. Wie direct na elkaar nog eens deze kleur gooit met de dobbelsteen, heeft niets gewonnen.

Einde van het spel: Als er nog slechts drie piraten op hun schatkisten staan, dan is het spel uit. De winnaar is degene die het grootste aantal schatkistkaartjes kon verzamelen.

Stimulering: herkennen & plaatsen van kleuren
concentratie & geduld
aandacht & geheugen



Captain Kidd

L'avvincente tematica di questo gioco di memoria entusiasma i bambini. I piccoli pirati sono alla ricerca del tesoro e devono trovare gemme di differenti colori. A questo proposito è soprattutto importante saper riconoscere perfettamente i colori, avere una buona memoria e prestare la massima attenzione.

Contenuto:	6 pirati di legno identici 30 carte con smeraldi (bianco, arancione, rosso, violetto, blu, grigio,) 6 carte colorate (bianco, arancione, rosso, violetto, blu, grigio,) 1 dado dei colori
Età:	3 +
Giocatori:	2 - 6
Durata del gioco:	circa 10 minuti
Autori:	Angelika e Jürgen Lange

Con il loro grande veliero „Esmeralda“, il capitano Kidd e la sua temeraria banda di pirati accostano sulle rive alla ricerca di preziosi tesori. Quando approdano su un'isola misteriosa, la ricerca ha finalmente inizio. Qui sono nascoste moltissime casse del tesoro. I pirati cercano soprattutto le grandi gemme nei loro colori preferiti.

Introduzione rapida: Il gioco consiste nel trovare il pirata che si trova sulla carta del colore della gemma tirato con il dado. Il giocatore che vi riuscirà, riceverà la carta piccola del tesoro. Vincerà colui che avrà raccolto il maggior numero di carte.

Preparazione del gioco: Mischiare tutte le 30 carte con il lato dell'immagine rivolto verso l'alto e distribuirle sul tavolo in modo che possano essere prese comodamente da ogni giocatore. Le sei carte colorate vengono altrettanto scoperte e distribuite in fila accanto alle carte piccole. Ora tutti i giocatori devono prestare la massima attenzione. Il giocatore più vecchio prende un pirata alla volta e lo mette su sei carte a piacere riportanti sei gemme di differenti colori, in modo da coprire ogni colore della gemma. Ricordarsi che le gemme, e di conseguenza anche i corrispondenti colori, non devono essere visibili.



Andamento del gioco: Il giocatore più giovane inizia gettando il dado colorato. Ora si tratta attivare la memoria e di ritrovare il pirata che si trova sulla gemma del colore tirato con il dado. Se un giocatore ha scelto la carta di un pirata, potrà alzarla.

Se il colore della gemma coincide con quello del dado, significa che sarà stato trovato il corrispondente pirata. In questo caso il giocatore potrà prendere la carta sulla quale si trovava il pirata. Successivamente dovrà collocare il pirata su un'altra carta dello stesso colore della gemma. Ora tocca al prossimo giocatore.

Se il colore della gemma non coincide a quello del dado, il giocatore rimarrà a bocca asciutta. In questo caso il pirata dovrà nuovamente essere deposto da dove è stato prelevato. Ora è il turno del giocatore successivo.

Si consiglia dunque di stare sempre attenti e di ricordarsi i colori delle gemme e le posizioni dei pirati durante tutte le giocate.

Se nel corso del gioco non si trova più alcuna gemma colorata corrispondente ad un pirata, questa figura sarà tolta dal gioco e collocata sulla corrispondente carta colorata disposta a margine. Il giocatore che nella prossima giocata tirerà questo colore con i dadi rimarrà a bocca asciutta.

Fine del gioco: Se sulla cassa del tesoro si trovano solo tre pirati, il gioco sarà concluso. Il vincitore sarà il giocatore che avrà raccolto il maggior numero di carte.

Stimolazione: Riconoscimento e assegnazione di colori
Allenamento della concentrazione e della pazienza
Miglioramento della memoria e dell'attenzione

货号：22326

CHN

基德船长

这是一款很有意思的颜色记忆游戏，海盗的主题对孩子们来说有着很强的吸引力。小海盗们开着船去搜寻宝藏，在各种不同的颜色中寻找最有价值的宝石。游戏的过程中，不仅可以培养孩子更好的颜色辨别力，还能提高孩子的观察力和记忆力。

游戏配件： 6个形状相同的海盗木块
30张印有珍宝箱的小卡片，每个珍宝箱的中间都有一颗大宝石（白色，橙色，红色，紫色，蓝色，绿色）
6张印有小海盗的颜色大卡片（白色，橙色，红色，紫色，蓝色，绿色）
1个颜色骰子

适合年龄： 3岁以上

游戏人数： 2—6人

游戏时间： 10分钟

作者： 安格莉卡·兰格，于尔根·兰格

在一艘大型的帆船“艾斯梅拉达”号上，基德船长和他勇敢的海盗船员们正为了搜寻宝藏赶往一个新的小岛。一旦他们到达这个神秘的小岛，紧张激动的游戏就可以开始了。他们发现了许多满得快要溢出来的珍宝箱。可是，每个海盗最感兴趣的还是“找到他们最喜欢的颜色的大宝石”。

游戏简介：

根据骰子掷出的颜色来确定哪一个站在珍宝箱卡片上的海盗藏的宝石颜色和骰子颜色一样。当骰子的颜色和卡片上宝石的颜色一致时，游戏者就可以得到这张珍宝箱卡片。收集到最多卡片的游戏者就是赢家。

游戏准备：

30张珍宝箱卡片打乱放在所有游戏者都容易拿到的地方，印有图片的一面朝上。将6张印有小海盗的颜色大卡片有印刷的一面朝上并在珍宝箱小卡片旁边排成一行。现在开始每个人要集中注意力了。年龄最大的游戏者将6个海盗木块分别放在6张印有不同颜色宝石的珍宝箱卡片上。木块要正好把卡片中间的宝石给遮盖住，这也就意味着6个不同颜色的宝石被海盗藏起来了。

游戏规则：

年龄最小的游戏者开始掷骰子。现在重要的是利用记忆力来找到海盗下面藏着的宝石，这个宝石的颜色是和骰子显示的颜色相同的。一旦游戏者选定一个海盗木块，就把它打开看一下被它覆盖的宝石的颜色。如果海盗藏着的宝石的颜色和骰子的颜色相同，那表示找到了正确的海盗，游戏者就可以得到这张珍宝箱小卡片，然后必须把海盗放在另一张相同宝石颜色的珍宝箱小卡片上。接下来轮到下一个游戏者掷骰子。

但是，如果游戏者选定的海盗木块下面的宝石颜色和骰子的颜色不一样，游戏者就不能得到这张卡片，而要将海盗木块放回原位置。然后轮到下一个游戏者掷骰子。

所以游戏者要时刻关注宝石的颜色及海盗位置的变换以便在游戏中取得更多的卡片。

在游戏过程中，如果同一种宝石颜色的珍宝箱小卡片没有了，那么一个海盗木块必须离开游戏，被放到一旁相对应颜色的颜色大卡片上。比如说有红色宝石的珍宝箱小卡片都被取完了，那一个海盗就要放到旁边红色的颜色大卡片上。同样，接下来掷骰子，如果显示的是红色，那么游戏者就不能得到卡片。

游戏结束：

当珍宝箱小卡片上只剩下3个海盗时，游戏就结束了。收集到珍宝箱小卡片最多的游戏者是 赢家。

教育意义：

提高幼儿对颜色的认知

培养幼儿专注力和耐性

提高幼儿记忆力

beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
D- 09526 Olbernhau
www.beleduc.de

Tel. + 49 37360 162 0
Fax + 49 37360 162 29
info@beleduc.de

© 2012

