

QUAKI

Spielanleitung * Instruction



beleduc

Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/ 游戏培养 / Het spel stimuleert /
Questo gioco stimola/ El juego fomenta



Somatische Bildung: Reaktionsfähigkeit und das Gedächtnis werden gefördert, da sich die Kinder merken, wo magnetische Fliegen versteckt sind, Auge-Hand-Koordination wird gefördert, Motorik, Koordination.

Somatic Education: Reactivity and memory are promoted as children remember where magnetic flies are hidden, hand-eye coordination is promoted, motor skills, coordination.

Formation somatique: La réactivité et la mémoire sont stimulées, car les enfants doivent retrouver où les mouches magnétiques sont cachées, la coordination œil-main est stimulée, motricité, coordination.

健康教育：当孩子们记住带有磁性苍蝇隐藏的位置时，能提升他们的反应力和记忆力，锻炼手眼协调，运动技能和协调能力。

Somatische ontwikkeling: Dit spel bevordert oog-hand-coördinatie, motoriek en coördinatie. Het reactievermogen en het geheugen worden bevorderd doordat de kinderen moeten onthouden waar de magnetische vliegen verstopt zijn.

Educazione somatica: Se fomentan la capacidad de reacción y el recuerdo, ya que los niños recuerdan dónde están escondidas las moscas magnéticas, se fomenta la coordinación ojo-mano, la motricidad, la coordinación.

Desarrollo somático: Promueve la reactividad e la memoria, in quanto i bambini ricordano dove sono nascoste le mosche magnetiche, nonché la coordinazione occhio-mano, le abilità motorie e la coordinazione.



Soziale Bildung: Regeln innerhalb einer Gruppe einhalten, Sozialverhalten während des Spiels, Gemeinsames Spielen in einer Gruppe, Kommunikation, Sozialverhalten

Social Education: Following rules within a group, social behaviour during play, playing together in a group, communication, social behaviour.

Education sociale : Respecter les règles au sein du groupe, comportement social durant le jeu, jeu commun dans un groupe, communication, comportement social.

社会教育：遵守组内规则，在游戏中提升社会交往能力、组队游戏和沟通交流能力。

Sociale vaardigheden: Het volgens van regels binnen een groep, sociaal gedrag tijdens het spel, samen spelen in een groep, communicatie, sociaal gedrag.

Educazione sociale: Cumplir las normas dentro de un grupo, comportamiento social durante el juego, juego en grupo, comunicación, comportamiento social.

La educación social: Cumplir las normas dentro de un grupo, comportamiento social durante el juego, juego en grupo, comunicación, comportamiento social.



Künstlerische Bildung: Die Kinder lernen die verschiedenen Farben und müssen diese beim Würfeln erkennen

Art Education: The children learn the different colours and have to recognise them when rolling the dice.

Formation artistique : Identification des couleurs : les enfants apprennent les différentes couleurs et doivent les reconnaître quand ils lancent le dé.

艺术教育：颜色识别：孩子们学习认知不同的颜色，并且在掷骰子时进行识别。

Artistieke ontwikkeling: Kleurherkenning: de kinderen leren de verschillende kleuren en moeten ze herkennen bij het gooien van de dobbelsteen.

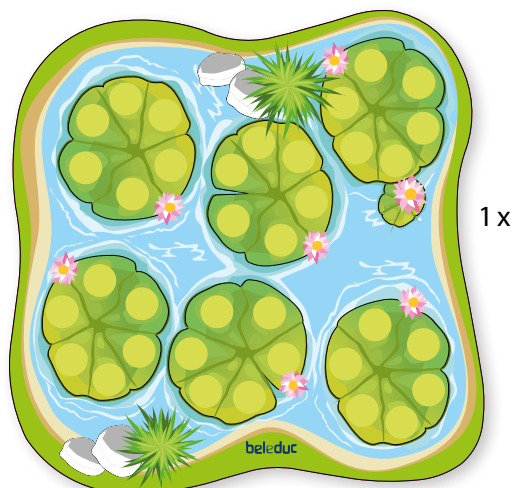
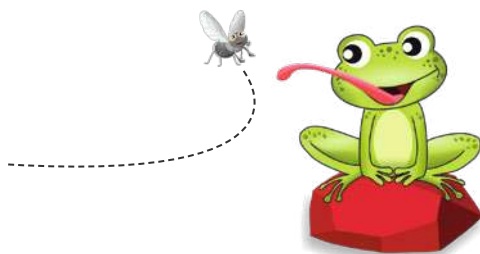
Educazione artistica: Reconocimiento de colores: los niños y niñas aprenden los distintos colores y deben diferenciarlos al tirar el dado.

Desarrollo artístico: Reconocimiento de colores: los niños y niñas aprenden los distintos colores y deben diferenciarlos al tirar el dado.

QUAKI

Fangt die Fliegen!

Catch the flies!



MERKFÄHIGKEIT & FARBERKENNUNG!

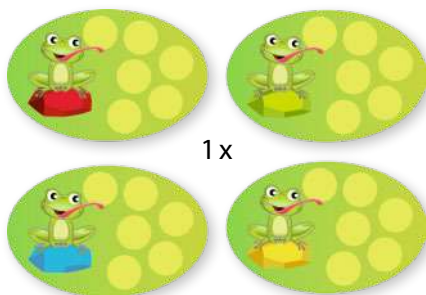
MEMORY & COLOUR RECOGNITION!



je 6 x magnetisch / each 6 x magnetic



je 3 x / each 3 x



Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息



Game Info

[www.beleduc.de/
quaki](http://www.beleduc.de/quaki)





22619 Quaki

Auf dem Seerosenteich ist einiges los! Die Spieler versuchen die Fliegen mit ihren Fröschen zu schnappen und als erster möglichst viele Fliegen zu fangen. Dieses spannende und abwechslungsreiche Spiel erfordert eine schnelle Reaktion und gute Merkfähigkeit. Die Spieler müssen versuchen so viele Fliegen wie möglich zu schnappen und auf der eigenen Spielmatte zu sammeln.

Ziel des Spiels ist es, als erster alle Fliegenfelder auf der eigenen Frosch-Spielmatte zu besetzen.

Spielvorbereitung

Der Seerosenteich wird auf dem Tisch ausgelegt.

Auf jedes Fliegenfeld wird eine zufällige Fliege mit dem Motiv nach oben gelegt. Jedes Seerosenblatt bietet Platz für sechs Fliegen. Jeder Spieler nimmt sich eine Frosch-Spielmatte und den dazugehörigen Frosch. Dieser Frosch wird auf ein beliebiges Seerosenblatt gestellt. Es können sich auch mehrere Frösche auf einem Blatt befinden.



Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Der Spieler würfelt und führt die vom Würfel vorgegebene Aktion aus.

Falls der Spieler keine Fliege fangen kann, muss er seinen Frosch auf ein anderes Seerosenblatt versetzen. Jeder Spieler darf immer nur seinen eigenen Frosch verwenden. Nur während seines eigenen Zugs darf ein Frosch auf eine Fliege gesetzt werden.

Würfel zeigt eine Farbe (Rot, Gelb, Grün oder Blau):

Der eigene Frosch darf auf eine Fliege in der entsprechenden Farbe gesetzt werden. Es dürfen nur Fliegen ausgewählt werden, die sich auf dem Seerosenblatt des eigenen Froschs befinden.

Wird die Fliege von dem Magnet des Froschs angezogen, hat der Frosch die Fliege geschluckt und der Spieler darf den Chip auf ein Fliegenfeld seiner Spielmatte legen. Der Frosch bleibt auf der Seerose sitzen.

Falls die Fliege nicht angezogen wird, bleibt die Fliege auf dem Seerosenblatt liegen und der Frosch muss auf ein beliebiges anderes Seerosenblatt versetzt werden.

Sollte keine Fliege in der entsprechenden Farbe auf dem Seerosenblatt vorhanden sein, muss der Frosch auf ein anderes Seerosenblatt versetzt werden und der Zug des Spielers ist sofort beendet.



Würfel zeigt das Froschsymbol:

Wird auf dem Würfel das Frosch-Symbol angezeigt, darf sich der Spieler eine beliebige Farbe aussuchen und versuchen eine Fliege mithilfe des Magnets zu schnappen. Es dürfen nur Fliegen ausgewählt werden, die sich auf dem Seerosenblatt des eigenen Froschs befinden.



Würfel zeigt das Fliegensymbol:

Beim Fliegensymbol darf der Spieler eine beliebige Fliege von einem Seerosenblatt mit der Hand nehmen und auf sein Spielmatte legen. Sein Frosch muss sich nicht auf dem Seerosenblatt mit der ausgewählten Fliege befinden. Der eigene Frosch wird bei dieser Aktion nicht bewegt.

Die Fliegen, die gesammelt werden, werden auf der eigenen kleinen Spielmatte abgelegt.



Spielende

Sobald alle Fliegenfelder auf der Spielmatte der eigenen Farbe mit Fliegen belegt sind, endet das Spiel.

Der Spieler, der das als erstes geschafft hat, ist Sieger des Spiels. Es kann auch weitergespielt werden, so dass es einen zweiten und dritten Gewinner gibt.





22619 Quaki

There is a lot going on in the water lily pond! The players try to catch the flies with their frogs and be the first to catch as many flies as possible. This exciting and varied game requires a quick reaction and good memory skills. The players try to catch as many flies as possible and collect them on their own game mat.

The aim of the game is to be the first to fill all the fly squares on your own small frog game mat.

Game preparation

The big water lily pond is placed on the table.

A random fly is placed on each fly panel with the motif facing upwards. Each water lily leaf has space for six flies. Each player takes a frog game mat and the corresponding frog (blue, yellow, red or green). This frog is placed on any water lily leaf. There can also be several frogs on one leaf.



How to play

The youngest player starts the game, then it continues clockwise.

The player rolls the dice and does the action indicated by the dice. If the player cannot catch a fly, he must move his frog to another water lily leaf. Each player may only use his own frog each time. Only during his own turn a frog can be placed on a fly.

Dice shows a colour (red, yellow, green or blue):

The own frog may be placed on a fly of the corresponding colour. Only flies that are on the water lily leaf of the own frog may be selected.



Now it's getting exciting! If the fly is attracted by the frog's magnet, the frog has caught the fly and the player may place the fly on a fly square of his game mat. The frog remains sitting on the water lily.

If the fly is not attracted, the fly remains on the water lily leaf and the frog must be moved to another water lily leaf.

If there is no fly of the corresponding colour on the water lily leaf, the frog must be moved to another water lily leaf and the player's turn ends right away.



Dice shows frog symbol:

If the frog symbol is shown on the dice, the player may choose any colour and try to catch a fly with the help of the magnet. Only flies that are on the water lily leaf of the player's own frog may be selected.



Dice shows fly symbol:

With the fly symbol, the player may take any fly from a water lily leaf with his hand and place it on his game mat. His frog does not have to be on the water lily leaf with the selected fly.

The player's own frog is not moved during this action. The flies that are collected are placed on the player's own game mat.



End of the game

As soon as all the fly squares on the game mat of one's own colour are covered with flies, the game ends.

The first player to do this is the winner of the game. The game can also be continued with a second and third winner.



Il se passe quelque chose dans le bassin aux nénuphars ! Les joueurs essaient de capturer les mouches avec leurs grenouilles et d'attraper autant de mouches que possible avant les autres. Ce jeu captivant et varié requiert une réaction rapide et une bonne capacité cognitive. Les joueurs doivent essayer d'attraper autant de mouches que possible et de les rassembler sur leur propre tapis de jeu.

Le but du jeu est d'être le premier à remplir toutes les cases mouches sur les petits tapis de jeu en forme de grenouille de chaque joueur.

Préparation du jeu

Le grand bassin aux nénuphars est placé sur la table.

Sur chaque case mouche, on pose une mouche au hasard le motif vers le haut. Chaque feuille de nénuphar permet de placer six mouches. Chaque joueur prend un tapis de jeu en forme de grenouille et la grenouille correspondante (bleue, rouge, jaune ou verte). Cette grenouille est placée sur la feuille de nénuphar choisie par le joueur. Plusieurs grenouilles peuvent aussi se trouver sur une feuille.



Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence la partie, puis les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens horaire.

Le joueur lance le dé et effectue l'action indiquée par le dé. Si le joueur ne peut attraper aucune mouche, il doit placer sa grenouille sur une autre feuille de nénuphar. Chaque joueur ne peut utiliser que sa propre grenouille. Le joueur ne peut placer sa grenouille sur une mouche que pendant son propre tour.

Le dé indique une couleur (rouge, jaune, bleu, vert) :

La grenouille du joueur peut être placée sur la mouche de la couleur correspondante. Le joueur ne peut choisir que des grenouilles situées sur la feuille de nénuphar de sa propre grenouille.

C'est maintenant qu'on s'amuse ! Si la mouche est attirée par l'aimant de la grenouille, la grenouille a attrapé la mouche et le joueur peut poser la mouche sur une case mouche de son tapis de jeu. La grenouille reste assise sur le nénuphar.

Si la mouche n'est pas attirée, celle-ci reste sur la feuille de nénuphar et la grenouille doit être déplacée vers n'importe laquelle des autres feuilles de nénuphar.

Si aucune mouche de la couleur correspondante ne se trouve sur la feuille de nénuphar, la grenouille doit être déplacée sur une autre feuille de nénuphar et le tour du joueur s'achève immédiatement.



Le dé indique le symbole grenouille :

Si le dé affiche le symbole de la grenouille, le joueur peut choisir une couleur et essayer d'attraper une mouche au moyen de l'aimant. Le joueur ne peut choisir que des mouches situées sur la feuille de nénuphar de sa propre grenouille.



Le dé indique le symbole mouche :

Si le symbole mouche apparaît, le joueur peut prendre une mouche au hasard sur une feuille de nénuphar avec la main et la poser sur son tapis de jeu. Sa grenouille ne doit pas forcément se trouver sur la feuille de nénuphar aux côtés de la mouche choisie. Le joueur ne déplace pas sa propre grenouille lors de cette action.

Les mouches collectées sont déposées sur le tapis de jeu du joueur.



Fin du jeu

Dès que toutes les cases mouches du tapis de jeu sont occupées par les mouches, le jeu est terminé.

Le premier joueur à couvrir son tapis gagne la partie. On peut également continuer à jouer, afin qu'il y ait un deuxième et un troisième gagnant.





22619 QUAKI

在睡莲池塘里发生了很多事情！玩家试着用他们的青蛙捕捉苍蝇，并将它们收集在自己的游戏垫上。谁能成为第一个捉到最多苍蝇的人呢？这个令人兴奋和多样化的游戏需要快速的反应和良好的记忆力。

游戏的目标是成为第一个在自己的青蛙游戏垫上填满所有格子的人。

游戏准备

把大睡莲池塘放在桌子上。

把苍蝇图案朝上随机放置在每片睡莲叶上。每片睡莲叶都有6个苍蝇的格子。每个玩家拿1个青蛙游戏垫和相应颜色的青蛙（蓝色、黄色、红色或绿色）。青蛙可以被放在任何睡莲叶子上。一张叶子上也可以有几只青蛙。



怎么玩

从年纪最小的玩家开始游戏，然后顺时针继续。

玩家掷骰子并根据骰子的结果来进行下一步。如果玩家本轮没有抓到苍蝇，就必须将他的青蛙移到另一片睡莲叶上。每个玩家每次只能使用自己的青蛙。只有在自己的回合中，青蛙才能被放在苍蝇上。

如果骰子上显示的是颜色（红色、黄色、绿色或蓝色）：

这个玩家的青蛙可以放在相应颜色的苍蝇上。只能选择自己青蛙的、在睡莲叶上的苍



蝇。现在这个游戏变得令人兴奋！如果苍蝇被青蛙的磁铁吸住，青蛙就抓住了苍蝇，玩家就可以将苍蝇放在他的游戏垫的苍蝇格子上，并且他的青蛙仍然可以坐在这片睡莲叶上。如果苍蝇没有被吸住，苍蝇就会留在睡莲叶上，青蛙必须转移到另一片睡莲叶上。

如果睡莲叶上没有相应颜色的苍蝇，青蛙必须移动到另一片睡莲叶上，且这个玩家的回合立即结束。



如果骰子上显示的是青蛙：

如果骰子上显示的是青蛙，玩家可以选择任何颜色的苍蝇并尝试能不能吸住。只能选择玩家自己青蛙的睡莲叶上的苍蝇。



如果骰子上显示的是苍蝇：

如果骰子上显示的是苍蝇，玩家可以用手从睡莲叶子上取出任何苍蝇并将其放在自己的游戏垫上。不用必须选择自己青蛙所在的睡莲叶上的苍蝇。在这一步中，玩家自己的青蛙不会被移动。收集的苍蝇放在玩家自己的游戏垫上。



游戏结束

一旦自己的游戏垫上的所有苍蝇格子都被苍蝇填满，则游戏结束。

第一个成功的玩家是游戏的获胜者。

游戏也可以继续进行竞争出第二名和第三名获胜者。

PLAY·EXPERIENCE·LEARN



Er gebeurt heel wat in de waterlelievijver! De spelers proberen met hun kikkers de vliegen te vangen en als eerste zoveel mogelijk vliegen te vangen. Dit spannende en gevarieerde spel vereist snelle reacties en een goed geheugen. De spelers moeten proberen zoveel mogelijk vliegen te pakken en ze op hun eigen speelmat te verzamelen.

Het doel van het spel is om als eerste alle vliegenvelden op de eigen kleine kikker-speelmat te bezetten.

Spelvoorbereiding

De grote waterlelievijver wordt op de tafel gelegd.

Op elk vliegenveld wordt een willekeurige vlieg geplaatst met het motief naar boven. Op elk lelieblad is plaats voor zes vliegen. Elke speler neemt een kikker-speelmat en de bijbehorende kikker (blauw, rood, geel of groen). Deze kikker wordt op een willekeurig lelieblad geplaatst. Er kunnen ook verschillende kikkers op één blad zitten.



Spelverloop

De jongste speler begint het spel en daarna gaat het om beurten verder.

De speler gooit met de dobbelsteen en voert de actie uit die door de dobbelstenen wordt aangegeven. Als de speler geen vlieg kan vangen, moet hij zijn kikker naar een ander lelieblad verplaatsen. Elke speler mag alleen zijn eigen kikker gebruiken. Alleen tijdens zijn eigen beurt mag een kikker op een vlieg gezet worden.

Op de dobbelsteen staat een kleur (rood, geel, groen of blauw):

De eigen kikker mag op een vlieg van de overeenkomstige kleur gezet worden. Alleen vliegen die op het lelieblad van de eigen kikker zitten, mogen gekozen worden.

Nu wordt het spannend! Als de vlieg door de magneet van de kikker wordt aangetrokken, heeft de kikker de vlieg gegrepen en mag de speler de vlieg op een vliegveld van zijn speelmat plaatsen. De kikker blijft op de waterlelie zitten.

Als de vlieg niet wordt aangetrokken, blijft de vlieg op de waterlelie en moet de kikker naar een andere waterlelie worden verplaatst.

Als er geen vlieg van de overeenkomstige kleur op het lelieblad is, moet de kikker naar een ander lelieblad verplaatst worden en eindigt de beurt van de speler onmiddellijk.



Wanneer het kikkersymbool wordt geworpen:

Als de dobbelsteen het kikkersymbool toont, mag de speler een willekeurige kleur kiezen en proberen met de magneet een vlieg te vangen. Alleen vliegen die op het lelieblad van de eigen kikker zitten, mogen gekozen worden.



Wanneer het vliegsymbool wordt geworpen:

Als het vliegsymbool getoond wordt, mag de speler met zijn hand een willekeurige vlieg van een lelieblad nemen en op zijn speelmat leggen. Zijn kikker hoeft niet op het lelieblad te zitten met de gekozen vlieg. De eigen kikker wordt tijdens deze actie niet bewogen.

De vliegen die verzameld worden, worden op de eigen speelmat van de speler gelegd.



Einde van het spel

Het spel eindigt zodra alle vliegvelden op de eigen kleurenmat van de speler bedekt zijn met vliegen.

De eerste speler die dit doet is de winnaar van het spel. Het spel kan ook voortgezet worden, zodat er een tweede en derde plaats is.





22619 Quaki

Nello stagno delle ninfee c'è un gran trambusto! I giocatori cercano di catturare per primi il maggior numero di mosche con le loro rane. È un gioco divertente e versatile che richiede una reazione rapida e una buona capacità di memoria. Bisogna cercare di catturare quante più mosche possibili e conservarle sul proprio tappeto di gioco.

Lo scopo del gioco è di riempire per primi tutte le caselle destinate alle mosche sul proprio tappeto da gioco a forma di rana.

Preparazione del gioco

Disporre sul tavolo il grande stagno delle ninfee.

Posizionare le mosche sulle relative caselle con il motivo rivolto verso l'alto. Ogni ninfea ha spazio per sei mosche. Ogni giocatore prende un tappetino e la rana corrispondente (blu, rossa, gialla o verde). La propria rana può essere posizionata su qualsiasi ninfea. Sulla stessa ninfea possono esserci anche diverse rane.



Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore più giovane, quindi si prosegue a turno in senso orario.

Il giocatore lancia i dadi ed esegue l'azione indicata. Se non riesce a prendere una mosca, deve spostare la rana su un'altra ninfea. Si può utilizzare solo la propria rana. Questa può essere posizionata sulla mosca solo durante il proprio turno.

Con il lancio del dado si ottiene un determinato colore (rosso, giallo, verde o blu):

Bisogna poggiare la rana su una mosca del colore corrispondente. Possono essere selezionate solo le mosche che si trovano sulla ninfea con la propria rana.

Da questo momento il gioco si fa entusiasmante! Se la mosca viene attratta dalla calamita della rana, questa la cattura e il giocatore può sistemarla su una casella del suo tappeto da gioco. La rana resta appollaiata sulla ninfea.

Se la mosca non viene attratta, la mosca rimane lì e la rana deve essere spostata su un'altra ninfea.

Se sulla ninfea non c'è nessuna mosca del colore corrispondente, la rana deve essere spostata altrove e il turno del giocatore termina immediatamente.



Con il lancio del dado si ottiene il simbolo della rana:

Se sul dado appare il simbolo della rana, il giocatore può scegliere un colore qualsiasi e cercare di catturare una mosca con l'aiuto della calamita. Possono essere selezionate solo le mosche che si trovano sulla ninfea con la propria rana.



Con il lancio del dado si ottiene il simbolo della mosca:

Se appare il simbolo della mosca, il giocatore può prelevare con la mano una qualsiasi mosca da una ninfea e posizionarla sul proprio tappeto da gioco. La sua rana non deve necessariamente trovarsi sulla ninfea in cui si trova la mosca selezionata. In questo caso la rana non si muove.

Le mosche raccolte vengono posizionate sul proprio tappeto da gioco.



Conclusione del gioco

Il gioco termina non appena tutte le caselle dello stesso colore del proprio tappeto da gioco sono occupate da mosche.

Colui che riesce a completare per primo questa operazione è il vincitore della partita.

È possibile continuare a giocare in modo da avere un secondo e un terzo vincitore.



22619 Quaki

¡Algo pasa en el estanque de nenúfares! Los jugadores intentan cazar las moscas con sus ranas y ser los primeros en atrapar tantas moscas como sea posible. Este emocionante juego variado requiere reaccionar de forma rápida y contar con una buena concentración. Los jugadores deben intentar atrapar tantas moscas como sea posible y recolectarlas en su propia esterilla de juego. El objetivo del juego es ser el primero en ocupar todas las casillas de moscas de su esterilla de juego con ranas.

Preparación del juego

El gran estanque con nenúfares se coloca sobre la mesa.

Se coloca una mosca al azar en cada casilla de la mosca con el motivo hacia arriba. Cada nenúfar tiene espacio para seis moscas. Cada jugador recibe una esterilla de juego con el dibujo de una rana y su rana correspondiente (azul, roja, amarilla o verde). Esta rana se coloca en un nenúfar cualquiera. Puede haber más de una rana en cada nenúfar.



Desarrollo del juego

El jugador más joven comienza la partida y luego el juego continúa en sentido horario.

El jugador tira el dado y lleva a cabo la acción que indica el dado. Si el jugador no puede atrapar ninguna mosca, debe colocar su rana en otro nenúfar. Los jugadores solo pueden usar su rana. La rana solo puede atrapar una mosca durante su propio turno.

Sale un color (rojo, amarillo, verde o azul):

Nuestra rana puede moverse hacia una mosca del color correspondiente. Solo se pueden elegir moscas que se encuentren en el mismo nenúfar que la rana.

¡Aquí es donde se pone interesante! Si el imán de la rana atrae a la mosca, la rana habrá atrapado a la mosca y el jugador puede colocarla sobre uno de las casillas de su esterilla de juego. La rana sigue sentada en el nenúfar.

Si el imán no atrae a la mosca, la mosca se queda en el nenúfar y la rana deberá desplazarse a otro nenúfar cualquiera.

Si no hay ninguna mosca del color correspondiente en el nenúfar, la rana debe moverse a otro nenúfar y se terminará el turno del jugador.



Sale el símbolo de una rana en el dado:

Si en el dado sale el símbolo de una rana, el jugador podrá buscar el color que quiera e intentar atrapar una mosca con el imán. Solo se pueden elegir moscas que se encuentren en el mismo nenúfar que la rana.



Sale el símbolo de una mosca en el dado:

Si sale el símbolo de una mosca, el jugador podrá coger con la mano una mosca cualquiera de un nenúfar y colocarla en su esterilla de juego. Su rana no puede encontrarse en el mismo nenúfar que la mosca seleccionada. En esta acción, su rana no se mueve.

Las moscas que se recolectan se colocan en la esterilla de juegos del jugador.



Final del juego

En cuanto todas las casillas de moscas de la esterilla de juego estén cubiertas de moscas, el juego termina.

El jugador que primero lo consiga será el ganador del juego. También se puede seguir jugando hasta que haya un segundo y un tercer ganador.





Autoren | Authors



Wir sind das Spieleautorenpaar Tanja Malinowski (Lehrerin) und Marcus Meigel (Softwareentwickler) aus der schönen Stadt Landstuhl in der Pfalz. Gemeinsam entwickeln wir analoge Spiele für Kinder ab 3 Jahren.

Auszeichnungen: Siegerteam des Deutschen Spieleautorenwettbewerbs 2017 mit „Hexentrunk“ und 2018 mit „Quattuor“.

Bei beleduc ist das Magnetspiel „Quaki“ erschienen.

We are the game designer couple Tanja Malinowski (teacher) and Marcus Meigel (software developer) from the beautiful city of Landstuhl in the Palatinate. Together we develop analogue games for children from the age of 3.

Awards: Winning team of the German Game Designer Competition 2017 with „Hexentrunk“ and 2018 with „Quattuor“.

The magnetic game „Quaki“ has been published by beleduc.



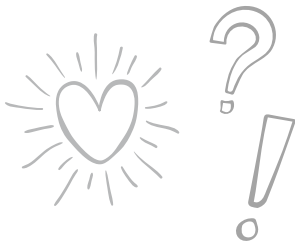
Illustration

Entwicklung und Umsetzung der Illustration durch internen beleduc Designer/in.

Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.



FOLLOW US...



**DIREKT AUF UNSERE
SOCIAL MEDIA SEITEN
GEHEN UND LIKEN!**

**GO DIRECTLY TO
OUR SOCIAL MEDIA
PAGE AND LIKE!**



LIKE US ON FACEBOOK!
BELEDUC.LERNSPIELWAREN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
[@BELEDUC_LERNSPIELWAREN](https://www.instagram.com/BELEDUC_LERNSPIELWAREN)



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
[YOUTUBE.COM/PlayExperienceLearn](https://www.youtube.com/PlayExperienceLearn)



beleduc



beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2023

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations à conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.
请保留包装材料上的产品信息。



EN71 and ASTM tested

DE: Achtung! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **EN: Warning!** Not suitable for children under three years. Choking hazard. Small parts. **FR: Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Risque d'étouffement – contient des petites pièces. **ES: Advertencia!** No conviene para niños menores de tres años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Peligro de asfixia. **NL: Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. **IT: Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Parti di dimensioni ridotte. Pericolo di soffocamento. **CS: Upozornění!** Nevhodné pro děti do tří let. Malé díly. Nebezpečí udušení. **PL: Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Ryzyko zadławienia. **SK: Upozornenie!** Nevhodné pre deti do troch rokov. Malé časti. Nebezpečenstvo udusenía. **HU: Figyelmeztetés!** Csak három éves vagy annál idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis alkatrészek. Fulladásveszély. **NO: Advarsel!** Ikke egnet for barn under tre år. Små deler. Kvælningfare. **SV: Varning!** Inte lämplig för barn under tre år. Små delar. Risk för kvävning. **FI: VAROITUS!** Ei soveltu alle 3-vuotiaalle lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. **DA: Advarsel!** Ikke egnet for børn under tre år. Små dele. Fare for kvælning. **CN: 注意!** 内含小零件，不适合3岁以下儿童使用，以免窒息。

