

GAME RULES

UK

Important! There are two types of challenges included in Smart Little Piggies: 24 with no wolf, and 24 featuring a wolf. The included booklet has 2 covers to show these separate challenges. Also, please make sure the game board is oriented correctly before playing, as shown in the images.

DAYTIME: CHALLENGES WITH ONLY PIGS (WOLF PIECE IS NOT USED):
The object of these challenges is to fit all the puzzle pieces on the board so that the selected pigs remain OUTSIDE their houses.

1 To set up the game, place pigs on the game board as indicated in the selected challenge. Sometimes only 1 or 2 pigs will be used, especially in early challenges; in these cases the remaining pigs will not be needed.

2 Place the 3 puzzle pieces on the game board, so that the pigs are playing OUTSIDE the houses. The indicated position of the pigs cannot be changed.

3 There is only 1 solution. You can find it on the backside of each challenge. If a challenge only shows 1 or 2 pigs, 1 or 2 squares will remain empty on the game board.

TIPS FOR PARENTS AND TEACHERS:
Although the solutions may seem obvious to an adult, they can be quite difficult for young children. Even setting up the game can be a big challenge for a three-year-old. Most children will need assistance when they start playing the game. You can encourage them by asking questions, such as:

- Where do you think this puzzle piece can be placed?
 - Which house will fit over this pig?
 - Why do you think this puzzle piece needs to be placed there?
- If children still have problems with the challenges, it can be a good idea to start with recreating the solutions that are on the backside.

SPELREGELS

Het boekje met opdrachten heeft 2 voorkanten, omdat er bij dit spel 2 verschillende soorten opdrachten zijn: 24 met wolf en 24 zonder wolf. **OPGELET!** Draai het spelbord in de juiste richting, zoals aangeduid in de opdracht, alvorens je begint.

DAG-OPDRACHTEN MET DE WOLF: VARKENTJES (DE WOLF WORDT NIET GEBRUIKT):
Het doel van het spel is om de 3 puzzelstukken op het spelbord te plaatsen zodat de varkentjes BUITEN de huisjes blijven.

1 Plaats de varkentjes op de juiste plaats op het spelbord, zoals aangeduid in de opdracht. Soms mag je maar 1 of 2 varkentjes plaatsen. Leg de overige varkens opzij, samen met de wolf. Je hebt deze niet nodig voor deze opdracht.

2 Plaats de 3 puzzelstukken met huisjes op het spelbord, zodat de varkentjes BUITEN spelen. Je mag de varkens niet op een andere plaats zetten dan de aangeduide.

3 Er is telkens maar één oplossing. Deze kan je op de achterzijde van elke opdracht terugvinden (linkerpagina). Wanneer je maar 1 of 2 varkentjes nodig had in de opdracht, dan zullen er 2 of 1 vakjes op het spelbord leeg blijven.

TIPS VOOR OUDERS EN LEERKRACHTEN:
Hoewel de oplossingen vaak vanzelfsprekend zijn voor volwassenen, kunnen ze toch heel moeilijk zijn voor een jong kind. Het op de juiste plaats klaarzetten van de varkentjes en wolf is al een grote uitdaging voor veel kinderen van 3 jaar. In het begin zullen de meeste kinderen dan ook begeleiding nodig hebben. Je helpt ze echter niet door de opdrachten zelf op te lossen. Moedig ze aan door vragen te stellen, zoals:

- Waar denk je dat dit puzzelstuk past?
 - Welk huisje zou er over dit varkentje passen?
 - Waarom denk je dat dit puzzelstuk daar moet liggen?
- Wanneer kinderen de opdrachten nog te moeilijk vinden, dan is het een goed idee om te beginnen met het nabouwen van de oplossing.

NL

SPIELREGELN

Wichtig! Bei Clevere kleine Schweinchen gibt es 24 Aufgaben ohne Wolf und 24 Aufgaben mit Wolf. Die zwei Cover des beigefügten Aufgabenheftes zeigen die zwei Aufgabentypen. Bevor du das Spiel beginnst, stelle sicher, dass das Brett so wie auf den Bildern ausgerichtet ist.

TAG: AUFGABEN NUR MIT SCHWEINEN (WOLFSTEILE WERDEN NICHT VERWENDET):
Ziel dieser Aufgaben ist es, alle Puzzleleile so auf das Brett zu legen, dass die ausgewählten Schweine AUSSERHALB ihrer Häuser bleiben.

1 Ordne die Schweine wie in der gewählten Aufgabe vorgegeben auf dem Spielbrett an. Bei manchen Aufgaben (vor allem solchen mit niedrigem Schwierigkeitsgrad) werden nur ein oder zwei Schweine benötigt und die restlichen Schweine nicht verwendet.

2 Platziere die drei Puzzleleile so auf dem Spielbrett, dass die Schweine AUSSERHALB des Hauses spielen. Die angezeigte Position der Schweine kann nicht geändert werden.

3 Es gibt immer nur eine Lösung, die du auf der Rückseite jeder Aufgabe findest. Wenn eine Aufgabe nur ein oder zwei Schweine anzeigt, bleiben ein oder zwei Quadrate des Spielbrettes leer.

TIPPS FÜR ELTERN UND LEHRER:
Für kleine Kinder ist es oft schwierig, die Lösung zu finden, auch wenn diese für Erwachsene offensichtlich erscheint. Bereits das Aufstellen des Spiels kann für ein dreijähriges Kind eine große Herausforderung darstellen. Die meisten Kinder benötigen am Anfang des Spiels Hilfe. Sie können mit folgenden Fragen ermutigt werden:
- Wo, denkst du, kann dieses Puzzleteil hingelegt werden?
- Welches Haus passt über dieses Schwein?
- Warum glaubst du, dass dieses Puzzleteil dorthin gehört?
Falls Kinder danach immer noch Probleme haben, kann es helfen, die Lösungen auf der Rückseite nachzubauen.

DE

RÈGLES DU JEU

Attention, vous découvrirez dans le jeu « Les Trois Petits Cochons » deux types de défis : ceux sans le loup (24) et ceux avec le loup (24). Chaque partie du livret de défis présente ainsi une couverture différente. Prêtez également bien attention à l'orientation du plan de jeu, comme indiqué sur les défis.

LA JOURNÉE : DÉFIS JOUÉS UNIQUEMENT AVEC LES PETITS COCHONS (LE LOUP N'EST PAS EN JEU) :
Le but du jeu est de placer toutes les pièces de jeu, les maisons des petits cochons, sur le plan de jeu afin de laisser jouer TOUS les petits cochons à l'extérieur de leurs maisons.

1 Placez les petits cochons sur le plan de jeu comme indiqué sur le défi. Les premiers défis étant les plus simples, seuls un ou deux cochons seront en jeu. Dans ce cas, les cochons restants ne seront pas utilisés.

2 Placez les trois maisons sur le plan de jeu, de manière à ce que les petits cochons restent à l'extérieur des maisons. Vous ne pouvez pas déplacer un cochon de son emplacement initial.

3 Il n'y a qu'une seule solution par défi, disponible au dos de chacun d'eux. Pour les défis ne mettant en jeu qu'un seul ou deux cochons, deux espaces verts resteront libres.

ASTUCES POUR LES PARENTS ET LES ENSEIGNANTS :
Bien que les solutions puissent sembler évidentes aux adultes, certains défis peuvent se révéler difficiles pour de jeunes enfants. La mise en place du jeu peut déjà se révéler un défi en soi pour un enfant de trois ans. La plupart des enfants auront besoin d'être guidés lorsqu'ils découvriront le jeu. N'hésitez pas à les encourager en leur posant des questions comme :
- Où penses-tu pouvoir placer cette maison ?
- Quelle maison pourrait protéger ce petit cochon ?
- Pourquoi cette maison devrait être placée à cet endroit selon toi ?
Dans l'éventualité où un enfant ne résoudrait pas certains défis, n'hésitez pas à lui montrer la solution et à lui expliquer comment y parvenir.

FR

REGLAS DE JUEGO

¡Importante! Hay dos tipos de desafíos en Smart Little Piggies: 24 sin lobo y 24 con un lobo. El libro incluido tiene dos portadas para mostrar estos desafíos separados. Además, asegúrate de que el tablero de juego está orientado correctamente antes de jugar, como se muestra en las imágenes.

POR EL DÍA: DESAFÍOS SOLO CON CERDITOS (LA PIEZA DEL LOBO NO SE UTILIZA):
El objeto de estos desafíos es colocar todas las piezas del puzzle en el tablero para que los cerditos seleccionados queden FUERA de sus casas.

1 Para configurar el juego, pon a los cerditos en el tablero de juego como se indica en el desafío seleccionado. A veces solo se usarán 1 o 2 cerditos, especialmente en los primeros desafíos; en estos casos, los cerditos restantes no serán necesarios.

2 Sitúa las 3 piezas del puzzle en el tablero de juego para que los cerditos estén jugando FUERA de las casas. No se puede cambiar la posición indicada de los cerditos.

3 Solo hay 1 solución. Puedes encontrarla en la parte posterior de cada desafío. Si un desafío solamente muestra 1 o 2 cerditos, 1 o 2 cuadrados quedarán vacíos en el tablero de juego.

CONSEJOS PARA PADRES Y PROFESORES:
Aunque las soluciones puedan parecer obvias para un adulto, pueden ser bastante difíciles para los niños. Incluso configurar el juego puede ser un gran desafío para un niño de tres años. La mayoría de los niños necesitarán ayuda cuando comiencen a jugar al juego. Puedes animarles haciendo preguntas como:
- ¿Dónde crees que se puede poner esta pieza del puzzle?
- ¿Qué casa se colocaría sobre este cerdo?
- ¿Por qué crees que hay que poner esta pieza del puzzle aquí?
Si los niños siguen teniendo problemas con los desafíos, puede ser una buena idea comenzar recreando las soluciones que están en la parte posterior.

ES

REGRAS DO JOGO

Importante! Existem dois tipos de desafios incluídos no Três porquinhos espertos: 24 sem lobo, e 24 com um lobo. O livroto incluído tem 2 capas para mostrar esses desafios distintos. Além disso, certifica-te que o tabuleiro do jogo está orientado corretamente antes de jogar, como mostrado nas imagens.

DURANTE O DIA: DESAFIOS SÓ COM PORCOS (A PEÇA DO LOBO NÃO É USADA):
O objeto de estos desafios es colocar todas las piezas del puzzle en el tablero para que los cerditos seleccionados queden FUERA de sus casas.

1 Para preparar o jogo, coloca os porcos no tabuleiro de jogo, tal como indicado no desafio selecionado. Às vezes só 1 ou 2 porcos serão utilizados, especialmente nos primeiros desafios; nestes casos, os restantes porcos não serão necessários.

2 Coloca as três peças do quebra-cabeça no tabuleiro do jogo, de modo que as casas se encaixem em cima dos porcos, mantendo-os seguros NO INTERIOR. O lobo deve ficar de fora.

3 Há apenas uma solução para cada desafio. Se um desafio utiliza apenas 1 ou 2 porcos, algumas casas vão ficar vazias. Dois quadrados no tabuleiro de jogo fora das casas também vão ficar vazios em cada desafio.

DICAS PARA PAIS E PROFESSORES:
Embora as soluções possam parecer óbvias para um adulto, podem ser bastante difíceis para crianças pequenas. Mesmo a preparação do jogo pode ser um grande desafio para uma criança de três anos de idade. A maioria das crianças vai precisar de ajuda quando começar a jogar. Pode incentivá-los por meio de perguntas, tais como:
- Onde achas que esta peça do quebra-cabeça pode ser colocada?
- Que casa vai caber sobre este porco?
- Porque achas que esta peça do quebra-cabeça precisa de ser colocada aí?
Se as crianças ainda tiverem problemas com os desafios, pode ser uma boa ideia começar por recriar as soluções que estão na parte traseira.

PT

IT

REGOLE DEL GIOCO

Importante! Ci sono due tipi di sfide incluse nella Smart Little Piggies: 24 senza lupo e 24 con un lupo. Il foglio illustrativo in dotazione ha 2 copertine per mostrare queste sfide in modo separato. Inoltre, assicurarsi che il piano di gioco sia orientato correttamente prima di giocare, come mostrato nelle immagini.

DI GIORNO: LE SFIDE CON SOLO PORCELLINI (IL LUPO NON VIENE UTILIZZATO): L'obiettivo di queste sfide è quello di mettere le puzzle sul tavolo da gioco, in modo che le case COPRINO i porcellini, proteggendoli dal lupo.

1 Per iniziare il gioco, posizionare i porcellini sul tavolo da gioco come indicato nella sfida selezionata. A volte verranno utilizzati solo 1 o 2 porcellini, soprattutto nelle prime sfide; in questi casi non saranno necessari i rimanenti porcellini.

2 Posizionare i 3 pezzi del puzzle sul tavolo da gioco, in modo che le case si adattino sopra i porcellini, tenendoli al sicuro ALL'INTERNO. Il lupo deve rimanere fuori.

3 C'è solo 1 soluzione per ogni sfida. Se una sfida utilizza solo 1 o 2 porcellini, alcune case rimarranno vuote. Anche due caselle sul tavolo da gioco al di fuori delle case rimarranno vuote in ogni sfida.

CONSIGLI PER GENITORI E INSEGNANTI: Anche se le soluzioni possono sembrare ovvie per un adulto, possono essere molto difficili per i bambini. Anche iniziare il gioco può essere una grande sfida per un bambino di tre anni. La maggior parte dei bambini avrà bisogno di assistenza quando inizia il gioco. Potete incoraggiare il bambino facendo domande, come ad esempio:
- Dove pensi che possa essere collocato questo pezzo di puzzle?
- Quale casa si adatterà a questo porcellino?
- Perché pensi che questo pezzo di puzzle debba essere messo lì?
Se i bambini hanno ancora problemi con le sfide, può essere una buona idea iniziare con il ricreare le soluzioni che si trovano sul retro.

GR

KANONES PAIXNIDIΟΥ

Σημαντικό! Υπάρχουν δύο είδη προκλήσεων που περιλαμβάνονται στο παιχνίδι «Τα τρία μικρά ξύπινα γουρουνάκια»: 24 χωρίς λύκο και 24 με λύκο. Το φυλλάδιο που περιλαμβάνεται έχει 2 εξώφυλλα για να παρουσιάσει αυτές τις ξεχωριστές προκλήσεις. Επίσης, πριν από την έναρξη του παιχνιδιού, βεβαιωθείτε ότι το ταμπλό του παιχνιδιού είναι προσανατολισμένο σωστά, όπως φαίνεται στις εικόνες.

ΤΗ ΗΜΕΡΑ: ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΜΟΝΟ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΤΟ ΛΥΚΟ: Ο σκοπός αυτών των προκλήσεων είναι να χωρέσουν όλα τα κομμάτια του παζλ στο ταμπλό, έτσι ώστε τα επιλεγμένα γουρουνάκια να παραμείνουν έξω από τα σπίτια τους.

1 Για να προετοιμάσετε το παιχνίδι, τοποθετήστε τα γουρουνάκια στο ταμπλό του παιχνιδιού, όπως υποδεικνύεται στην επιλεγμένη πρόκληση. Μερικές φορές μόνο 1 ή 2 γουρουνάκια θα χρησιμοποιηθούν, ιδιαίτερα στα αρχικά στάδια προκλήσεων. Σε αυτές τις περιπτώσεις δεν θα χρειαστούν τα υπόλοιπα γουρουνάκια.

2 Τοποθετήστε τα 3 κομμάτια του παζλ επάνω στο ταμπλό, έτσι ώστε τα σπίτια να καλύψουν από πάνω τα γουρουνάκια, διατηρώντας τα μέσα ασφαλή. Ο λύκος πρέπει να μείνει απέξω.

3 Υπάρχει μόνο μία λύση για κάθε πρόκληση. Αν σε μια πρόκληση δείχνει μόνο 1 ή 2 γουρουνάκια, μερικά σπίτια θα παραμείνουν κενά. Δύο τετράγωνα στο ταμπλό του παιχνιδιού κενά σε κάθε πρόκληση.

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΓΟΝΕΙΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΔΑΣΚΑΛΟΥΣ: Αν και οι λύσεις μπορεί να φαίνονται προφανείς σε έναν ενήλικα, μπορεί να είναι αρκετά δύσκολες για μικρά παιδιά. Ακόμη και η προετοιμασία του παιχνιδιού αποτελεί μία μεγάλη πρόκληση για παιδιά τριών ετών. Τα περισσότερα παιδιά θα χρειαστούν βοήθεια όταν θα ξεκινήσουν να παίζουν το παιχνίδι. Μπορείτε να τα ενθαρρύνετε με ερωτήσεις, όπως:
- Πού νομίζετε ότι αυτό το κομμάτι του παζλ μπορεί να τοποθετηθεί;
- Ποιο σπίτι χωράει πάνω από αυτό το γουρουνάκι;
- Γιατί πιστεύετε ότι αυτό το κομμάτι του παζλ θα πρέπει να τοποθετηθεί εκεί;
Αν τα παιδιά εξακολουθούν να δυσκολεύονται με τις προκλήσεις, μια καλή ιδέα είναι να ξεκινήσετε με την αναπαράσταση των λύσεων που βρίσκονται στο πίσω μέρος.

DK

SPIELREGELN

Vigtigt! Der er to typer af udfordringer, der indgår i SMART Little Piggies: 24 uden ulv, og 24 med ulv. Den medfølgende hæfte har 2 covers for at vise disse særskilte udfordringer. Og så skal du sørge for, at brættet vender rigtigt, før du spiller, som vist på billederne.

OM DAGEN: UDFORDRINGER KUN MED GRISE (BRUGES IKKE ULVEN): Formålet med disse udfordringer er at placere alle puslespilsbrikker på brættet, så de udvalgte grise bliver uden deres huse.

1 For at starte spillet skal grisene placeres på spillepladen som vist i den valgte udfordring. I de lette udfordringer er der ofte kun 1 eller 2 grise, den resterende gris er ikke nødvendig.

2 Placer de 3 puslespilsbrikker på spillepladen, så grisene leger udenfor husene. Start position af grisene skal ikke ændres.

3 Der er kun 1 løsning. Du kan finde den på bagsiden af hver udfordring. Hvis en udfordring kun viser 1 eller 2 grise, vil 1 eller 2 pladser forblive tomme på spillepladen.

TIPS TIL FORÆLDRE OG LÆRERE: Selv om udfordringerne kan synes indlysende for en voksen, kan de være ganske vanskelige for små børn. Selv opsætning af spillet kan være en stor udfordring for en tre-årig. De fleste børn har brug for hjælp, når de begynder at spille spillet. Du kan opmuntre dem ved at stille spørgsmål, såsom:
- Hvor tror du denne brik skal placeres?
- Hvilket hus vil passe over denne gris?
- Hvorfor tror du, at denne brik skal placeres der?
Hvis barnet stadig har problemer med udfordringerne, kan det være en god idé at starte med et genskabe de løsninger, der er på bagsiden.

SE

SPELREGLER

Viktigt! Det finns två olika typer av utmaningar i Tre små grisar: 24 utan varg och 24 med en varg. Den medföljande broschyren har 2 omslag för att visa de här olika utmaningarna. Se även till att spelplanen är vänd rätt innan du börjar spela, vilket visas på bilderna.

DAGTID: UTMANINGAR MED BARA GRISAR (VARGEN ANVÄNDS INTE): Målet med de här utmaningarna är att passa ihop de tre pusselbitarna på spelplanen så att husen TÄCKER grisarna, och skyddar dem från vargen.

1 Förbered spelet genom att placera grisarna på spelplanen enligt den valda utmaningen. Ibland används bara 1 eller 2 grisar, särskilt i tidiga utmaningar; i dessa fall behövs inte de återstående grisarna.

2 Placera de 3 pusselbitarna på spelplanen så att grisarna leker UTANFÖR husen. Den indikerade positionen på grisarna kan inte ändras.

3 Det finns bara 1 lösning. Du hittar den på baksidan av respektive utmaning. Om en utmaning endast visar 1 eller 2 grisar kommer 1 eller 2 rutor att förbli tomma på spelplanen.

TIPS TILL FÖRÄLDRAR OCH LÄRARE: Även om lösningarna kan förefalla uppenbara för vuxna kan de vara ganska knepiga för små barn. Även förberedelsen av spelet kan vara en stor utmaning för en treåring. De flesta barn behöver hjälp när de börjar spela spelet. Du kan uppmuntra dem genom att ställa frågor, såsom:
- Var tror du att den här pusselbiten kan placeras?
- Vilket hus passar över den här grisen?
- Varför tror du att den här pusselbiten behöver placeras här?
Om barnen fortfarande har problem med utmaningarna kan det vara en bra idé att börja med att göra om lösningarna som står på baksidan.

NO

SPILLEREGLER

Viktig! Det er to typer utfordringer inkludert i Smarte Små Griser: 24 uten ulv, og 24 med ulv. Det medfølgende heftet har 2 forsider for å vise disse forskjellige utfordringene. Pass også på at spillbrettet er orientert riktig før man spiller, som vist på bildene.

DAGTID: UTFORDRINGER MED KUN GRISER (ULVEDELEN ER IKKE BRUKT): Formålet med disse utfordringene er å passe alle puslebitene på brettet slik at de utvalgte grisene forblir UTENFOR huset sitt.

1 For å sette opp spillet, plasser grisene på spillbrettet som anvist i valgt utfordring. Noen ganger vil man kun bruke 1 eller 2 griser, spesielt i tidligere utfordringer; i disse tilfellene trenger man ikke resten av grisene.

2 Plasser de 3 puslebitene på spillbrettet, slik at grisene spiller UTENFOR husene. Den indikerte posisjonen til grisene kan ikke endres.

3 Det er kun 1 løsning. Du finner den på baksiden av hver utfordring. Dersom en utfordring kun viser 1 eller 2 griser, vil 1 eller 2 firkanter være tomme på spillbrettet.

TIPS FOR FORELDRE OG LÆRERE: Selv om løsningene vil være åpenbare for en voksen, kan disse være ganske vanskelige for unge barn. Selv å sette opp spillet kan være en stor utfordring for en treåring. De fleste barn vil trenge hjelp år de skal spille spillet. Du kan oppmuntre ved å stille dem spørsmål, som:
- Hvor tror du vi kan plassere puslebitene?
- Hvilket hus vil passe over denne grisen?
- Hvorfor tror du du denne puslebiten må plasseres her?
Hvis barn har problemer med utfordringer, kan det være en god idé å begynne med å gjenskape løsningene som er på baksiden.

© 2014 Concept, game design & artwork: SMART - Belgium. All rights reserved. Designer: Raf Peeters. Original product name: Three little piggies



FI

PELISÄÄNNÖT

Tärkeää! Smart Little Piggies -peli sisältää kahden tyyppisiä haasteita: 24 haastetta ilman sutta ja 24 haastetta suden kera. Mukana tulevan kirjusen kannet erottelevat nämä erilaiset haasteet. Varmistathan myös, että pelilauta on käännetty kuvien mukaisesti ennen pelin aloitusta.

PÄIVÄ: HAASTEET PELKILLÄ POSSUILLA (SUSIPALA EI SISÄLLY MUKAAN): Haasteiden tavoitteena on saada kaikki palat mahtumaan pelilaudalle niin, että valitut possut jäävät talojensa ULKOPUOLELLE.

1 Aloita peli asettamalla possut pelilaudalle haasteessa esitetyllä tavalla. Joskus (erityisesti helpoimmissa haasteissa) pelissä on vain yksi tai kaksi possua. Näissä haasteissa ei tarvita jäljelle jääneitä possuja.

2 Aseta kolme palaa pelilaudalle niin, että talot peittävätkin possut, pitäen ne turvassa talon SISÄLLÄ. Suden tulee pysyä ulkona.

3 Jokaiseen haasteeseen on vain yksi ratkaisu. Mikäli haasteessa on vain yksi tai kaksi possua, jotkut talot jäävät tyhjilleen. Kaksi talojen ulkopuolella olevaa pelilaudan ruutua jäävät myös tyhjiksi kaikissa haasteissa.

VINKIT VANHEMMILLE JA OPETTAJILLE: Vaikka ratkaisut saattavat vaikuttaa aikuisista itsestään selviltä, ne voivat olla haastavia pienille lapsille. Kolmivuotiaalle lapselle jopa pelin aloittaminen voi olla suuri haaste. Suurin osa lapsista tarvitsee apua pelin aloittamisessa. Voit kannustaa heitä alkuun kysymällä kysymyksiä, kuten:
- Mihin luulet tämän palan sopivan?
- Mikä talo sopisi tälle possulle?
- Miksi luulet, että tämä pala pitää laittaa tähän?
Jos peli vaikuttaa edelleen liian haasteelliselta lapselle, peliin tutustumisen voi aloittaa rakentamalla haasteiden ratkaisuja.

dd: 20160330 B Made in China
5 414301 518754

