

Educational Game

LET'S GO SHOPPING!



RULES

Contents:

- 2 shopping trolleys and 2 shopping baskets
- 4 double-sided shopping lists (8 different shops, 6 items each)
- 48 item cards

1. Don't forget the milk! (2-4 players)

Each player picks a shopping list and shopping basket. All item cards are placed face down in the middle of the table. The youngest player starts first by picking an item card and showing it to everyone. If the card has an item from their shopping list, they place it into their shopping basket and get to pick another item card. If the card has an item that is not on their shopping list, they place the card back on the table face down. The next player takes their turn. The winner is the first player to collect all the items on their shopping list.

2. Who's first? (1 or more players)

All players group together to form a single team. The team takes a single shopping trolley and one card with two shopping lists. Another shopping lists card and a trolley are selected for an imaginary player. All item cards are spread out on the table face down. Players take turns to pick an item card. If the item is on any of the team's shopping lists, they place it in the team trolley. If the item appears on one of the shopping lists of the imaginary player, the item card goes to their trolley. If not, the card is returned to the table face down. The players win if their trolley fills up before the imaginary player's trolley.

3. Mirror shopping (2-4 players)

Each player takes a shopping basket and a shopping list card. Players must hold their shopping list card so that they can only see the front of the card, and the other players can only see the back of the card (like in the other card games). The item cards are placed face down on the table.

The youngest player starts first by picking a shopping item card and showing it to everyone. If the card has an item from the front of their shopping list, they place it in their shopping basket and get to pick another item card. If it is not on the front of their shopping list card, they look to see if it is on the back of the other players' shopping list cards. If it is, they must place it in that player's shopping basket. If there are no matches, they must return the card to the table face down. The winner is the first player to have six items in their basket (items can be from both front and back side of their shopping list card).

4. Deal Hunter (2-4 players)

Each player takes a shopping list and basket. All item cards are spread out on the table face down. Players must look at their shopping list for 1 minute and memorize it (older players can try 30 seconds). Then they place their shopping list under their basket so it is out of view. The youngest player starts first by picking an item card and showing it to everyone. If they recall that item being on their shopping list, they place it in their basket and take another turn. If they don't think it is on their shopping list, they place it back on the table face down. The next player takes their turn. They may choose the same card if they think that item is on their shopping list.

The game finishes when a player says they have all items from their shopping list in their basket. To confirm the winner, everybody checks their baskets to see how many items from their list are in their basket. The player with the biggest number of correct items wins!

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

Lernspiel

LASS UNS EINKAUFEN GEHEN!



ANLEITUNG

Inhalt:

- 2 Einkaufswagen und 2 Einkaufskörbe
- 4 doppelseitige Einkaufslisten für 8 verschiedene Läden mit je 6 Produkten
- 48 Jetons, die 48 Produkte aus allen Läden abbilden

1. Vergiss nicht, Milch zu kaufen! (2–4 Spieler)

Die Produktmarken werden mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch ausgelegt. Jeder Teilnehmer wählt eine doppelseitige Einkaufsliste und einen Behälter für seine Einkäufe. Der jüngste Spieler beginnt das Spiel, indem er eine Marke umdreht und sie den anderen Spielenden zeigt. Wenn das darauf abgebildete Produkt zu seiner Einkaufsliste passt, legt er es in seinen Korb oder Wagen und ist noch ein weiteres Mal am Zug. Wenn es jedoch nicht passt, legt er die Marke mit der Rückseite nach oben an die gleiche Stelle zurück und der nächste Spieler ist am Zug. Derjenige, der als Erster alle Einkäufe auf seiner Liste erledigt hat, gewinnt.

2. Wer wird Erster? (1 oder mehr Spieler)

Alle Teilnehmer bilden ein Team, schnappen sich einen Einkaufswagen und eine doppelseitige Einkaufsliste sowie einen Wagen und eine Liste für einen „imaginären Mitspieler“. Die Produktmarken werden verdeckt ausgelegt und die Teilnehmer wählen nacheinander je eine Marke aus. Passt die Marke zu der Vor- oder Rückseite der Teamliste, so landet sie bei den Einkäufen des Teams, passt jedoch sie zur Liste des imaginären Mitspielers, dann landet sie bei ihm. Die Marken, die zu keiner der Einkaufslisten passen, werden weggelegt. Die Spieler gewinnen, wenn ihr Einkaufsbehälter schneller voll ist als der Korb des imaginären Mitspielers.

3. Zusammen einkaufen! (2–4 Spieler)

Jeder Spieler wählt einen Behälter und eine doppelseitige Einkaufsliste, die er so vor sich in der Hand hält, dass er nur die Vorderseite sehen kann, seine Mitspieler aber die Rückseite. Alle Produktmarken werden verdeckt ausgelegt.

Der jüngste Spieler beginnt, dreht eine Marke um und zeigt sie seinen Mitspielern. Passt die Marke zu seiner Einkaufsliste, so legt er sie in seinen Einkaufskorb und hat noch einen weiteren Zug. Wenn nicht, sucht er das Produkt auf den Rückseiten der Einkaufslisten seiner Mitspieler. Findet er es, so legt er die Marke in den Korb oder Wagen seines Mitspielers, findet er es nicht, wird die Marke weggelegt. Es gewinnt derjenige, dessen Korb als erster mit sechs Produkten gefüllt ist.

4. Schnäppchenjäger (2–4 Spieler)

Jeder Teilnehmer wählt eine doppelseitige Einkaufsliste und einen Wagen oder Korb, alle Marken werden verdeckt ausgelegt. Die Teilnehmer haben nun eine Minute Zeit (ältere Kinder

nur 30 Sekunden), um sich die Produkte auf ihrer Einkaufsliste zu merken. Anschließend verdecken sie ihre Liste mit ihrem Einkaufswagen oder -korb.

Der jüngste Spieler beginnt und dreht die erste Produktmarke um. Wenn er der Meinung ist, dass das abgebildete Produkt auf seiner zugedeckten Einkaufsliste steht, dann legt er es in seinen Korb und darf eine weitere Marke umdrehen. Wenn nicht, zeigt er die Marke seinen Mitspielern und legt sie anschließend mit der Rückseite nach oben zurück, und der nächste Spieler ist dran – er kann natürlich direkt nach der Marke seines Vorgängers greifen, wenn er glaubt, dass dieses Produkt auf seiner Einkaufsliste steht.

Das Spiel endet, wenn einer der Spielenden der Meinung ist, dass er alle Produkte aus seiner Einkaufsliste gesammelt hat. Er ruft „Fertig!“, hat aber noch nicht gewonnen. Zuerst zählen alle Spielern, wie viele Produkte aus ihrer Einkaufsliste sie richtig eingekauft haben – der Spieler mit den meisten richtigen Produkten gewinnt.

5. Auf Englisch Einkaufen! (Variante für 1 älteren Spieler mit Englischkenntnissen und 1 Kind)
Der ältere Spieler wählt eine Einkaufsliste und sucht alle 6 darauf aufgeführten Produktmarken heraus. Dann zeigt dem Kind die Liste und liest auf Englisch die Namen aller 6 Produkte vor. Das Kind wiederholt mehrmals jedes einzelne Wort. Nun legt der ältere Spieler die Liste vor das Kind und spricht ein Wort auf Englisch aus. Die Aufgabe des Kindes besteht darin, dem älteren Spieler die Marke mit dem richtigen Produkt zu geben. Das wird so lange wiederholt, bis dieser alle 6 Marken erhalten hat.

Entdecke weitere inspirierende Spiele, Rätsel und Puzzle auf www.CaptainSmart.eu

Jeu éducatif

ALLONS FAIRE LES COURSES !



RÈGLE DU JEU

Contenu:

- 4 paniers à provisions
- 4 cartes recto-verso avec des listes de courses (8 magasins différents avec 6 produits chacun)
- 48 Marken représentant les 48 produits de tous les magasins

1. N'oublie pas d'acheter le lait ! (2 à 4 joueurs)

Chaque joueur tire une carte avec une liste de courses pour l'un des magasins et reçoit un panier. Tous les jetons se trouvent au milieu, motif vers le haut (aucun produit n'est visible). C'est le plus jeune joueur qui commence en retournant un jeton qu'il montre aux autres joueurs. Si le jeton correspond à sa liste de courses, le joueur le met dans son panier et joue encore une fois. Si le jeton ne correspond pas, il le remet à sa place motif vers le haut et c'est au tour du joueur suivant. Le gagnant est celui qui trouve toute sa liste en premier.

2. Qui gagne ? (1 joueur ou plus)

Tous les joueurs forment une seule équipe et tirent une carte (deux listes de courses) qui est commune (s'il est seul, le joueur tire une carte pour lui-même). Les joueurs reçoivent un panier commun. Un deuxième panier et une carte choisie au hasard (deux listes de courses) sont remis au joueur imaginaire contre lequel tout le monde joue.

On étale tous les jetons motif vers le haut et les joueurs tirent un jeton chacun leur tour. Si le jeton correspond à l'une de leurs deux listes, ils le mettent dans leur panier. Si le jeton correspond à la liste du joueur imaginaire, ils le jettent dans son panier. Les jetons qui ne correspondent à aucune liste sont mis de côté. Les joueurs gagnent si leur panier est rempli avant celui du joueur imaginaire.

3. Achats en miroir (2 à 4 joueurs)

Chaque joueur reçoit un panier et tire au sort une liste de l'un des magasins. Il la tient ensuite dans ses mains comme un jeu de cartes (le recto avec la liste choisie n'est visible que par son détenteur ; le verso avec l'autre liste est visible par les autres joueurs). Tous les jetons sont disposés motif vers le haut.

Les joueurs (en commençant par le plus jeune) retournent chacun leur tour un jeton et le montrent aux autres. Si le jeton correspond à leur recto, ils le mettent dans leur panier et rejouent ; sinon - ils cherchent le produit sur le verso des listes des autres joueurs et le mettent dans le panier correspondant. Si un produit ne correspond ni au recto de sa liste ni au verso des listes des autres joueurs, le joueur le met dans le pot motif vers le haut. Le gagnant est celui dont le panier compte le premier six produits, qui peuvent provenir aussi bien du recto que du verso de la liste.

4. Le chasseur d'aubaines (2 à 4 joueurs)

Chaque joueur tire au sort une liste de courses pour un magasin et reçoit un panier. Tous les jetons sont disposés motif vers le haut. Les joueurs ont une minute (les plus âgés – 30 secondes) pour mémoriser les produits de leur liste. Puis ils recouvrent leur liste avec leur panier et retournent chacun leur tour (en commençant par le plus jeune) les jetons placés au milieu. Si un joueur pense que le jeton correspond à sa liste, il le met dans son panier et rejoue. Sinon, il le montre aux autres et le remet en place motif vers le haut. Le suivant joue (il peut prendre le jeton laissé par le joueur précédent s'il pense qu'il correspond à sa liste).

Le jeu se termine lorsque l'un des joueurs considère qu'il a fait tous ses achats. Le gagnant est celui qui, après vérification et comparaison des jetons avec les listes, a le plus de produits corrects.

5. Les courses en anglais (jeu parents-enfant)

Ce jeu permet d'initier l'enfant au vocabulaire anglais. Le parent tient une liste de courses pour l'un des magasins et montre à l'enfant les 6 jetons correspondants en les nommant en anglais. L'enfant répète les mots après l'adulte. Le parent met ensuite la liste devant l'enfant et nomme un seul produit en anglais. L'enfant doit faire correspondre le bon jeton à l'article de la liste.

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

Обучающая игра ИДЕМ ЗА ПОКУПКАМИ!



ИНСТРУКЦИЯ

Содержимое игры:

- 4 корзины для покупок
- 4 со списками покупок (8 магазинов по 6 товаров в каждой)
- 48 жетонов, представляющих 48 товаров из всех магазинов

1. Не забудь купить молока! (2–4 игрока)

Каждый игрок тянет карту со списком покупок в одном из магазинов и получает одну корзину. Все жетоны помещаются в центр рисунком вверх (продукты не видны). Самый младший игрок начинает игру, открывая один жетон и показывая его другим игрокам. Если жетон соответствует его списку покупок, игрок кладет его в свою корзину и получает право на еще один ход. Если жетон не совпадает – он кладется на то же место рисунком вверх, и ход переходит к следующему игроку. Побеждает тот, кто первым завершит свой список покупок.

2. Кто первый? (1 или более игроков)

Все игроки составляют одну команду и берут одну карту (два списка покупок), которые являются общими (в случае игры в одиночку, игрок также берет одну карту). Игрокам дается одна общая корзина. Вторая корзина и случайно выбранная карта (два списка покупок) выдаются воображаемому игроку, против которого играют все.

Все жетоны раскладываются рисунками вверх, и игроки один за другим вытягивают по одному жетону. Если жетон соответствует одному из их двух списков, они кладут его в свою корзину. Если жетон совпадает со списком воображаемого игрока, он кладет его в свою корзину. Жетоны, не соответствующие ни одному из списков, откладываются в сторону. Игроки выигрывают, если их корзина пополняется раньше, чем корзина воображаемого игрока.

3. Зеркальные покупки (2–4 игрока)

Каждый игрок получает одну корзину и выбирает список покупок одного из магазинов. Затем он держит его в руках, как колоду карт (сторона с выбранным списком видна только тому, кто их держит; оборотная сторона с другим списком видна другим игрокам). Все жетоны помещаются рисунками вверх.

Игроки по очереди (начиная от самого младшего) открывают один жетон и показывают его другим. Если жетон совпадает с лицевым изображением на их жетоне, они кладут его в свою корзину, и делают еще один ход; если нет – они ищут товар в списках других игроков и кладут его в их корзину. Если товар не совпадает ни с лицевой стороной жетона игрока, ни, оборотной стороной списков других игроков, игрок возвращает его в банк с рисунком лицевой стороной вверх. Выигрывает тот, чья корзина первой будет заполнена шестью продуктами – они могут быть как на лицевой, так и на обратной стороне его списка.

4. Охотник за скидками (2–4 игрока)

Каждый игрок составляет список покупок для одного магазина и получает одну корзину. Все жетоны нужно поместить рисунками вверх. У игроков есть одна минута (у старших – 30 секунд), чтобы запомнить продукты из своего списка. Затем они накрывают свои списки корзинами и переворачивают жетоны, лежащие посередине (начиная от самого младшего игрока). Если игрок считает, что жетон соответствует его списку, он кладет его в корзину и получает право на еще один ход. Если нет, игрок показывает его другим и кладет обратно на место рисунком вверх. Затем ход делает следующий игрок (он может сразу взять жетон, оставленный его предшественником, если он считает, что он соответствует его списку).

Игра заканчивается, когда один из игроков обнаружит, что совершил все покупки. Выигрывает тот, кто после проверки и сравнения жетонов со списками собрал больше всех правильных товаров.

5. Покупки по-английски (игра для родителей и ребенка)

Знакомим ребенка с английской лексикой. Родитель держит список покупок для одного из магазинов, показывает ребенку и называет на английском языке 6 совпадающих со списком жетонов. Ребенок повторяет слова вслед за взрослым.

Затем родитель помещает список перед ребенком и произносит одно слово на английском языке. Задача ребенка – правильно сопоставить жетон с предметом в списке.

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

Juego educativo

¡VAMOS DE COMPRAS!



MANUAL

Contenido del juego:

- 4 cestas de la compra
- 4 tarjetas de dos caras con listas de la compra (8 tiendas diferentes, con 6 productos en cada una)
- 48 fichas que presentan los 48 productos de todas las tiendas

1. ¡No te olvides de comprar leche! (2-4 jugadores)

Cada jugador elige al azar una tarjeta con una lista de la compra para una de las tiendas, y recibe una cesta. Se colocan todas las fichas en el centro de la mesa, con el logotipo hacia arriba para que no se vean los productos. Comienza el juego el jugador más joven, que gira una de las fichas y la muestra a los demás jugadores. Si la ficha está en su lista de la compra, el jugador la mete en su cesta y vuelve a jugar. Si la ficha no le sirve, la vuelve a dejar en el mismo lugar con el logotipo hacia arriba, y es el turno del siguiente jugador. Gana el que antes complete su lista.

2. ¿Quién es el primero? (1 o más jugadores)

Todos los jugadores forman un equipo y eligen al azar una tarjeta (dos listas de la compra) que es común para todos. Si se juega en solitario, también se elige una tarjeta al azar. Los jugadores reciben también una cesta común. Un jugador imaginario, contra el que juegan todos, recibe otra cesta y otra tarjeta elegida al azar (dos listas de la compra).

Colocamos todas las fichas con el logotipo hacia arriba, y los jugadores van eligiendo por orden una ficha. Si la ficha se corresponde con alguna de sus dos listas, la meten en la cesta común. Si la ficha se corresponde con las listas del jugador imaginario, la ponen en su cesta. Las fichas que no se correspondan con ninguna lista se dejan de nuevo boca abajo. Los jugadores ganan si su cesta está llena antes que la cesta del jugador imaginario.

3. Compras en el espejo (2-4 jugadores)

Cada jugador recibe una cesta y elige al azar una lista de una de las tiendas. A continuación, la sujeta en la mano como si fuese una baraja de cartas, de forma que el anverso con la lista elegida solo sea visible para quien la sostiene y el reverso, con la otra lista, sea visible para los demás jugadores. Colocamos todas las fichas con el logotipo hacia arriba.

Los jugadores descubren por orden (comenzando por el más joven) una ficha y la muestran a los demás. Si la ficha se corresponde con la lista del anverso, la colocan en su cesta y vuelven a jugar. Si no, buscan el producto en los reversos de las listas de los demás jugadores y la colocan en su cesta. Si el producto no figura ni en el anverso de la lista del jugador ni en los reversos de las listas de los demás jugadores, el jugador la vuelve a colocar la ficha en su sitio, con el logotipo hacia arriba. Gana aquel cuya cesta esté llena en primer lugar, con seis productos que pueden proceder del anverso o del reverso de su lista.

4. Cazador de gangas (2-4 jugadores)

Cada jugador elige al azar una lista de la compra para una tienda, y recibe una cesta. Colocamos todas las fichas con el logotipo hacia arriba. Los jugadores tienen un minuto (los más mayores, 30 segundos) para memorizar los productos de su lista. A continuación, tapan sus listas con las cestas y descubren por orden las fichas que se encuentran en el centro de la mesa (comenzando por el más joven). Si el jugador considera que la ficha vale para su lista de la compra, la mete en la cesta y tiene una jugada más. Si no es así, el jugador la muestra a los demás y la deja en su sitio, con el logotipo hacia arriba. A continuación, es el turno del siguiente jugador, que puede coger la ficha dejada por el jugador anterior, si considera que se corresponde con su lista.

El juego termina cuando alguno de los jugadores ha completado todas sus compras. Gana el que, tras comprobar y comparar las fichas con las listas, tenga más productos correctos.

5. Compras en inglés (juego de los padres con el niño)

Hacemos que el niño aprenda vocabulario en inglés. El padre sostiene una lista de la compra de una de las tiendas, se la muestra al niño, y le dice el nombre en inglés de las 6 fichas que se correspondan con la lista. El niño repite las palabras tras el adulto. A continuación, el padre coloca la lista delante del niño y pronuncia palabras individuales en inglés. La tarea del niño es asignar correctamente la ficha al objeto en la lista.

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

Gra edukacyjna

CHODŹMY NA ZAKUPY!



INSTRUKCJA

Zawartość gry:

- 4 kosze na zakupy
- 4 dwustronne karty z listami zakupów (8 różnych sklepów po 6 produktów)
- 48 żetonów przedstawiających 48 produktów ze wszystkich sklepów

1. Nie zapomnij kupić mleka! (2-4 graczy)

Każdy gracz losuje kartę z listą zakupów do jednego ze sklepów i otrzymuje jeden koszyk. Wszystkie żetony leżą na środku wzorem do góry (nie widać produktów). Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, który odsłania jeden żeton i pokazuje go pozostałym graczom. Jeśli żeton pasuje do jego listy zakupów, gracz wkłada go do swojego koszyka i ma jeszcze jeden ruch. Jeżeli żeton nie pasuje – odkłada go na to samo miejsce wzorem do góry, a ruch ma kolejny gracz. Wygrywa ten, kto pierwszy skompletuje swoją listę.

2. Kto pierwszy? (1 lub więcej graczy)

Wszyscy gracze stanowią jedną drużynę i losują jedną kartę (dwie listy zakupowe), które są wspólne (jeśli gramy w pojedynkę, gracz również losuje sobie jedną kartę). Gracze dostają jeden wspólny koszyk. Drugi koszyk oraz losowo wybraną kartę (dwie listy zakupowe) otrzymuje wymyślony gracz, przeciwko któremu grają wszyscy.

Rozkładamy wszystkie żetony wzorami do góry i gracze po kolei losują po jednym żetonie. Jeśli żeton pasuje do którejś z ich dwóch list, wkładają go do swojego koszyka. Jeśli żeton pasuje do list wymyślonego gracza, wrzucają go do jego koszyka. Żetony niepasujące do żadnej listy są odkładane. Gracze wygrywają, jeśli ich koszyk jest uzupełniony wcześniej niż zostanie wypełniony koszyk wymyślonego gracza.

3. Lustrzane zakupy (2–4 graczy)

Każdy gracz dostaje jeden koszyk oraz losuje listę jednego ze sklepów. Następnie trzyma ją w dłoniach jak talię kart (awers z wybraną listą jest widoczny tylko dla trzymającego; rewers z inną listą widzą pozostali gracze). Wszystkie żetony rozkładamy wzorami do góry. Gracze po kolei (zaczyna najmłodszy) odkrywają po jednym żetonie i pokazują go innym. Jeśli żeton pasuje do ich awersu – wkładają go do swojego koszyka i mają wtedy jeszcze jeden ruch; jeśli nie – szukają produktu na rewersach list innych graczy i wkładają go do ich koszyka. Jeżeli produkt nie pasuje ani do awersu listy gracza, ani do rewersów list innych graczy, gracz odkłada go do puli wzorem do góry. Wygrywa ten, czyj koszyk zostanie zapełniony jako pierwszy sześcioma produktami – mogą one pochodzić z awersu, jak i z rewersu jego listy.

4. Łowca okazji (2–4 graczy)

Każdy gracz losuje listę zakupów do jednego sklepu i dostaje jeden koszyk. Wszystkie żetony rozkładamy wzorami do góry. Gracze mają jedną minutę (starsi – 30 sek.) na zapamiętanie produktów ze swojej listy. Następnie zakrywają swoje listy koszykami i kolejno odkrywają żetony leżące na środku (zaczyna najmłodszy). Jeśli gracz uważa, że żeton pasuje do jego listy, wkłada go do koszyka i ma jeszcze jeden ruch. Jeśli nie, gracz pokazuje go innym i odkłada na miejsce wzorem do góry. Następnie ruch ma kolejny gracz (może wziąć od razu żeton pozostawiony przez poprzednika, jeżeli uważa, że pasuje do jego listy).

Gra kończy się, gdy któryś z graczy uzna, że skompletował wszystkie zakupy. Wygrywa ten, kto po sprawdzeniu i porównaniu żetonów z listami zbierze najwięcej poprawnych produktów.

5. Zakupy po angielsku (zabawa rodziców z dzieckiem)

Zapoznajemy dziecko z angielskim słownictwem. Rodzic trzyma listę zakupów do jednego ze sklepów i pokazuje dziecku oraz nazywa ją po angielsku 6 pasujących do listy żetonów. Dziecko powtarza słowa za dorosłym. Następnie rodzic kładzie przed dzieckiem listę i wymawia pojedyncze słowo po angielsku. Zadaniem dziecka jest poprawne przyporządkowanie żetonu do przedmiotu na liście.

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



- Download MP3 files with recordings of the English words.
- Die englischen Wörter stehen als MP3 zum Download bereit.
- Téléchargez des fichiers MP3 avec des enregistrements de mots anglais.
- Скачать MP3 файлы с записями английских слов.
- Descargue archivos MP3 con grabaciones de palabras en inglés.
- Pobierz pliki MP3 z nagraniami słówek po angielsku.

© Edgard 2021

Editor / Redaktion / Rédaction / Редактор / Redacción / Redakcja: **Hubert Bobrowski**
Illustrations / Abbildungen / Illustrations / Иллюстрации / Ilustraciones / Ilustracje: **Maciej Łazowski, Magdalena Popovics**
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**
Adaptation of the box design / Grafische Anpassung der Verpackung / Adaptation du projet de la boîte /
Адаптация дизайна упаковки / Adaptación del diseño de la caja / Adaptacja projektu pudełka: **Monika Domaradzka**