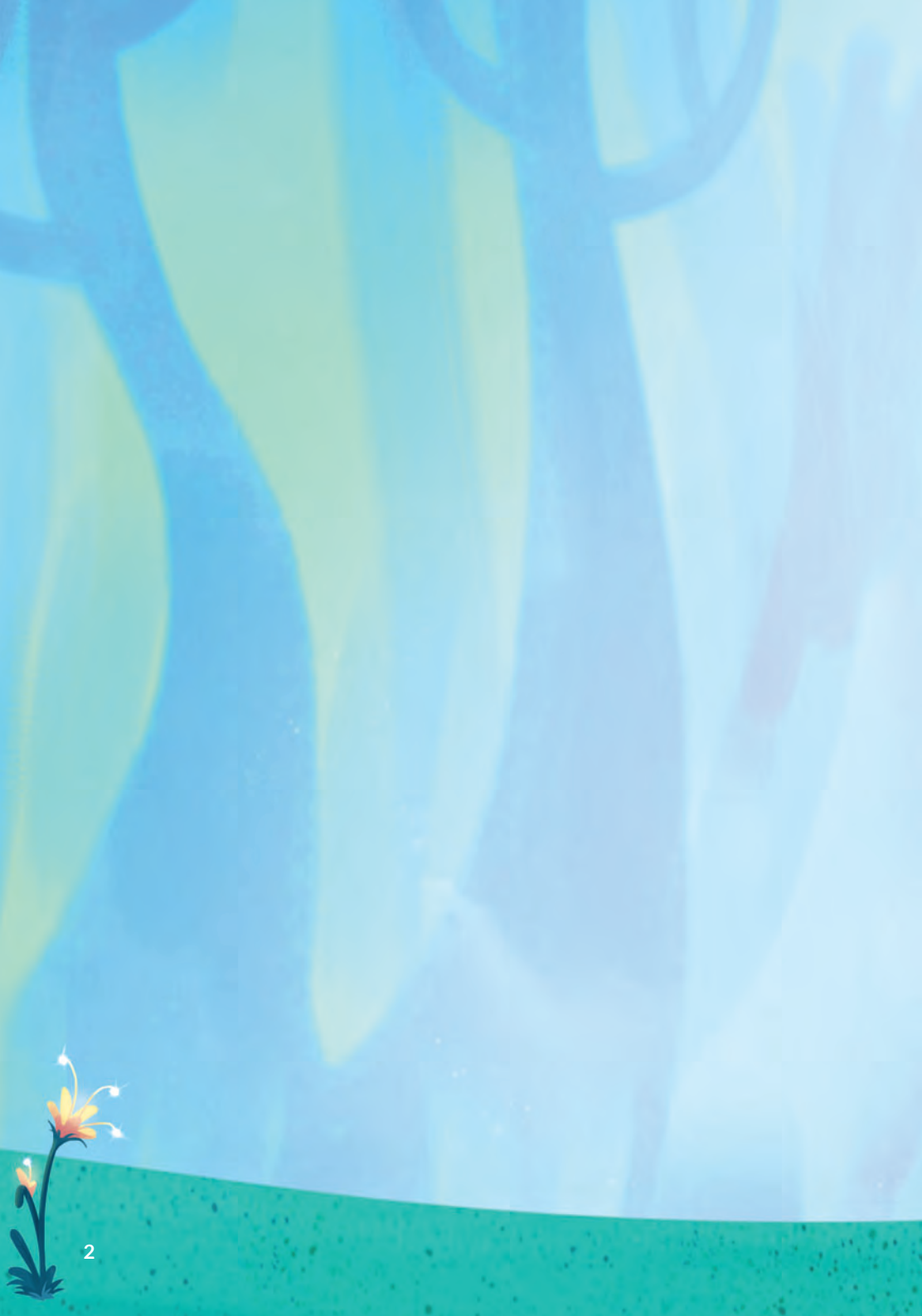




Enchantimals™

MAGICAL  
FOREST



## INSTRUKCJA GRY

Bree z Twistem, Patter i Flap, Sage oraz Caper i Felicity wraz z Flickiem wybierają się na leśną przygodę. Wyruszcie razem z nimi! Zagrajcie w grę, w której wykorzystacie swoją spostrzegawczość i przenikliwość. Będzie Wam również potrzebne trochę szczęścia! Zapraszamy do kolorowego świata Enchantimals!

Zawartość pudełka:

- plansza z tarczą losującą we wkładce
- 2 mosty do zamontowania w planszy
- 4 maski
- 4 gumki do zamontowania w maskach
- 4 pionki
- 4 podstawki pod pionki
- 4 karty domów Enchantimals
- 4 planszeczki dla graczy
- strzałka losująca
- kostka
- instrukcja

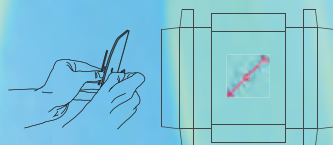


## CEL GRY



Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do mety.

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Wmontujcie strzałkę losującą we wkładkę osadzoną w pudełku.
2. Zamontujcie mosty w planszy.
3. Zamontujcie gumki w maskach. Możecie poprosić o pomoc osobę dorosłą.
4. Wybierzcie lub wylosujcie swoje pionki, zamontujcie je w podstawkach o pasującym do nich kolorze i ustawcie na polu startowym.
5. Każdy z graczy kładzie przed sobą kartę domu Enchantimals, planszeczkę oraz maskę dopasowaną do wybranego przez siebie pionka.
6. Połóżcie kostkę do gry w pobliżu planszy.
7. Zdecydujcie, która strona domów Enchantimals będzie brać udział w grze. Młodszym graczom polecamy stronę zewnętrzną, która zawiera mniej szczegółów, a starszym – wewnętrzną, na której znajduje się o wiele więcej elementów. Przyjrzyjcie się uważnie wybranym przez siebie stronom.
8. Możecie rozpocząć rozgrywkę!



## ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna osoba, która jako ostatnia (najbliżej dnia gry) była na spacerze w lesie. W swojej turze gracz najpierw rzuca kostką i przesuwa swój pionek po polach na planszy o tyle oczek, ile wypadło na kostce (w grze nie ma zbijania, dowolna liczba pionków może stać na tym samym polu). Jeżeli pionek gracza zakończył ruch na zwykłym polu  nic się nie dzieje i rozpoczyna się tura następnego gracza. Kiedy jednak pionek zatrzyma się na polu zadania  gracz porusza strzałką losującą, a następnie wykonuje wskazane przez nią zadanie (zadania opisane są poniżej). Kiedy gracz wykona zadanie poprawnie, uczestniczy dalej w grze. Jeżeli nie, traci następną kolejkę. Gra trwa dwie rundy, w trakcie których gracze naprzemiennie wykonują swoje tury (zgodnie z opisem powyżej). Rundy odmierzane są przejściem całej planszy – przez ponowne przekroczenie przez gracza pola startowego. Kiedy gracz zrobi to po raz pierwszy, odwraca swoją planszeczkę na drugą stronę.





Planszki graczy w trakcie pierwszego okrażenia

Planszki graczy w trakcie drugiego okrażenia

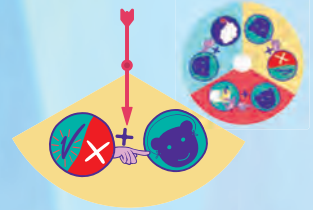


### Zadania:

Gracz, który będzie wykonywać zadanie, to gracz aktywny (czyli ta osoba, której pionek stoi na polu zadania). Gracz po lewej stronie gracza aktywnego zadaje pytania – dla ułatwienia poniższych opisów nazwijmy go graczem pytającym. Wszystkie zadania wykonuje się z użyciem maski oraz karty domu Enchantimals.

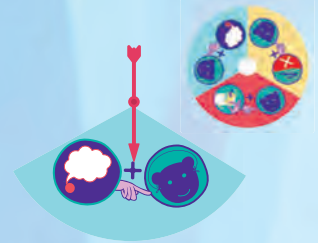
#### 1. Tak czy nie?

Jeżeli strzałka wskaże na to zadanie, gracz aktywny nie przygląda się swojej karcie domu, tylko od razu zakłada maskę. Gracz pytający zadaje graczowi aktywnemu jedno pytanie na temat domu jego bohaterki. Pytanie musi być sformułowane tak, żeby można było na nie odpowiedzieć „tak” lub „nie”. Np. „Czy w kuchni Bree znajduje się żyrandol z marchewkami?” (odpowiedź brzmi: „tak”), „Czy przed domem Patter jest stolik?” (odpowiedź brzmi: „nie”). Następnie gracz zdejmuje maskę i wszyscy uczestnicy rozgrywki weryfikują poprawność odpowiedzi. W zależności od tego, czy odpowiedź jest prawidłowa, czy nie, gracz postępuje zgodnie z opisem rozgrywki zamieszczonym w rozdziale „Rozgrywka”.



#### 2. Wymień 3

Gracz aktywny przygląda się swojej karcie domu i próbuje zapamiętać jak najwięcej szczegółów. Zakłada maskę. Następnie musi wymienić trzy rzeczy, które znajdują się w jego domu Enchantimals (np. „W pokoju Felicity są: poduszka w kształcie lisa, schody i kominek”). Później gracz zdejmuje maskę i wszyscy uczestnicy rozgrywki weryfikują poprawność odpowiedzi. W zależności od tego, czy odpowiedź jest prawidłowa, czy nie, gracz postępuje zgodnie z opisem rozgrywki zamieszczonym w rozdziale „Rozgrywka”.



#### 3. Co zniknęło?

Gracz aktywny przygląda się swojej karcie domu i próbuje zapamiętać jak najwięcej szczegółów. Zakłada maskę. Następnie gracz pytający zasłania swoją plansztką fragment domu Enchantimals gracza aktywnego. Kiedy to robi, gracz aktywny ściąga maskę. Musi wymienić jedną rzecz, która została zasłonięta. Przykład: na wizualizacji zasłonięto gitarę w pokoju Sage. Po udzieleniu odpowiedzi gracz pytający ściąga swoją plansztkę i wszyscy uczestnicy rozgrywki weryfikują poprawność odpowiedzi. W zależności od tego, czy odpowiedź jest prawidłowa, czy nie, gracz postępuje zgodnie z opisem rozgrywki zamieszczonym w rozdziale „Rozgrywka”. Nie zapominajcie o tym, żeby użyć odpowiedniej strony planszki do zakrycia obrazka – zależnie od tego, które okrażenie wykonujecie!



Pamiętajcie, że gra ma być przede wszystkim zabawą i nie chodzi o to, żeby zadawać sobie bardzo trudne pytania, np. „Czy w pokoju Sage znajdują się trzy nutki na pięciolinii?”.

### KONIEC GRY

Kiedy pierwszy z graczy przekroczy metę po raz drugi, gra natychmiast się kończy, a gracz ten zostaje zwycięzcą. Powodzenia!



## NÁVOD KE HŘE

Bree a Twist, Patter a Flap, Sage a Caper i Felicity a Flick se vydávají na lesní dobrodružství. Pojdte s nimi! Zahrajte si hru, která prověří vaši všímavost a chytrost. A možná se vám bude hodit i trocha štěstí. Zveme vás do pestrobarevného světa Enchantimals.

### Obsah balení:

- hrací deska a losovací kolo v krabici,
- 2 mosty určené k upevnění na desku,
- 4 masky,
- 4 gumičky k upevnění masek,
- 4 papírové figurky,
- 4 stojánky na papírové figurky,
- 4 karty domečků Enchantimals,
- 4 hráčské karty,
- losovací šipka,
- hrací kostka,
- návod ke hře.

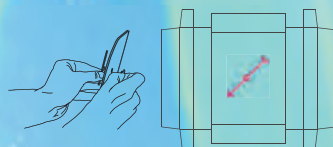


## CÍL HRY

V této hře je úkolem dostat se co nejrychleji na cílovou čáru.

## PŘÍPRAVA HRY

1. Upevněte do krabice losovací šipku.
2. Umístěte do krabice mosty.
3. Upevněte gumičky k maskám. Můžete požádat o pomoc dospělého.
4. Vyberte nebo vylosujte si figurky, vložte je do stojánek stejných barev a postavte je na startovací pole.
5. Každý hráč před sebe položí kartu domečku své vybrané postavy Enchantimal, její hráčskou kartu a masku.
6. Kostku položte poblíž hrací desky.
7. Vyberte si, které strany domů Enchantimals budete používat. Mladším hráčům doporučujeme používat vnější strany, protože obsahují méně detailů. Na vnitřních stranách je detailů mnohem více, takže se hodí pro starší hráče. Pečlivě si prohlédněte vybrané strany.
8. Nyní jste připraveni ke hře!



## PRŮBĚH HRY

Jako první hraje ten, kdo byl naposledy na procházce v lese. Ve svém tahu hráč nejprve hodí kostkou a posune svou figurku o tolik polí, kolik mu na kostce padlo (podle pravidel nelze figurky soupeřů vyházovat; na jednom poli může stát libovolný počet figurek). Pokud se figurka zastaví na obyčejném poličkách, nestane se nic a ve hře pokračuje další hráč. Pokud ale figurka přijde na poličko s úkolem, roztočí hráč losovací šipku a provede úkol, který mu šipka určí (úkoly jsou popsány dále). Pokud úkol provede správně, hraje dál. Pokud ne, musí svůj příští tah vynechat. Hra trvá dvě kola, během nichž se hráči podle výše uvedených pokynů střídají. V každém kole musí hráč projít celou trasu a dojít znovu na startovací poličko. Když hráč startovacím poličkem projde poprvé, otočí svoji hráčskou kartu.





Hráčské karty v prvním kole



Hráčské karty ve druhém kole

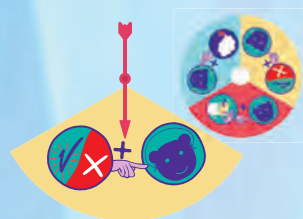


## Úkoly:

Hráč vykonávající úkol se nazývá hrajícím hráčem (je to ten, jehož figurka stojí na poličku s úkolem). Hráč po levici hrajícího hráče mu pokládá otázky. Pro jednoduchost mu budeme říkat tázající se hráč. Všechny úkoly se provádějí s pomocí masky a karty domečku Enchantimal.

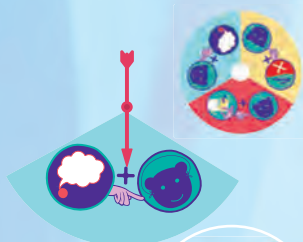
### 1. Ano nebo ne?

Pokud šipka ukáže na tento úkol, nepodívá se hrající hráč na svoji kartu domu. Namísto toho si ihned nasadí masku. Tázající se hráč položí hrajícímu hráči jednu otázku o domečku jeho postavy. Musí to být otázka, na kterou lze odpovědět „ano“ nebo „ne“. Například „Má Bree v kuchyni lustr z mrkvi?“ (odpověď je Ano); „Stojí před Patterřiným domem stůl?“ (odpověď je Ne). Poté, co hrající hráč odpoví, si sundá masku a všichni společně zkontrolují správnost jeho odpovědi. Hrající hráč pak postupuje podle toho, co je o splnění úkolu uvedeno v kapitole „Průběh hry“.



### 2. Jmenuj tři

Hrající hráč si prohlédne kartu domečku své postavy a pokusí se zapamatovat co nejvíce detailů. Pak si nasadí masku. Nakonec musí jmenovat tři věci, které v domečku jsou (například „Felicity má v pokoji: polštář ve tvaru lišky, schodiště a krb“). Poté, co hrající hráč odpoví, si sundá masku a všichni společně zkontrolují správnost jeho odpovědi. Hrající hráč pak postupuje podle toho, co je o splnění úkolu uvedeno v kapitole „Průběh hry“.



### 3. Co zmizelo?

Hrající hráč si prohlédne kartu domečku své postavy a pokusí se zapamatovat co nejvíce detailů. Pak si nasadí masku. Tázající se hráč svou hráčskou kartou zakryje část domečku herní postavy hrajícího hráče. Hrající hráč si poté sundá masku a musí říci jednu věc, která je v zakryté části domečku. Například: na obrázku je v Sagině domečku zakryta kytara. Poté, co hrající hráč odpoví, dá tázající se hráč svoji hráčskou kartu pryč a všichni společně zkontrolují správnost odpovědi. Hrající hráč pak postupuje podle toho, co je o splnění úkolu uvedeno v kapitole „Průběh hry“.



Nezapomeňte při zakrývání obrázků používat správnou stranu hráčských karet podle toho, v jakém kole právě jste.

Pamatujte, že hra má být především zábavná. Není cílem pokládat velmi těžké otázky, například „Jsou na osnově v Sagině pokoji tři noty?“

## KONEC HRY

Když první hráč podruhé dojde do cíle, hra okamžitě končí. Tento hráč se stává vítězem. Hodně štěstí!



## KASUTUSJUHEND

Bree ja Twist, Patter ja Flap, Sage ja Caper, aga ka Felicity ja Flick lähevad metsa seiklema. Liitu nendega! Mängi mängu, kus pead olema nii tähelepanelik kui ka nutikas. Sul võib ka natuke õnne vaja minna! Tunne end Enchantimalsi värvilises maailmas teretulnuna!

Karbi sisu:

- mängulaud koos karbis asuva loosikettaga;
- 2 mängulauale paigaldatavat silda;
- 4 maski;
- 4 paela maskide külge kinnitamiseks;
- 4 papist nuppu;
- 4 nupualust;
- 4 Enchantimalsi majakaarti;
- 4 mängija mängulauda;
- pöörlev nool;
- täring;
- kasutusjuhend.

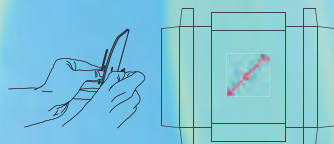


## MÄNGU EESMÄRK

Mängu eesmärk on jõuda võimalikult kiiresti finišijooneni.

## MÄNGU ÜLESSEADMINE

1. Paigalda pöörlev nool karpi.
2. Paigalda sillad mängulauale.
3. Kinnita paelad maskide külge. Võid täiskasvanult abi paluda.
4. Vali või tõmba oma nupp, paigalda see sobivat värvi alusele ja pane nupp algusväljale.
5. Iga mängija asetab Enchantimalsi majakaardi, mängija mängulaua ja valitud nupuga sobiva maski enda ette.
6. Aseta täring mängulaua lähedale.
7. Otsusta, kumba Enchantimalsi majakaardi poolt sa kasutad. Noorematel mängijatel soovitame kasutada välimisi pooli, kuna need sisaldavad vähem üksikasju, ning vanematel mängijatel sisemisi, kuna neil on üksikasju palju rohkem. Uuri tähelepanelikult valitud pooli.
8. Võid mängu alustada!



## MÄNGIMINE

Inimene, kes kõige viimati on metsas jalutanud, alustab mängu. Oma korra ajal veeretab mängija kõigepealt täringut ja liigutab nuppu vastava arvu väljade võrra (mängureeglid ei luba nuppe ära võtta; ühel väljal võib olla ükskõik mitu nuppu). Kui mängija nupp lõpetas liikumise tavalisel väljal, ei juhtu midagi ja on järgmise mängija kord. Kui kord lõpeb ülesande väljal, keerutab mängija pöörlevat noolt ja täidab ülesande, mille nool talle määrab (ülesandeid kirjeldatakse allpool). Kui mängija täidab ülesande õigesti, jätkab ta mängimist. Kui mitte, jääb ta järgmine kord vahele. Mäng kestab kaks ringi, mille jooksul mängijad käivad kordamööda (vastavalt ülaltoodud suunistele). Iga ring tähendab seda, et mängija ületab terve mängulaua ja uuesti ka algusvälja. Kui mängija teeb seda esimest korda, pöörab ta oma mängulaua ümber.



Osalejate mängulauad esimese ringi ajal



Osalejate mängulauad teise ringi ajal



## Ülesanded:

Mängija, kes ülesannet täidab, on aktiivne mängija (inimene, kelle nupp seisab ülesande väljal). Aktiivsest mängijast vasakul olev mängija küsib küsimusi – kirjelduse lihtsustamiseks nimetame teda küsivaks mängijaks. Kõik ülesanded täidetakse maski ja Enchantimalsi majakaarti kasutades.

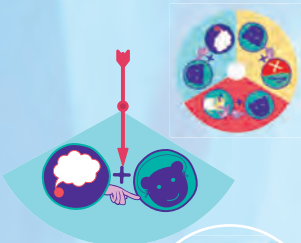
### 1. Jah või ei?

Kui nool osutab sellele ülesandele, ei vaata aktiivne mängija oma majakaarti, vaid paneb maski kohe ette. Küsiv mängija küsib aktiivselt mängijalt ühe küsimuse tema tegelaskuju maja kohta. Küsimusele peab saama vastata jah või ei. Näiteks: „Kas Bree köögis on porganditega lühter?“ (vastus on jah); „Kas Patteri maja ees on laud?“ (vastus on ei). Peale vastamist võtab mängija maski eest ja kõik mängijad kontrollivad vastuse õigsust. Olenevalt sellest, kas vastus on õige või mitte, tegutseb mängija jaotises „Mängimine“ toodud vastavale kirjeldusele.



### 2. Nimeta kolm

Aktiivne mängija uurib oma majakaarti ja üritab võimalikult palju üksikasju meelde jätta. Seejärel paneb ta maski ette. Ta peab nimetama kolm asja, mis on tema Enchantimalsi majas (näiteks: „Felicity toas on: rebasekujuline padi, trepp ja kamin“). Peale vastamist võtab mängija maski eest ja kõik mängijad kontrollivad vastuse õigsust. Olenevalt sellest, kas vastus on õige või mitte, tegutseb mängija jaotises „Mängimine“ toodud vastavale kirjeldusele.



### 3. Mis on kadunud?

Aktiivne mängija uurib oma majakaarti ja üritab võimalikult palju üksikasju meelde jätta. Seejärel paneb ta maski ette. Siis katab küsiv mängija oma mängulauaga osa aktiivse mängija Enchantimalsi majast. Kui see on tehtud, võtab aktiivne mängija maski eest. Ta peab nimetama ühe asja, mis on kaetud. Näiteks: Sage'i toas olev kitarr on kaetud. Peale vastamist eemaldab küsiv mängija oma mängulaua ja kõik mängijad kontrollivad vastuse õigsust. Olenevalt sellest, kas vastus on õige või mitte, tegutseb mängija jaotises „Mängimine“ toodud vastavale kirjeldusele.



Ära unusta piltide katmiseks kasutada mängulaua õiget poolt, olenevalt sellest, milline ring parasjagu on!

Pea meeles, et mäng peaks olema lõbus. Eesmärk ei ole küsida väga raskeid küsimusi, nagu „Kas Sage'i toas oleval noodijoonestikul on kolm nooti?“

## MÄNGU LÕPP

Kui esimene mängija ületab finišijoone teist korda, lõpeb mäng kohe ja see mängija kuulutatakse võitjaks. Onn kaasa!





## LEÍRÁS

Bree és Twist, Patter és Flap, Sage és Caper, valamint Felicity és Flick erdei kalandra indulnak. Csatlakozz hozzájuk! Játssz egy olyan játékkal, ahol a megfigyelőképeség mellett okosnak is kell lenned. Ezenfelül egy kis szerencse sem fog ártani! Meghívást kaptál az Enchantimals színes világába!

A doboz tartalma:

- játéktábla forgatónyíllal a dobozban
- 2 híd, amelyet a táblára kell erősíteni
- 4 maszk
- 4 maszkokra rögzíthető pánt
- 4 papír figura
- 4 papír figuratartó
- 4 Enchantimals-házkártya
- 4 játékos tábla
- forgatónyíl
- dobókocka
- leírás

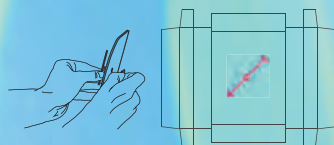


## A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja a célvonal lehető leggyorsabb elérése.

### A JÁTÉK CÉLJA A CÉLVONAL LEHETŐ LEGGYORSABB ELÉRÉSE

1. Rögzítsd a forgatónyílat a dobozban.
2. Rögzítsd a hidakat a dobozban.
3. Rögzítsd a pántokat a maszkokra. Ha szükséges, kérj meg egy felnőttet, hogy segítsen.
4. Válasszátok ki vagy rajzoljátok meg a figurákat, rögzítsétek a megfelelő színű tartókra, és tegyétek őket a kezdő mezőre.
5. Minden játékos maga elé tesz egy Enchantimals-házkártyát, egy játékos táblát és egy választott figurának megfelelő maszkot.
6. Tegyétek a dobókockát közel a táblához.
7. Döntsetek el, hogy az Enchantimals-házkártyák melyik oldalát fogjátok használni. Azt javasoljuk, hogy a külsőket a fiatalabb játékosok használják, mert azokon kevesebb részlet található, míg a belső az idősebb játékosoknak megfelelőek, mert azokon jóval több részlet található. Gondosan nézzétek meg a választott oldalt.
8. Kezdődhet a játék!



## JÁTÉKMENET

Az a játékos kezdi a játékot, aki mostanában sétált erdőben. Az első körben a játékos dob a kockával, és a megfelelő számú mezőt lépni a figurájával. Ha a játékos figurája normál mezőre lép, akkor semmi nem történik, és a következő játékos jön. Ha azonban a kör egy feladatmezőre ér véget, a játékos megforgatja a nyilat, és végrehajtja a nyíl által meghatározott feladatot. (A feladatok leírása az alábbiakban látható.) Ha a játékos helyesen hajtja végre a feladatot, akkor folytatja a játékot. Ha nem, akkor elveszíti a következő körét. A játék két körig tart, amelyek alatt a játékosok felváltva jönnek (a fenti útmutatás szerint). Minden körben a játékosnak át kell haladnia a teljes pályán, azaz kereszteznie kell a kezdő mezőt. Amikor egy játékos ezt először teszi, akkor megfordítja a játékos tábláját.



A játékosablák az első körben



A játékosablák a második körben

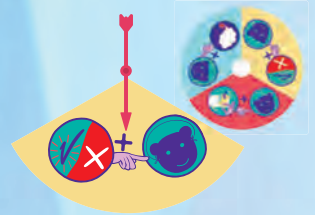


### Feladatok:

A feladatot végrehajtó játékos az aktív játékos (az a személy, akinek a figurája a feladatmezőn áll). Az aktív játékostól balra lévő játékos teszi fel a kérdéseket, és a leírás egyszerűbbé tételéhez öt mostantól „a kérdező játékosnak” hívjuk. Minden feladatot egy maszk és egy Enchantimals-házkártya használatával kell végrehajtani

### 1. Igen vagy nem?

Ha a nyíl erre a feladatra mutat, akkor az aktív játékos nem nézheti meg a kártyáját, hanem azonnal fel kell vennie a maszkját. A kérdező játékos feltesz egy kérdést az aktív játékosnak a szereplője házával kapcsolatban. Olyan kérdést kell feltenni, amelyre „igen” vagy „nem” választ lehet adni. Például „Van egy répacillár Bree konyhájában?” (a válasz igen) vagy „Van egy asztal Platter háza előtt?” (a válasz nem). A válasz után a játékos leveszi a maszkot, és az összes játékos ellenőrzi, hogy a válasz helyes volt-e. Attól függően, hogy a válasz helyes volt-e, a játékos végrehajtja a „Játékmenet” részben található megfelelő leírást.



### 2. Nevezd meg 3-at

Az aktív játékos megvizsgálja a házkártyáját, és megpróbál a lehető legtöbb részletre emlékezni. Ezután felveszi a maszkot. A játékosnak meg kell neveznie három dolgot az Enchantimals-házából (például „Felicity szobájában van a következők vannak: egy rókaformájú párna, egy lépcső és egy kandalló.”. A válasz után a játékos leveszi a maszkot, és az összes játékos ellenőrzi, hogy a válasz helyes volt-e. Attól függően, hogy a válasz helyes volt-e, a játékos végrehajtja a „Játékmenet” részben található megfelelő leírást.



### 3. Mi tűnt el?

Az aktív játékos megvizsgálja a házkártyáját, és megpróbál a lehető legtöbb részletre emlékezni. Ezután felveszi a maszkot. Utána a kérdező játékos a játékosablájával letakarja az aktív játékos Enchantimals-házkártyájának egy részét. Amikor elkészült, az aktív játékos leveszi a maszkot, és megnevezi azt a dolgot, amely le van takarva. Például Sage szobájában egy gitár le van takarva. A válasz után a kérdező játékos elveszi a játékosabláját, és az összes játékos ellenőrzi, hogy a válasz helyes volt-e. Attól függően, hogy a válasz helyes volt-e, a játékos végrehajtja a „Játékmenet” részben található megfelelő leírást.



Ne felejtsetek el a játékosablák megfelelő oldalát használni a képek letakarásához, mert az az aktuális körtől függ! Ne feledjétek, hogy a játék a szórakozásról szól. Nem az a lényeg, hogy nagyon nehéz kérdéseket kérdezzetek, pl. „Vannak hangjegyek a Sage szobájában lévő kottában?”

### A JÁTÉK VÉGE

Amikor az első játékos másodszor éri el a célvonalat, a játéknak vége, és az adott játékos a nyertes. Sok szerencsét!





## INSTRUKCIJOS

Bry su Tviste, Pipa su Flepu, Segė su Keipere bei Felicija su Flike leidžiasi ieškoti nuotykių miško pasaulyje. Prisijunkite prie jų! Žaiskite žaidimą, kuriame turite išlikti atidūs ir sumanus. Žinoma, prireiks ir šiek tiek sėkmės. Kviečiame į spalvingąjį „Enchantimals“ pasaulį!

Dėžutės turinys:

- žaidimo lenta su sukimo disku
- 2 tiltai, pastatomi ant lentos
- 4 kaukės
- 4 gumytės pritvirtinti prie kaukių
- 4 popierinės figūrėlės
- 4 popierinių figūrėlių stoveliai
- 4 „Enchantimals“ namų kortelės
- 4 žaidėjų lentos
- strėlytė
- žaidimo kauliukas
- instrukcijos

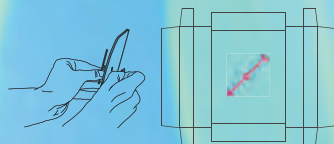


## ŽAIDIMO TIKSLAS



Žaidimo tikslas – kuo greičiau pasiekti finišo liniją.

## PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

1. Įstatykite strėlytę į dėžę.
2. Lentoje pastatykite tiltus.
3. Pritvirtinkite gumytes prie kaukių. Pagalbos galite paprašyti suaugusiųjų.
4. Pasirinkite arba nupieškite savo figūrėles, pritvirtinkite jas prie stovelių pagal spalvas ir padėkite jas ant pradžios laukelio.
5. Kiekvienas žaidėjas „Enchantimal“ namo kortelę, žaidėjo lentelę ir kaukę pagal pasirinktą figūrėlę padeda priešais save.
6. Padėkite kauliuką prie lentos.
7. Pasirinkite, kurias „Enchantimals“ namų puses naudosite. Jaunesniems žaidėjams rekomenduojame naudoti išorines puses, nes jose yra mažiau detalių, o vyresniems žaidėjams – vidines, nes ten jų kur kas daugiau. Atidžiai apžiūrėkite pasirinktas puses.
8. Dabar galite pradėti žaidimą!



## ŽAIDIMAS

Žaidimą pradeda žaidėjas, kuris paskutinis buvo pasivaikščioti miške. Žaidėjas meta kauliuką ir paeina savo figūrėle atitinkamą laukelių skaičių (pagal žaidimo taisykles figūrėlių negalima perimti; ant laukelio gali stovėti neribotas skaičius figūrėlių). Jei žaidėjo figūrėlė atsistoja įprastame laukelyje , nieko neįvyksta ir ėjimas pereina kitam žaidėjui. Tačiau jei po ėjimo žaidėjas sustoja ant užduoties laukelio , žaidėjas suka strėlytę ir atlieka užduotį, ties kuria sustoja strėlytė (užduotys aprašytos toliau). Jei žaidėjas užduotį atlieka teisingai, jis tęsia žaidimą. Jei ne, žaidėjas praleidžia kitą ėjimą. Žaidimas trunka du ratas, per kuriuos žaidėjai eina iš eilės (kaip pirmiau nurodyta žaidimo instrukcijoje). Vienas ratas įveiktas, kai žaidėjas pereina visą lentą – dar kartą peržengia pradžios laukelį. Kai žaidėjas pirmą kartą pereina visą ratą, jis apverčia savo žaidėjo lentelę.





Žaidėjo lentelės pirmo rato metu



Žaidėjo lentelės antro rato metu

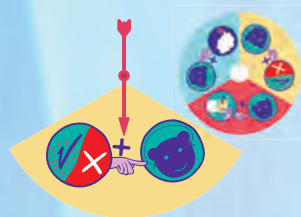


## Užduotys.

Užduotį atliekantis žaidėjas vadinamas aktyviu žaidėju (žaidėjas, kurio figūrėlė stovi ant užduoties laukelio). Aktyvaus žaidėjo kairėje esantis žaidėjas užduoda klausimus. Kad būtų lengviau, aprašymuose jį vadinsime „klausiančiuoju“. Visos užduotys atliekamos su kauke ir „Enchantimal“ namo kortele.

### 1. Taip ar ne?

Jei rodyklė sustoja ties šia užduotimi, aktyvus žaidėjas nežiūri į savo namo kortelę, bet iškart užsideda kaukę. Klausiantysis užduoda aktyviam žaidėjui klausimą apie jo veikėjo namą. Į klausimą turi būti galima atsakyti „taip“ arba „ne“. Pavyzdžiui, „Ar Bry virtuvėje yra šviestuvas iš morkų?“ (atsakymas „taip“); „Ar priešais Pipos namą yra stalas?“ (atsakymas „ne“). Kai žaidėjas atsako į klausimą, jis nusiima kaukę, o visi žaidėjai patikrina, ar atsakymas teisingas. Atsižvelgiant į tai, ar atsakymas teisingas, žaidėjas atlieka veiksmus pagal atitinkamą aprašymą skyriuje „Žaidimas“.



### 2. Įvardyk 3 daiktus

Aktyvus žaidėjas atidžiai apžiūri savo namo kortelę ir stengiasi įsiminti kuo daugiau detalių. Tada užsideda kaukę. Žaidėjas turi įvardyti tris daiktus, kurie yra jo „Enchantimal“ name (pvz., „Felicijos kambaryje yra: lapės formos pagalvė, laiptai ir židinyš“). Kai žaidėjas atsako į klausimą, jis nusiima kaukę, o visi žaidėjai patikrina, ar atsakymas teisingas. Atsižvelgiant į tai, ar atsakymas teisingas, žaidėjas atlieka veiksmus pagal atitinkamą aprašymą skyriuje „Žaidimas“.



### 3. Kas pradingo?

Aktyvus žaidėjas atidžiai apžiūri savo namo kortelę ir stengiasi įsiminti kuo daugiau detalių. Tada užsideda kaukę. Tada klausiantysis savo žaidėjo kortelę uždengia aktyvaus žaidėjo „Enchantimal“ namo dalį. Aktyvus žaidėjas nusiima kaukę. Žaidėjas turi įvardyti vieną daiktą, kuris yra uždengtas. Pavyzdžiui, iliustracijoje uždengta Segės kambaryje esanti gitara. Kai žaidėjas atsako į klausimą, klausiantysis patraukia savo žaidėjo kortelę, o visi žaidėjai patikrina, ar atsakymas teisingas. Atsižvelgiant į tai, ar atsakymas teisingas, žaidėjas atlieka veiksmus pagal atitinkamą aprašymą skyriuje „Žaidimas“.



Nepamirškite, kad paveikslėlius reikia uždengti teisinga žaidėjo kortelės puse – tai priklauso nuo dabartinio rato! Atminkite, kad žaisti turi būti smagu. Nebūtina užduoti labai sudėtingų klausimų, pvz., „Ar Segės kambaryje esančioje penklinėje yra trys natos?“.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Pirmam žaidėjui pasiekus finišo liniją antrą kartą, žaidimas iš karto baigiamas. Jis tampa žaidimo nugalėtoju. Sėkmės!



## NOTEIKUMI

Brī, Tvista, Patera, Flepa, Seidža, Kapera, Feliciti un Flika dodas piedzīvojumā uz mežu. Pievienojieties viņām! Spēlējiet spēli, kurā ir jābūt gan uzmanīgam, gan atjautīgam. Noderēs arī mazliet veiksmes! Laipni lūdzam Enchantimals krāsainajā pasaulē!

Kastes saturs:

- spēles laukums un kastē ievietota sektoru ripa;
- 2 tilti, kas jāuzstāda uz spēles laukuma;
- 4 maskas;
- 4 gumijas, kas piestiprināmas pie maskām;
- 4 papīra miniatūras;
- 4 papīra miniatūru statīvi;
- 4 Enchantimals māju kārti;
- 4 spēlētāju laukumi;
- griežamā bultiņa;
- metamais kauliņš;
- pamācība.

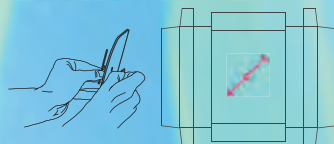


## SPĒLES UZDEVUMS



Spēles uzdevums ir pēc iespējas ātrāk sasniegt finiša līniju.

### SPĒLES SAGATAVOŠANA

1. Nostipriniet griežamo bultiņu kastē.
2. Nostipriniet tiltus uz spēles laukuma.
3. Piestipriniet gumijas pie maskām. Varat lūgt palīdzību pieaugušajam.
4. Izvēlieties vai izlozējiet savas miniatūras, piestipriniet tās pie statīviem ar atbilstošām krāsām un novietojiet uz sākuma lauciņa.
5. Katrs spēlētājs novieto sev priekšā Enchantimal mājas kārti, spēlētāja laukumu un masku, kas atbilst izvēlētajai miniatūrai.
6. Novietojiet metamo kauliņu blakus spēles laukumam.
7. Izvēlieties, kuru pusi no Enchantimals mājām jūs lietosit. Mēs iesakām lietot ārpusi jaunākiem spēlētājiem, jo tajā ir mazāk detaļu, un iekšpusi – vecākiem spēlētājiem, jo tajā ir daudz vairāk detaļu. Kārtīgi izpētiet izvēlētas puses.
8. Varat sākt spēli!



### SPĒLES GAITA

Spēli sāk persona, kas pati pēdējā ir pastaigājusies pa mežu. Sava gājiena laikā spēlētājs vispirms met metamo kauliņu un pārvieto savu miniatūru par attiecīgo lauciņu skaitu (spēles noteikumi neļauj savākt miniatūras; jebkāds to daudzums var atrasties uz viena lauciņa). Ja spēlētāja miniatūra beidz gājienu uz parastā lauciņa , nekāda darbība nav jāveic un gājienu veic nākamais spēlētājs. Savukārt, ja gājienam beidzas uz uzdevuma lauciņa , spēlētājs griež griežamo bultiņu un izpilda norādīto uzdevumu (uzdevumi ir aprakstīti tālāk). Ja spēlētājs izpilda uzdevumu pareizi, viņš/ viņa turpina spēlēt. Ja ne, viņš/ viņa zaudē nākamo gājienu. Spēles ilgums ir divas kārtas, kuru laikā spēlētāji pēc kārtas veic gājienus (kā aprakstīts iepriekš). Katra kārta nozīmē, ka spēlētājs veic vienu apli pa spēles laukumu, vēlreiz šķērsojot sākuma lauciņu. Kad spēlētājs to paveic pirmoreiz, viņš/ viņa apgriež otrādi savu spēlētāja laukumu.





Spēlētāju laukumi pirmajā kārtā



Spēlētāju laukumi otrajā kārtā



### Uzdevumi.

Spēlētājs, kas izpilda savu uzdevumu, ir aktīvais spēlētājs (persona, kuras miniatūra stāv uz uzdevuma lauciņa). Spēlētājs pa kreisi no aktīvā spēlētāja uzdod jautājumus – lai atvieglotu aprakstu, nosauksim viņu par „jautājošo spēlētāju”. Visi uzdevumi tiek izpildīti, izmantojot masku un Enchantimal mājas kārti.

#### 1. Jā vai nē?

Ja bultiņa norāda uz šo uzdevumu, aktīvais spēlētājs neskatās uz savu mājas kārti un nekavējoties uzvelk masku. Jautājošais spēlētājs uzdod aktīvajam spēlētājam vienu jautājumu par viņa atveidotā tēla māju. Jautājumam jābūt tādām, lai uz to varētu atbildēt ar „jā” vai „nē”. Piemēram: „Vai Brī virtuvē ir burkānu lustra?” (atbilde ir „jā”); „Vai Pateras mājas priekšā ir galds?” (atbilde ir „nē”). Pēc atbildēšanas spēlētājs noņem masku un visi spēlētāji pārliecinās, vai atbilde ir pareiza. Atkarībā no tā, vai atbilde ir pareiza vai ne, spēlētājs rīkojas pēc attiecīgā apraksta, kas ir pieejams sadaļā „Spēles gaita”.



#### 2. Nosauciet 3

Aktīvais spēlētājs izpēta savu mājas kārti un mēģina atcerēties pēc iespējas vairāk detaļu. Pēc tam viņš/ viņa uzvelk masku. Viņam/ viņai ir jānosauc trīs priekšmeti, kas atrodas viņa/ viņas Enchantimal mājā (piemēram, „Felicitī istabā ir lapsas formas spilvens, kāpnes un kamīns”). Pēc atbildēšanas spēlētājs noņem masku un visi spēlētāji pārliecinās, vai atbilde ir pareiza. Atkarībā no tā, vai atbilde ir pareiza vai ne, spēlētājs rīkojas pēc attiecīgā apraksta, kas ir pieejams sadaļā „Spēles gaita”.



#### 3. Kas ir pazudis?

Aktīvais spēlētājs izpēta savu mājas kārti un mēģina atcerēties pēc iespējas vairāk detaļu. Pēc tam viņš/ viņa uzvelk masku. Tad jautājošais spēlētājs ar savu spēles laukumu aizklāj daļu no aktīvā spēlētāja Enchantimal mājas. Kad tas ir izdarīts, aktīvais spēlētājs noņem masku. Viņam/ viņai ir jānosauc viens priekšmets, kas ir aizklāts. Piemēram, attēlā ir aizklāta ģitāra Seidžas istabā. Pēc atbildēšanas jautājošais spēlētājs noņem savu laukumu un visi spēlētāji pārliecinās, vai atbilde ir pareiza. Atkarībā no tā, vai atbilde ir pareiza vai ne, spēlētājs rīkojas pēc attiecīgā apraksta, kas ir pieejams sadaļā „Spēles gaita”.



Neaizmirstiet attēla aizklāšanai izmantot pareizo spēlētāja laukuma pusi – tā ir atkarīga no pašreizējās spēles kārtas! Atcerieties, ka šī spēle ir domāta izklaidei. Ir svarīgi neuzdot ļoti sarežģītus jautājumus, piemēram: „Vai Seidžas istabā uz nošu līnijas ir trīs notis?”

### SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, tiklīdz pirmais spēlētājs otro reizi sasniedz finiša līniju, un šis spēlētājs tiek pasludināts par uzvarētāju. Veiksmi!





## INSTRUCȚIUNI

Bree și Twist, Patter și Flap, Sage și Caper, precum și Felicity și Flick pornesc într-o aventură în pădure. Însoteste-le! Joacă un joc în care trebuie să fii și atent, și isteț. S-ar putea să ai nevoie și de puțin noroc! Pătrunde în lumea colorată Enchantimals!

### Conținutul cutiei:

- tablă de joc, cu un disc cu diviziuni inserat în cutie
- 2 poduri, de plasat pe tabla de joc
- 4 măști
- 4 benzi care se atașează la măști
- 4 miniaturi din hârtie
- 4 suporturi pentru miniaturi din hârtie
- 4 cartonașe cu casele Enchantimals
- 4 table pentru jucători
- săgeată
- zar
- instrucțiuni

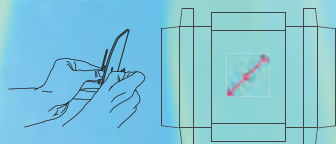


## OBIECTIVUL JOCULUI

Obiectivul este de a trece linia de sosire cât mai rapid posibil.

## PREGĂTIREA JOCULUI:

1. Fixați săgeata de discul din cutie.
2. Plasați podurile pe tabla de joc.
3. Atașați benzile pe măști. Puteți cere ajutorul unui adult.
4. Alegeți sau trageți la sorți miniaturile, montați-le pe suporturile cu culorile potrivite și așezați-le pe câmpul de start.
5. Fiecare jucător așază în fața sa un cartonaș cu casa Enchantimal, o tablă și o mască ce se potrivește cu miniatura aleasă.
6. Așezați zarul în apropierea tablei de joc.
7. Decideți ce părți ale caselor Enchantimals veți folosi. Vă recomandăm să le folosiți pe cele exterioare pentru jucătorii mai tineri, deoarece acestea conțin mai puține detalii, iar pe cele interioare pentru jucătorii mai mari, deoarece conțin mult mai multe detalii. Examinați cu atenție părțile alese.
8. Puteți începe jocul!



## DESFĂȘURAREA JOCULUI

Persoana care a fost cel mai recent într-o plimbare prin pădure începe jocul. Atunci când îi vine rândul, jucătorul dă cu zarul și mută miniatura peste numărul relevant de câmpuri (regulile jocului nu permit capturarea miniaturilor; pe un câmp se pot afla oricâte miniaturi). Dacă miniatura jucătorului se oprește pe un câmp obișnuit ☀️, nu se întâmplă nimic și vine rândul următorului jucător. Dacă, însă, aceasta se oprește pe un câmp cu sarcini 🌻, jucătorul învârte săgeata și îndeplinește sarcina stabilită cu ajutorul săgeții (sarcinile sunt descrise mai jos). Dacă jucătorul îndeplinește sarcina corect, acesta continuă jocul. În caz contrar, își pierde rândul la turul următor. Jocul durează două tururi, jucătorii jucând pe rând (conform instrucțiunilor de mai sus). Fiecare tur presupune traversarea întregii table de joc de către toți jucătorii (treccrea peste câmpul de start). Când un jucător trece peste câmpul de start prima oară, își întoarce tabla pe cealaltă parte.



Tablele pentru jucători în primul tur

Tablele pentru jucători în al doilea tur

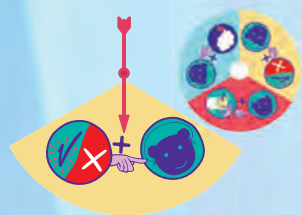


### Sarcini:

Jucătorul care îndeplinește sarcina este jucătorul activ (persoana a cărei miniatură se găsește în câmpul cu sarcini). Jucătorul din stânga jucătorului activ pune întrebările (pentru a simplifica descrierea, îi vom spune „jucătorul care întreabă”). Toate sarcinile sunt îndeplinite cu ajutorul măștii și a cartonașului cu casa Enchantimal.

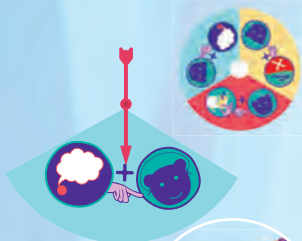
### 1. Da sau Nu?

Dacă săgeata indică această sarcină, jucătorul activ nu se uită la cartonașul său cu casa, ci își pune imediat masca. Jucătorul care întreabă îi pune jucătorului activ o întrebare despre casa personajului său. La întrebare trebuie să se poată răspunde cu „da” sau „nu”. De exemplu, „Se găsește un candelabru din morcovi în bucătăria lui Bree?” (răspunsul este „da”); „Se găsește o masă în fața casei lui Patter?” (răspunsul este „nu”). După ce răspunde, jucătorul își dă jos masca și toți jucătorii verifică dacă răspunsul este corect. În funcție de corectitudinea răspunsului, jucătorul respectă descrierea relevantă din secțiunea „Desfășurarea jocului”.



### 2. Numește 3

Jucătorul activ examinează cartonașul său cu casa și încearcă să rețină cât mai multe detalii posibil. Apoi își pune masca. Jucătorul trebuie să numească trei lucruri din casa sa Enchantimal (de exemplu: „În camera lui Felicity, se găsesc: o pernă în formă de vulpe, scări și un șemineu.”). După ce răspunde, jucătorul își dă jos masca și toți jucătorii verifică dacă răspunsul este corect. În funcție de corectitudinea răspunsului, jucătorul respectă descrierea relevantă din secțiunea „Desfășurarea jocului”.



### 3. Ce a dispărut?

Jucătorul activ examinează cartonașul său cu casa și încearcă să rețină cât mai multe detalii posibil. Apoi își pune masca. Apoi jucătorul care întreabă acoperă, cu tabla sa, o parte din casa Enchantimal a jucătorului activ. Când este gata, jucătorul activ își dă jos masca. Acesta trebuie să numească lucrul care a fost acoperit. De exemplu: o chitară din camera lui Sage a fost acoperită. După ce răspunde, jucătorul care întreabă îndepărtează tabla și toți jucătorii verifică dacă răspunsul este corect. În funcție de corectitudinea răspunsului, jucătorul respectă descrierea relevantă din secțiunea „Desfășurarea jocului”.



Nu uitați să folosiți partea corectă a tabelor pentru jucători pentru a acoperi imaginile, deoarece acest lucru depinde de turul curent!

Nu uitați că jocul trebuie să fie distractiv. Scopul nu este de a pune întrebări foarte grele, cum ar fi „Se găsesc trei note pe portativul din camera lui Sage?”.

### SFÂRȘITUL JOCULUI

Când primul jucător ajunge la linia de sosire a doua oară, jocul se încheie imediat, iar jucătorul este declarat câștigător. Mult noroc!





## NÁVOD

Bree a Twist, Patter a Flap, Sage a Caper a tiež Felicity a Flick sa vydávajú na dobrodružstvo do lesa. Pridajte sa k nim! Zahrajte si hru, v ktorej musíte byť všímaví a zároveň bystrí. A budete tiež potrebovať trochu šťastia! Vitajte vo farebnom svete Enchantimals!

Obsah balenia:

- Hracia doska so šípkou umiestnenou v škatuli
- 2 mosty, ktoré sa pripevnia na hraciu dosku
- 4 masky
- 4 gumičky na pripevnenie k maskám
- 4 papierové figúrky
- 4 držiaky papierových figúrok
- 4 karty domov Enchantimals
- 4 hracie dosky pre hráčov
- Otočná šípka
- Kocka
- Návod

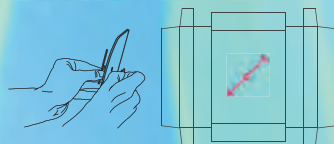


## CIEĽ HRY



Cieľom hry je čo najrýchlejšie prekročiť cieľovú čiaru.

## PRÍPRAVA HRY

1. Otočnú šíпку vložte do škatule.
2. Mosty pripevnite na hraciu dosku.
3. Gumičky pripevnite k maskám. Môžete poprosiť o pomoc dospelú osobu.
4. Vyberte alebo vylosujte si svoje figúrky, vložte ich do držiaka s príslušnou farbou a položte ich na štartovné políčko.
5. Každý hráč pred seba položí kartu domu Enchantimals, hraciu dosku pre hráča a masku podľa príslušnej figúrky.
6. Kocku položte do blízkosti hracej dosky.
7. Vyberte si, ktorú stranu domu Enchantimals budete používať. Mladším hráčom odporúčame použiť kartu vonkajška, pretože obsahuje menej detailov, a starším hráčom zase kartu vnútrajška, ktorá ich obsahuje viac. Pozorne si prezrite vybrané strany.
8. Hra sa môže začať!



## PRIEBEH HRY

Hru začína osoba, ktorá bola ako posledná na prechádzke v lese. Hráč vo svojom ťahu najprv hodí kockou a posunie figúrku o príslušný počet políčok (pravidlá hry nepovoľujú vyhadzovanie figúrok – na políčku ich môže stáť ľubovoľný počet). Ak hráčova figúrka ukončí svoj ťah na normálnom políčku , nič sa nedeje a pokračuje ďalší hráč. Ak však svoj ťah ukončí na políčku s úlohou , hráč zatočí otočnou šípkou a vykoná úlohu, na ktorú ukáže šípka (úlohy sú opísané nižšie). Ak hráč splní úlohu, môže pokračovať v hre. Ak nie, stráca ďalší ťah. Hra trvá dve kolá, počas ktorých sa hráči striedajú (podľa hore uvedených pokynov). Každým kolom sa myslí prekročenie celej hracej dosky všetkými hráčmi – prekročenie štartovného políčka. Keď tak hráč urobí prvýkrát, otočí svoju hraciu dosku.



Hracia doska počas prvého kola



Hracia doska počas druhého kola

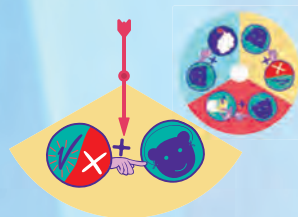


## Úlohy:

Hráč, ktorý plní úlohu, je aktívny hráč (hráč, ktorého figurka stojí na políčku s úlohou). Hráč na ľavej strane aktívneho hráča sa pýta otázky – pre zjednodušenie ho budeme nazývať „hráč s otázkou“. Všetky úlohy sa plnia pomocou masky a karty s domom Enchantimals.

### 1. Áno alebo nie?

Keď šípka ukáže na túto úlohu, aktívny hráč sa nesmie pozrieť na svoju kartu s domom, ale miesto toho si ihneď nasadí masku. Hráč s otázkou položí aktívnemu hráčovi otázku o jeho dome. Na otázku sa musí dať odpovedať „áno“ alebo „nie“. Napríklad: „Má Bree v kuchyni luster z mrkvy?“ (odpoveď je áno), „Je pred Patteriným domom stôl?“ (odpoveď je nie). Po odpovedi si hráč zloží masku a všetci hráči spoločne skontrolujú odpovede. Podľa toho, či sú správne alebo nie, hráč postupuje podľa príslušného opisu v časti Priebeh hry.



### 2. Vymenuj 3

Aktívny hráč si prezrie svoju kartu s domom a pokúsi sa zapamätať si čo najviac detailov. Potom si nasadí masku. Hráč musí vymenovať tri veci, ktoré sú v jeho dome Enchantimal (napríklad Felicity má v izbe vankuš v tvare líšky, schody kozub.) Po odpovedi si hráč zloží masku a všetci hráči spoločne skontrolujú odpovede. Podľa toho, či sú správne alebo nie, hráč postupuje podľa príslušného opisu v časti Priebeh hry.



### 3. Čo sa stratilo?

Aktívny hráč si prezrie svoju kartu s domom a pokúsi sa zapamätať si čo najviac detailov. Potom si nasadí masku. Hráč s otázkou potom svojou hracou doskou zakryje časť domu Enchantimal aktívneho hráča. Potom si aktívny hráč zloží masku. Musí vymenovať jednu vec, ktorá je zakrytá. Napríklad: na obrázku je zakrytá gitara v izbe Sage. Po odpovedi hráč s otázkou odloží svoju hraciu dosku a všetci hráči spoločne skontrolujú odpovede. Podľa toho, či sú správne alebo nie, hráč postupuje podľa príslušného opisu v časti Priebeh hry.



Nezabúdajte na zakrytie obrázkov použitím správnu stranu hracej dosky – záleží to na aktuálnom kole!

Nezabúdajte, že hra má byť v prvom rade zábavou. Dôležité je neklásť príliš ťažké otázky, ako napríklad „Sú na notovej osnove v izbe Sage tri noty?“

## KONIEC HRY

Keď sa prvý hráč dostane do cieľa druhýkrát, hra ihneď končí a tento hráč je vyhlásený za víťaza. Vela šťastia!

## ІНСТРУКЦІЯ

Брі та Твіст, Петтер і Флеп, Сейдж і Кейпер, а також Фелісіті та Флік вирушають назустріч пригодам у лісі. Приєднуйтеся до них! Зіграйте гру, в якій вам потрібно бути спостережливими й розумними. Вам також може знадобитися трішки удачі! Відчуйте себе званим гостем у кольоровому світі Enchantimals!

До комплекту входить:

- ігрове поле з рулеткою, вбудовану в коробку
- 2 мости, які необхідно встановити на полі
- 4 маски
- 4 стрічки для кріплення до масок
- 4 паперові фігурки персонажів
- 4 паперові підставки для фігурок персонажів
- 4 карти домів Enchantimals
- 4 картки учасників
- стрілка рулетки
- кубик
- інструкція

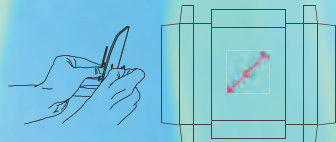


## МЕТА ГРИ

Мета гри – якомога швидше дійти до фінішу.

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

1. Установіть стрілку рулетки в коробці.
2. Установіть мости на ігровій дошці.
3. Прикріпіть стрічки до масок. Вам може знадобитися допомога дорослих.
4. Виберіть або розіграйте фігурки, установіть їх на підставки з відповідними кольорами й розмістіть їх на стартовому полі.
5. Кожен гравець розміщує карту дому Enchantimal, щоб картки учасників і маски мали той же колір, що й вибрана фігурка персонажа.
6. Покладіть кубик біля ігрового поля.
7. Вирішіть, які сторони домів Enchantimals ви будете використовувати. Ми рекомендуємо використовувати зовнішні для молодших гравців, оскільки в них міститься менше деталей, а внутрішні – для старших, оскільки в них є набагато більше деталей. Уважно перевірте вибрані сторони.
8. Можна починати гру!



## ЯК ГРАТИ

Гру починає той, хто останнім ходив гуляти до лісу. У свій хід гравець кидає кубик і переміщує свою фігурку персонажа на відповідну кількість полів (правила гри не дозволяють захоплювати фігурки; на полі може стояти будь-яка кількість фігурок). Якщо фігурка гравця зупиняється на звичайному полі, нічого не відбувається, і хід робить наступний гравець. Однак якщо хід завершується на полі завдання, гравець крутить рулетку й виконує завдання, на яке вказує стрілка (завдання описано нижче). Якщо гравець виконує завдання правильно, він продовжує гру. Якщо ні, він пропускає наступний хід. Гра триває два раунди, протягом яких кожен гравець по черзі робить свій хід (відповідно до інструкції, наведеної вище). Новий раунд починається тоді, коли всі гравці повністю пройшли ігрове поле, перетнувши старт. Коли гравець робить це вперше, він повертає свою картку учасника на інший бік.



Картки учасників під час першого раунду

Картки учасників під час другого раунду



### Завдання:

Гравець, що виконує завдання, — це активний гравець (гравець, чия фігурка стоїть на полі завдання). Гравець зліва від активного ставить запитання. Для спрощення опису ми назвемо його «допитливий гравець». Усі завдання виконуються за допомогою маски або карти дому Enchantimals.

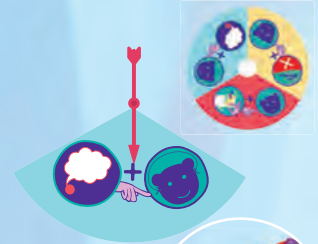
#### 1. Так чи ні?

Якщо стрілка вказує на це завдання, активний гравець не дивиться на свою карту дому, а відразу надягає маску. Допитливий гравець ставить активному гравцеві одне запитання про дім його персонажа. Запитання має бути таким, щоб на нього можна було відповісти «так» або «ні». Наприклад: «На кухні Брі є морквяна люстра?» (відповідь — так), «Перед домом Петтер є стіл?» (відповідь — ні). Відповівши гравець знімає маску, і всі перевіряють, чи відповідь була правильною. Залежно від того, чи правильною була відповідь, гравець виконує дію з відповідного опису в розділі «Як грати».



#### 2. Назви 3

Активний гравець дивиться на свою карту дому й намагається запам'ятати якомога більше деталей. Потім він надягає маску. Він має назвати три речі в своєму домі Enchantimals (наприклад, «У домі Фелісіті є подушка у формі лисиці, сходи та комин»). Відповівши гравець знімає маску, і всі перевіряють, чи відповідь була правильною. Залежно від того, чи правильною була відповідь, гравець виконує дію з відповідного опису в розділі «Як грати».



#### 3. Що зникло?

Активний гравець дивиться на свою карту дому й намагається запам'ятати якомога більше деталей. Потім він надягає маску. Допитливий гравець закриває частину дому Enchantimals активного гравця своєю картою. Після цього активний гравець знімає маску. Він має назвати одну річ, яку було закрито. Наприклад, закрито гітару в кімнаті Сейдж. Після відповіді допитливий гравець забирає свою карту гравця, і всі перевіряють, чи відповідь була правильною. Залежно від того, чи правильною була відповідь, гравець виконує дію з відповідного опису в розділі «Як грати».



Не забудьте використовувати правильну сторону картки учасника, щоб закривати картинки, оскільки це залежить від того, на якому вона раунді!

Пам'ятайте, що гра має бути веселою. Не задавайте надто складних питань, як-от «На нотному стані в кімнаті Сейдж є три ноти?».

### КІНЕЦЬ ГРИ

Коли один із гравців удруге досягає фінішної лінії, гра відразу закінчується, а цей гравець оголошується переможцем.

Нехай щастить!





## ИНСТРУКЦИЯ

Бри Кроля с Твистом, Пэттер Павлина с Флепом, Седж Скунсы с Кейпером и Фелисити Лис с Фликом отправляются в лесное приключение. Пойдём вместе с ними! Сыграйте в игру, в которой используете свою наблюдательность и проницательность. Вам также понадобится немного удачи! Добро пожаловать в цветной мир Энчантималс!

Содержание коробки:

- игровое поле (устанавливается внутри коробки)
- 2 моста (устанавливаются в игровом поле)
- 4 маски
- 4 резинки для масок
- 4 фишки
- 4 подставки под фишки
- 4 карты домов Энчантималс
- 4 специальные карточки для игроков
- стрелка-рулетка
- кубик
- инструкция

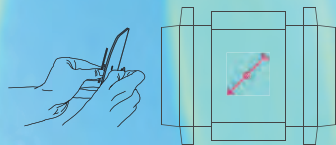


## ЦЕЛЬ ИГРЫ



Цель игры – пройти два круга быстрее всех.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

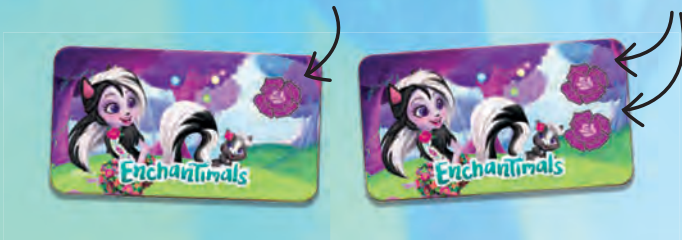
1. Вставьте стрелку-рулетку в игровое поле внутри коробки.
2. Установите мосты в игровом поле.
3. Прикрепите резинки к маскам. Можете попросить, чтобы кто-то взрослый помог вам.
4. Выберите свои фишки, вставьте их в подставки подходящего цвета и установите на старте.
5. Каждый игрок кладёт перед собой карту дома Энчантималс, специальную карточку и маску, подходящую к своей фишке.
6. Положите кубик рядом с игровым полем.
7. Решите, какая сторона домов Энчантималс принимает участие в игре. Для младших участников рекомендуется наружная сторона, которая содержит меньше деталей. Для игроков постарше – внутренняя сторона, где находится намного больше элементов. Рассмотрите внимательно выбранные вами стороны.
8. Можно начинать игру!



## ИГРА

Игру начинает тот, кто последний был на прогулке в лесу. Игрок сначала бросает кубик и передвигает свою фишку на столько полей-цветочков, сколько выпало на кубике (на одном поле может стоять любое количество фишек). Если фишка игрока заканчивает движение на обычном поле , то ничего не происходит и начинается ход следующего игрока. Если фишка останавливается на поле задания,  игрок крутит стрелку, а затем выполняет задание, которое покажет стрелка (задания описаны ниже). Когда игрок выполнит задание правильно, то играет дальше. Если нет, то теряет следующий ход. Игра длится два раунда, в течение которых игроки попеременно делают свой ход (согласно описанию выше). Раунд – это полный проход игроком всего игрового поля (полный проход – это пересечение стартового поля). Когда игрок сделает это первый раз, переворачивает свою специальную карточку на другую сторону.





**Задания:**

Игрок, который будет выполнять задание – это активный игрок ( то есть тот, чья фишка стоит на поле задания). Игрок с левой стороны от активного игрока задаёт вопросы (его называем спрашивающим игроком). Все задания надо выполнять, используя маску и карты дома Энчантималс.

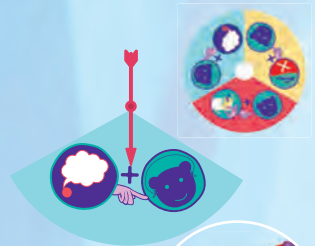
**1. Да или нет?**

Если стрелка покажет это задание, активный игрок не смотрит на свою карту дома, только сразу надевает маску. Спрашивающий игрок задаёт активному игроку один вопрос на тему дома его персонажа. Вопрос должен быть сформулирован так, чтобы можно было на него ответить «да» или «нет». Например, «В кухне Бри есть люстра с морковками?» (ответ «да»); «Перед домом Пэттер есть столлик?» (ответ «нет»). Когда игрок ответит на вопрос, снимает маску и все участники игры проверяют правильность ответа. Если ответ был правильный, то игрок играет дальше, если нет – пропускает ход.



**2. Назови 3**

Активный игрок смотрит на свою карту дома и пробует запомнить как можно больше подробностей. Надевает маску. Затем он должен назвать три вещи, которые находятся в его доме Энчантималс (например, «В комнате Фелисити находятся: подушка в форме лисы, лестница и камин»). Когда игрок ответит на вопрос, снимает маску и все участники игры проверяют правильность ответа. Если ответ был правильный, то игрок играет дальше, если нет – пропускает ход.



**3. Что пропало?**

Активный игрок смотрит на свою карту дома и пробует запомнить как можно больше подробностей. Надевает маску. Затем спрашивающий игрок закрывает своей специальной карточкой часть дома Энчантималс у активного игрока. После этого активный игрок снимает маску. Он должен назвать одну вещь, которая закрыта. Пример: «Закрыта гитара в комнате Седж». Когда игрок ответит на вопрос, снимает маску и все участники игры проверяют правильность ответа. Если ответ был правильный, то игрок играет дальше, если нет – пропускает ход.



Не забывайте о том, чтобы пользоваться правильной стороной специальной карточки для закрывания дома – в зависимости от того, который круг вы выполняете!

Помните, что игра должна быть прежде всего забавой и не задавайте вопросов на засыпку типа «В комнате Седж на нотных линейках находятся три нотки?».

**Конец игры**

Игра заканчивается, когда один из игроков пересечет линию старта во второй раз. Этот игрок становится победителем. Удачи!









**TREFL SA**  
ul. Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia, Polska  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

Game author: Malwina Jakóbczyk  
Team: Adam Bukowski, Natalia Bronk, Jacek Zdybel, Bartosz Odorowicz  
Technical idea and design: Aleksandra Niesłuchowska, Grzegorz Traczykowski  
Graphic design: Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke