

JUMPERS



From the Movie
Disney
FROZEN II

©Disney

From the Movie
Disney
FROZEN II

JUMPERS

Skoczki

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

9 skoczków, 3 wyrzutnie, plansza, instrukcja

PRZYGOTOWANIE DO GRY



Wymijcie planszę z otworami i włóżcie ją do pudełka kolorową stroną do góry. Wybierzcie po jednym zestawie wyrzutnia + 3 skoczki w tym samym kolorze dla każdego z graczy. Ustawcie swoje wyrzutnie w pewnej odległości wokół boków pudełka, w którym znajduje się plansza.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Pierwszy gracz umieszcza skoczek na wyrzutni, wewnątrz obrysu koła. Następnie uderza w przeciwległy koniec wyrzutni, starając się wycelować skoczkiem w wybrany otwór na planszy. Tę samą czynność powtarzają po kolei pozostali gracze.

Za każdy celny strzał (czyli taki, w wyniku którego skoczek wpadł do otworu) gracz otrzymuje odpowiednią liczbę punktów:

- 1 punkt** – trafienie w otwór w największym (**niebieskim**) pierścieniu
- 2 punkty** – trafienie w otwór w środkowym (**żółtym**) pierścieniu
- 3 punkty** – trafienie w otwór w najmniejszym (**czerwonym**) pierścieniu
- 5 punktów** – trafienie w otwór na środku planszy (**granatowy**)

Jeśli skoczek trafi w otwór zajęty już przez innego skoczka i **utrzyma się w nim**, wówczas gracz, który strzelił tym skoczkiem, otrzymuje dwa razy tyle punktów, ile wynosi normalna nagroda.

Przykład: za trafienie w otwór na środku planszy, w którym znajduje się już jeden skoczek, gracz otrzymuje $2 \times 5 = 10$ punktów.



Za trafienie trzecim skoczkiem w to samo miejsce liczbę punktów mnoży się trzy razy itd.

KONIEC ROZGRYWKI

Gra kończy się po 5. kolejce (czyli, gdy każdy z graczy wykonał maksymalnie po 5 prób). Wygrywa osoba, która zdobędzie najwięcej punktów.

From the Movie
Disney
FROZEN II

JUMPERS

Kloboučku hop!

OBSAH BALENÍ:

9 létajících kloboučků, 3 odpalovací rampy,
1 deska, návod



PŘÍPRAVA HRY

Vyndejte desku s otvory a vložte ji do krabice barevnou stranou nahoru. Každý hráč si vezme 1 odpalovací rampu a 3 létající kloboučky stejné barvy. Rozstavte odpalovací rampy do přiměřené vzdálenosti kolem krabice, do které jste vložili desku.

PRŮBĚH HRY

První hráč postaví klobouček do vyznačeného kruhu na odpalovací rampě. Pak udeří do opačného konce odpalovací rampy a snaží se, aby klobouček dopadl do požadovaného otvoru v desce. Tímto způsobem hrají hráči jeden po druhém.

Za každý úspěšný odpal (když klobouček dopadne do otvoru) získává hráč příslušný počet bodů:

- 1 bod** – trefa do největšího (**modrého**) otvoru
- 2 body** – trefa do prostředního (**žlutého**) otvoru
- 3 body** – trefa do nejmenšího (**červeného**) otvoru
- 5 bodů** – trefa do otvoru uprostřed desky (**námořnická modrá**)

Pokud klobouček zasáhne otvor, ve kterém je už klobouček jiného hráče, a zůstane v něm, získává hráč dvakrát více bodů než za běžný zásah.

Například: když klobouček zasáhne prostředek desky, ve kterém se už nachází jiný klobouček, získává $2 \times 5 = 10$ bodů.



Za každý další klobouček, který zasáhne stejné místo, se body odpovídajícím způsobem násobí.

KONEC HRY

Hra končí po pátém kole (každý hráč má maximálně 5 pokusů). Vítěz je hráč s nejvyšším počtem bodů.

From the Movie
Disney
FROZEN II

JUMPERS

Klobúčik hop!



OBSAH BALENIA:

9 klobúčikov, 3 katapulty, 1 hracia plocha, návod

PRÍPRAVA HRY



Hraciu plochu s dierami vložte do krabice – farebnou stranou nahor. Každý z hráčov si vyberie jednu súpravu pozostávajúcu z katapultu a 3 klobúčikov rovnakej farby. Rozmiestnite svoje katapulty do ľubovoľnej vzdialenosti okolo okrajov krabice, v ktorej je umiestnená hracia plocha.

PRIEBEH HRY

Prvý hráč umiestni klobúčik na svoj katapult – do okrúhlej priehlbiny. Potom udrie po opačnej strane katapultu a snaží sa namieriť klobúčik do niektorej z dier v hracej ploche. Hráči sa striedajú a opakujú pokus.

Za každý úspešný zásah (čo znamená, že klobúčik pristane v diere) získava hráč zodpovedajúci počet bodov:

- 1 bod** – hráč zasiahol najväčší (**modrý**) prúžok
- 2 body** – hráč zasiahol prostredný (**žltý**) prúžok
- 3 body** – hráč zasiahol najmenší (**červený**) prúžok
- 5 bodov** – hráč zasiahol diery v strede hracej plochy (**námornícka modrá**)

Keď klobúčik zasiahne diery, v ktorej sa už nachádza klobúčik iného hráča a nevypadne z nej, hráč získava dvojnásobný počet bodov než by mu prislúchalo za normálnych okolností.

Napríklad: keď pristane klobúčik v diere v strede hracej plochy, v ktorej sa už nachádza iný klobúčik, hráč získava $2 \times 5 = 10$ bodov.



Pri každom ďalšom klobúčiku, ktorý pristane v rovnakej diere sa body primerane vynásobia podľa počtu klobúčikov.

KONIEC HRY

Hra končí po piatom kole (keď každý z hráčov vystrelil maximálne 5-krát). Hráč s najväčším počtom bodov vyhráva.

From the Movie
Disney
FROZEN II

JUMPERS

Repülő kalapok



A DOBOZ TARTALMA:

9 repülő kalap, 3 katapult, 1 játéktábla, leírás

A JÁTÉK FELÁLLÍTÁSA



Vedd ki a lyukakat tartalmazó játéktáblát, és helyezd a dobozba – színes oldallal felfelé. Minden játékos válasszon egy azonos színű katapultból és 3 repülő kalapból álló készletet. Helyezzétek el a katapultokat egyenlő távolságra a doboz széleitől, amelybe a játéktáblát tettétek.

A JÁTÉK MENETE

Az első játékos elhelyezi a repülő kalapját a katapultra – a körvonalon belül. Ezután lenyomja a katapult másik végét úgy, hogy megpróbálja a repülő kalapot a játéktáblán egy kiválasztott lyukba juttatni. Ezt minden játékos megismétli egymás után.

Minden tiszta lövés után (ami azt jelenti, hogy a repülő kalap beleesik a lyukba) a játékos adott számú pontot kap:

- 1 pont** – a legnagyobb (kék) kör eltalálásáért
- 2 pont** – a közepes (sárga) kör eltalálásáért
- 3 pont** – a legkisebb (piros) kör eltalálásáért
- 5 pont** – a tábla közepén lévő (sötétkék) lyuk eltalálásáért

Ha egy repülő kalap olyan lyukba esik, amelyet már elfoglalt egy másik játékos, és a kalap benne is marad, akkor az dupla annyi pontot ér, mint amennyi járna érte.

Ha például egy repülő kalap a játéktábla közepébe esik, amelyet már egy másik repülő kalap elfoglalt, akkor az $2 \times 5 = 10$ pontot ér.



Minden további repülő kalapért, amely ugyanoda esik, a pontokat ennek megfelelően meg kell szorozni.

A JÁTÉK VÉGE

A játék az 5. kör után ér véget (amikor minden játékos legfeljebb 5-ször próbálkozott). A legtöbb pontot szerző játékos győz.

From the Movie
Disney
FROZEN II

JUMPERS

Coifuri zburătoare



CONȚINUTUL CUTIEI:

9 coifuri zburătoare, 3 catapulte,
1 planșă, instrucțiuni



PREGĂTIREA JOCULUI

Scoateți planșa cu găuri și așezați-o în cutie - cu fața colorată în sus.

Fiecare jucător își alege o catapultă și 3 coifuri zburătoare de aceeași culoare.

Plasați catapultele la ceva distanță în jurul cutiei în care e planșa.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Primul jucător își plasează coiful zburător pe catapultă - în cerc. Apoi lovește capătul opus al catapultei, încercând să arunce coiful zburător în gaura aleasă de pe planșă. Fiecare jucător, pe rând, repetă această acțiune.

Pentru fiecare țintă nimerită (adică atunci când un coif zburător intră în gaură), jucătorul primește un număr corespunzător de puncte:

1 punct – pentru găurile de pe cel mai mare inel (**albastru**)

2 puncte – pentru găurile de pe inelul mijlociu (**galben**)

3 puncte – pentru găurile de pe cel mai mic inel (**roșu**)

5 puncte – pentru gaura (**bleumarin**) din mijlocul planșei

Dacă un coif zburător intră într-o gaură deja ocupată de alt jucător și nu iese afară, primește de două ori mai multe puncte decât ar primi în mod normal.

De exemplu: când un coif zburător aterizează în mijlocul planșei, care e deja ocupat de alt coif zburător, primește $2 \times 5 = 10$ puncte.

Pentru fiecare coif zburător în plus care aterizează în același loc, punctele se înmulțesc în mod corespunzător.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se încheie după a cincea rundă (după ce fiecare jucător a aruncat de cel mult 5 ori).

Câștigă jucătorul cu cele mai multe puncte.