

nickelodeon



# CATAPULTS



**Pataikyk ir laimėk!**

**Osu ja voita!**

**Trāpi un uzvari!**

**Träffa och vinn!**

**Lase ja võida!**

**Hit and win!**



**Попадай и выигрывай!**

**Стрибайте та вигравайте!**



# CATAPULTS

## Katapultos

### DĖŽUTĖS TURINYS:

12 skraidančių kepurėlių, 4 katapultos,  
4 medžiai, lenta, instrukcijos

### PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI



Paimkite lentą su skylutėmis ir padėkite ją į dėžę spalvota puse aukštyn. Į atitinkamas vietas lentos kampuose sudėkite medžius. Kiekvienas žaidėjas pasirenka vieną tos pačios spalvos katapultos + 3 skraidančių kepurėlių komplektą. Savo katapultas išdėstykite vienodu atstumu aplink dėžės, kurioje padėta lenta, kraštus.

### ŽAIDIMO EIGA

Pirmasis žaidėjas ant katapultos padeda savo skraidančią kepurę. Tuomet spusteli kitą katapultos galą bandydamas pataikyti kepurę į pasirinktą angą lentoje. Žaidėjai vienas po kito atlieka šį veiksmą. Jei skraidanti kepurė įkrenta į skylę, ji lieka ten iki žaidimo pabaigos. Jei ji nepataiko (pvz., nusileidžia ant lentos ar už jos ribų) žaidėjas pasiima kepurę ir naudoja kitiems savo ėjimams. Jei visos trys žaidėjo kepurės jau yra lentos skylėse, žaidėjas savo ėjimą praleidžia.

### Už kiekvieną pataikytą šūvį (kepurei įkritis į skylę) žaidėjas gauna atitinkamą taškų skaičių:

- 1 taškas** – už pataikymą į didžiausią (**mėlyną**) apskritimą
- 2 taškai** – už pataikymą į vidurinę (**geltoną**) apskritimą
- 3 taškai** – už pataikymą į mažiausią (**raudoną**) apskritimą
- 5 taškai** – už pataikymą į (**žalią**) skylę lentos viduryje



Jei kepurė pataiko į skylę, kurioje jau yra kito žaidėjo kepurė ir joje išsilaiko, skiriamą dukart daugiau taškų nei įprastai. Už kiekvieną papildomą toje pačioje vietoje esančią kepurę taškai atitinkamai dauginami.



***Pavyzdžiui: jei kepurė pataiko į lentos vidurį, kur jau yra kita kepurė, skiriama  $2 \times 5 = 10$  taškų.***

Kepurės gali atšokti nuo kliūčių (medžių). Jei atšokusi kepurė įkrenta į skylę, žaidėjui taškai skiriami įprastai.

## **ŽAIDIMO PABAIGA**

Žaidimas baigiasi po 5 rundų (kiekvienam žaidėjui atlikus daugiausia 5 bandymus). Laimi daugiausia taškų surinkęs žaidėjas.

## **PAPILDOMI VARIANTAI**

***Ilgesnis žaidimas.*** Žaidimas baigiasi, kai lieka tik vienas žaidėjas, turintis laisvų kepurių, o likę žaidėjai savo kepurės būna pataikę į skylės. Laimėtojo nustatymo taisyklės nesikeičia.

***Kas tampa čempionu?*** Žaidėjai gali sutarti ir žaisti čempionatą, kurį sudaro trys rundai (trys įprasti žaidimai). Laimi daugiausiai taškų visuose raunduose surinkęs žaidėjas.

***Laimingas medis.*** Jei skrendanti kepurė atšoka nuo vidinės medžio pusės ir nepataiko į skylę, žaidėjas gali:

- atlikti kitą metimą (daugiausia vieną savo ėjimo metu),
- papildomai nuspręsti pasiimti vieną iš savo spalvos kepurių, kurios jau yra ant lentos. Taip žaidėjas praranda taškus, tačiau turi šansą gauti daugiau taškų kitu ėjimu.

***Pavyzdys: skrendanti kepurė atšoko nuo medžio ir nukrito ant lentos.***

***Žaidėjas gali mesti ją iš naujo ir papildomai nuspręsti pasiimti vieną iš savo kepurių iš didžiausio (mėlyno) apskritimo. Taip gaunama galimybė pataikyti į vertingesnę skylę vėliau.***

***Cirko triukas.*** Žaidėjas ant katapultos gali padėti dvi savo kepurės (sudėtas vieną ant kitos). Jei jos abi pataiko į skylės, taškai dauginami vienas iš kito.

Po sėkmingo šūvio abi kepurės išimamos ir padedamos į gretimas skylės atitinkamuose apskritimuose, kad atmintumėte, jog taškai buvo dauginami.

***Pavyzdys: žaidėjas vienu metu šauna dvi kepurės. Jos pataiko į 2 ir 3 taškų skylės. Žaidėjas gauna 6 taškus.***

**Kūrėjų komanda:** Agnieszka Walczak, Marta Cebera, Bartosz Odorowicz, Mariusz Majchrowski

**Išdėstymas:** Przemysław Walczak, Monika Duc, Kamila Mrożek

**Techninis dizainas:** Grzegorz Traczykowski



# CATAPULTS

## Catapults

### SPĒLES PIEDERUMU SARAKSTS:

12 lidojošās cepures, 4 katapultas,  
4 koki, pamatne, norādījumi



### SPĒLES SAGATAVOŠANA

Izņemiet pamatni ar caurumiem un ievietojiet to kastē ar krāsaino pusi uz augšu. Ievietojiet kokus attiecīgajās vietās pamatnes stūros. Katrs spēlētājs izvēlas vienas krāsas katapultas un 3 lidojošo cepuru komplektu. Novietojiet savas katapultas kāda gabala attālumā no kastes, kurā ievietota pamatne.

### SPĒLES GAITA

Pirmais spēlētājs novieto savu lidojošo cepuri uz katapultas – apaļajā kontūrā. Pēc tam spēlētājs sit pa katapultas pretējo galu, mēģinot tēmēt lidojošo cepuri izvēlētajā pamatnes caurumā. Katrs spēlētājs viens pēc otra atkārto šo darbību. Ja lidojošā cepure nonāk caurumā, tā tur saglabājas līdz spēles beigām. Ja tā netrāpa (piem., nokrīt uz pamatnes vai ārpus tās), spēlētājs paņem lidojošo cepuri un izmanto to nākamajā gājienā. Ja visas trīs viena spēlētāja lidojošās cepures jau atrodas pamatnes caurumos, spēlētājs izlaiž gājieni.

**Par katru precīzo šāvienu (kad lidojošā cepure trāpa caurumā) spēlētājs iegūst attiecīgu punktu skaitu:**

- 1 punkts** – trāpot lielākajā (**zilajā**) gredzenā
- 2 punkti** – trāpot vidējā (**dzeltenajā**) gredzenā
- 3 punkti** – trāpot mazākajā (**sarkanajā**) gredzenā
- 5 punkti** – trāpot (**zaļajā**) caurumā pamatnes centrā



Ja lidojošā cepure trāpa caurumā, kurā jau trāpījis cits spēlētājs, un paliek tajā, par to tiek iegūts divreiz vairāk punktu nekā parasti. Par katru nākamo lidojošo cepuri, kas trāpa tajā pašā vietā, punkti tiek attiecīgi reizināti.

***Piemērs: ja lidojošā cepure trāpa caurumā pamatnes centrā, kur jau atrodas cita lidojošā cepure, tiek iegūti  $2 \times 5 = 10$  punkti.***

Lidojošās cepures var atlēkt no šķēršļiem (kokiem). Ja lidojošā cepure trāpa caurumā pēc atlēkšanas no koka, spēlētājs saņem parasto punktu skaitu.

## SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas pēc piektā raunda (kad katrs spēlētājs ir izmantojis ne vairāk kā 5 mēģinājumus). Uzvar spēlētājs ar augstāko punktu skaitu.

## PAPILDU VARIANTI

***Garāka spēle.*** Spēle beidzas, kad atlicis tikai viens spēlētājs, kurš nav trāpījis visas lidojošās cepures, un visu pārējo spēlētāju lidojošās cepures atrodas caurumos. Noteikumi uzvarētāja noskaidrošanai nemainās.

***Kurš būs čempions?*** Spēlētāji vienojas par čempionātu, kurā ir trīs raundi (trīs normālas spēles). Čempionātu uzvar spēlētājs, kurš visu raundu kopsummā ir ieguvis lielāko punktu skaitu.

***Laimēs koks.*** Ja lidojošā cepure atlec no koka iekšpuses un netrāpa caurumā, spēlētājs var:

- veikt vēl vienu šāvieni (ne vairāk kā vienu katrā gājienā);
- papildus tam izvēlēties atgūt kādu no savām lidojošajām cepurēm, kas jau atrodas pamatnes caurumos. Tādējādi spēlētājs zaudē punktus, bet nākamajā gājienā var iegūt vairāk punktu.

***Piemērs: lidojošā cepure atlec no koka un nokrīt uz pamatnes. Spēlētājs var šaut vēlreiz, kā arī atgūt kādu no savām lidojošajām cepurēm no lielākā (zilā) apļa. Spēlētājs cer, ka vēlāk trāpīs vērtīgākā caurumā.***

***Cirka triks.*** Spēlētājs var novietot divas lidojošās cepures uz katapultas (vienu virs otras). Ja abas trāpa caurumos, iegūto punktu skaits par katru caurumu tiek savstarpēji reizināts. Pēc veiksmīga šāviena abas lidojošās cepures ir jāizņem un jāievieto blakus esošos caurumos ar attiecīgiem gredzeniem, lai varētu atcerēties, ka punkti ir reizināti.

***Piemērs: spēlētājs izšauj divas lidojošās cepures vienlaikus. Tās trāpa 2 un 3 punktu caurumos. Spēlētājs iegūst 6 punktus.***

**Projekta komanda:** Agnieszka Walczak, Marta Cebera, Bartosz Odorowicz, Mariusz Majchrowski

**Izkārtojums:** Przemysław Walczak, Monika Duc, Kamila Mrozek

**Tehniskais projekts:** Grzegorz Traczykowski



# CATAPULTS

## Katapuldid

### KARBI SISU:

12 lendavat mütsi, 4 katapulti,  
4 puud, mängulaud, juhend



### MÄNGU ÜLESSEADMINE

Võta aukudega mängulaud ja aseta see karpi nii, et värviline pool jääb üles. Paiguta puud sobivatesse kohtadesse mängulaua nurkades. Iga mängija valib ühe katapultikomplekti ja 3 samavärvilist lendavat mütsi. Paiguta katapuldid karpi, milles asetseb mängulaud, nurkade lähedusse.

### MÄNGU KÄIK

Esimene mängija asetab oma lendava mütsi katapultile ümmarguse piirjoone sisse. Seejärel vajutab mängija katapultide vastasotsal, proovides lennutada lendava mütsi valitud auku mängulaual. Mängijad teevad seda kordamööda. Kui lendav müts maandub auku, jääb see sinna mängu lõpuni. Kui lendav müts ei maandu auku (nt maandub mängulaual või sellest väljaspool), võtab mängija lendava mütsi tagasi, et seda järgmisel korral uuesti kasutada. Kui ühe mängija kõik kolm mütsi on maandunud mängulaua aukudesse, jääb mängija kord vahele.

**Iga tabamuse puhul (lendav müts on augus), saab mängija vastava arvu punkte:**

- 1 punkt** – tabades suurimat (**sinist**) ringi
- 2 punkti** – tabades keskmist (**kollast**) ringi
- 3 punkti** – tabades väikseimat (**punast**) ringi
- 5 punkti** – tabades (**rohelist**) auku laua keskel



Kui lendav müts tabab ja jääb auku, kus on juba teise mängija müts, saab mängija kaks korda rohkem punkte. Iga lisanduva lendava mütsi puhul, mis tabab sama kohta, korrutatakse punktid vastavalt olemasolevate mütside arvule.

**Näiteks:** kui lendav müts tabab mängulaua keskosa, kus on juba teise mängija lendav müts, saab  $2 \times 5 = 10$  punkti.

Lendavad mütsid võivad põrgata takistustelt (puudelt). Kui lendav müts tabab auku pörkest, saab mängija punkte tavapäraselt.

## MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb pärast viiendat vooru (kui iga mängija on teinud maksimaalselt 5 sooritust). Võidab suurima punktiarvuga mängija.

## TEISED VÕIMALUSED

***Pikem mäng.*** Mäng lõpeb, kui ainult ühel mängijal on veel lendavaid mütsi alles ja teiste mängijate lendavad mütsid on juba aukudes. Reeglid võitja selgitamiseks jäävad samaks.

***Kes saab meistriks?*** Mängijad võivad korraldada kolmest voorust (kolm tavamängu) koosneva mängu meistritiitli peale. Meistritiitli võidab mängija, kes saab kõikide voorude peale kõige rohkem punkte.

***Õnnepuu.*** Kui lendav müts põrkab vastu puu sisekülge, aga ei taba auku, võib mängija:

- teha uue lasu (maksimaalselt ühe korraga)
- võtta tagasi veel ühe tema värvi lendavatest mütsidest, mis on juba mängulaul. Sel juhul kaotab mängija punkte, aga loob võimaluse saada rohkem punkte järgmisel korral.

***Näide:*** lendav müts tabab puud ja kukub seejärel mängulauale. Mängija võib teha uue lasu ja võtta lisaks sellele suurimast (sinisest) ringist tagasi ühe oma lendavatest mütsidest lootes hiljem tabada väärtuslikumat auku.

***Tsirkusetrikk.*** Mängija võib asetada katapultdile kaks lendavat mütsi (teineteise peale). Kui mõlemad tabavad auke, korrutatatakse topelttabamuse punktid omavahel. Eduka lasu järel võetakse mõlemad lendavad mütsid välja ja paigutatakse vastavate ringidega külgnevatesse aukudesse, et korrutatud punktid püsiks mees.

***Näide:*** mängija laseb kahe lendava mütsiga korraga. Need tabavad 2- ja 3-punktilisi auke. Mängija saab 6 punkti.

**Kujundusmeeskond:** Agnieszka Walczak, Marta Cebera, Bartosz Odorowicz, Mariusz Majchrowski

**Asetus:** Przemysław Walczak, Monika Duc, Kamila Mrożek

**Tehniline teostus:** Grzegorz Traczykowski





# CATAPULTS

## Katapultit



### PAKKAUKSEN SISÄLTÖ:

12 lentävää hattua, 4 katapulttia,  
4 puuta, pelilautaa, ohjeet



### PELIN VALMISTELU

Ota rei'itetty lauta ja aseta se laatikkoon värikäs puoli ylös.

Aseta puut niiden paikoille eli laudan kulmiin. Jokainen pelaaja valitsee yhden katapultin ja 3 lentävää hattua, jotka ovat samanvärisiä. Aseta katapulttisi pienen matkan päähän sen laatikon reunoista, johon lauta on asetettu.

### PELAAMINEN

Ensimmäinen pelaaja asettaa lentävän hattunsa katapultin päälle, pyöristetylle alueelle. Sitten he napauttavat katapultin toista päätä ja yrittävät tähdätä lentävän hatun valitsemaansa laudan reikään. Jokainen pelaaja toistaa tämän vuorollaan. Jos lentävä hattu päätyy reikään, se pysyy siellä pelin loppuun asti. Jos hattu ei osu (esim. se laskeutuu laudan ulkopuolelle tai laudalle), pelaaja ottaa hatun takaisin ja käyttää sen uudestaan seuraavalla vuorollaan. Jos pelaajan kaikki kolme lentävää hattua ovat jo laudan rei'issä, pelaajan vuoro ohitetaan.

**Jokaisesta onnistuneesta osumasta (eli kun lentävä hattu osuu reikään) pelaaja saa soveliaan määrän pisteitä:**

- 1 piste** – isoimmasta renkaasta (**sininen**)
- 2 pistettä** – keskimmäisestä renkaasta (**keltainen**)
- 3 pistettä** – pienimmästä renkaasta (**punainen**)
- 5 pistettä** – osumasta laudan keskimmäiseen reikään (**vihreä**)



Jos lentävä hattu osuu reikään, jossa on jo toisen pelaajan hattu, ja pysyy siinä, hatusta saa kaksi kertaa sen pistemäärän, mitä normaalisti.

Jokaista seuraavaa samaan kohtaan osuvaa lentävää hattua kohden pisteet kaksinkertaistuvat.

***Esimerkki:*** kun lentävä hattu osuu keskelle lautaa ja siinä on jo toinen lentävä hattu, uusi hattu saa 2x5 pistettä eli 10 pistettä.

Hatut voivat kimmota esteistä (puista). Jos hattu osuu kimpoamisen jälkeen reikään, pelaaja saa siitä pisteet normaalisti.

## PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy 5. erän jälkeen (kun jokainen pelaajista on tehnyt enintään 5 yritystä). Pelaaja, jolla on eniten pisteitä voittaa.

## MUITA PELITAPOJA

***Pidempi peli.*** Peli päättyy, kun vain yhdellä pelaajalla on vapaita lentäviä hattuja jäljellä ja kaikkien muiden pelaajien lentävät hatut ovat jo rei'issä. Voittosäännöt eivät muutu.

***Kuka on mestari?*** Pelaajat voivat sopia pelaavansa mestaruusottelun, joka koostuu kolmesta erästä (kolme tavallista peliä). Otteluvoittaja on pelaaja, joka saa eniten pisteitä kaikkien erien aikana.

***Onnenpuu.*** Jos lentävä hattu pomppaa puun sisemmästä osasta eikä osu reikään, pelaaja voi:

- ampuu uudestaan (enintään kerran vuoron aikana)
- lisäksi päättää ottaa omaa väriään olevan lentävän hatun takaisin laudalta. Näin hän menettää pisteitä, mutta hänellä on mahdollisuus saada enemmän pisteitä seuraavassa erässä.

***Esimerkki:*** Lentävä hattu kimpoaa puusta ja putoaa laudalle.

***Pelaaja voi ampuu uudestaan ja päättää ottaa yhden lentävistä hatuistaan isoimmasta renkaasta (sininen), jos hän haluaa yrittää myöhemmin osua arvokkaampaan reikään.***

***Sirkustempu.*** Pelaaja voi asettaa kaksi lentävää hattua katapultille (päällekkäin). Jos kumpikin osuu reikään, pisteet kerrotaan toisillaan. Onnistuneen katapulttiheiton jälkeen kummatkin lentävät hatut otetaan pois ja asetetaan vierekkäisiin reikiin kyseisille renkaille, jotta pelaaja muistaa, mitkä pisteet kerrottiin.

***Esimerkki:*** Pelaaja ampuu kaksi lentävää hattua yhtä aikaa. Ne osuvat 2 pisteen ja 3 pisteen reikiin. Pelaaja saa 6 pistettä.

**Suunnittelijat:** Agnieszka Walczak, Marta Cebera, Bartosz Odorowicz, Mariusz Majchrowski

**Asettelu:** Przemysław Walczak, Monika Duc, Kamila Mrozek

**Tekninen suunnittelu:** Grzegorz Traczykowski



# CATAPULTS

## Katapulter



### LÅDAN INNEHÅLLER:

12 flygande hattar, 4 katapulter,  
4 träd, spelbräde, instruktioner



### SPELETS FÖRBEREDELSE

Ta ur spelbrädet med hålen och placera det i lådan med den färgade sidan uppåt. Placera träden i spelbrädets hörn. Varje spelare väljer en katapult + 3 flygande hattar i samma färg. Placera katapulterna runt lådan med spelbrädet och en bit ifrån dess kanter.

### SPELETS GÅNG

Den första spelaren placerar sin flygande hatt på katapulten, inom dess rundade kant. Sedan slår spelaren på katapultens motsatta ände och försöker få den flygande hatten att träffa det valda hålet på spelbrädet. Varje spelare upprepar handlingen i tur och ordning. Om en flygande hatt träffar ett hål, förblir den där tills spelets slut. Om den missar (dvs. landar på eller utanför brädet), får spelaren tillbaka hatten och kan använda den när det återigen är hans tur. Om en spelares samtliga tre flygande hattar redan befinner sig i brädets hål, får spelaren stå över en omgång.

**För varje lyckat skott (vilket betyder att den flygande hatten träffar hålet) får spelaren ett lämpligt antal poäng:**

- 1 poäng** – om den träffar den största (**blå**) ringen
- 2 poäng** – om den träffar den mellersta (**gula**) ringen
- 3 poäng** – om den träffar den minsta (**röda**) ringen
- 5 poäng** – om den träffar det (**gröna**) hålet i mitten av spelbrädet



Om en flygande hatt träffar ett hål som redan har träffats av en annan spelare och lyckas stanna där, ger den dubbelt så många poäng än vanligt. För varje ytterligare flygande hatt som träffar samma plats, fördubblas poängen.

***Till exempel:*** När en flygande hatt träffar brädets mitt, som redan har tagits upp av en annan flygande hatt, får den  $2 \times 5 = 10$  poäng.

De flygande hattarna kan studsas mot hinder (träd). Om de träffar ett hål efter att de studsats mot ett hinder, får spelaren poäng som vanligt.

## SPELETS SLUT

Spelet avslutas efter den 5:e omgången (när varje spelare har gjort max 5 försök). Spelaren med flest poäng vinner.

## ANDRA VARIANTER

**Längre spel.** Spelet avslutas när endast en spelare har några flygande hattar kvar och alla andra spelares flygande hattar redan befinner sig i hålen. Reglerna om vem som vinner ändras inte.

**Vem utses till vinnare?** Spelarna kan enas om att spela en mästerskapsmatch bestående av tre omgångar (tre vanliga spelomgångar). Matchens vinnare är den spelare som får flest poäng under samtliga omgångar.

**Lyckoträdet.** Om en flygande hatt studsar mot insidan av trädet och missar hålet, kan spelaren:

- skjuta igen (max en gång per omgång)
- välja att ta tillbaka en av de flygande hattarna i hens färg som redan befinner sig på brädet. Detta betyder att hen förlorar poäng men har chansen att vinna fler poäng när det återigen är hens tur.

**Exempel:** En flygande hatt studsar mot ett träd och faller ned på brädet. Spelaren kan skjuta om och dessutom välja att ta tillbaka en av hens flygande hattar från den största (blå) ringen. Detta med hoppet om att träffa ett mer värdefullt hål senare.

**Cirkustrick.** Spelaren kan placera två av hens flygande hattar på en katapult (den ena hatten på den andra). Om båda träffar hålen, multipliceras poängen från dubbelskottet med varandra. Efter ett lyckat skott, ska de båda flygande hattarna tas bort och placeras i angränsande hål inom de relevanta ringarna, så att du kommer ihåg att poängen fördubblades.

**Exempel:** En spelare skjuter två flygande hattar samtidigt. De träffar 2- och 3-poängshål. Spelaren vinner 6 poäng.

**Designteam:** Agnieszka Walczak, Marta Cebera, Bartosz Odorowicz, Mariusz Majchrowski

**Layout:** Przemysław Walczak, Monika Duc, Kamila Mrozek

**Teknisk design:** Grzegorz Traczykowski





# CATAPULTS

## Catapults



### CONTENTS OF THE BOX:

12 flying hats, 4 catapults,  
4 trees, board, instructions



### SETTING UP THE GAME

Take out the board with holes and put it into the box – coloured side facing up. Place the trees in their relevant places in the corners of the board. Each player chooses one set consisting of a catapult + 3 flying hats in the same colour. Place your catapults in some distance around the edges of the box in which the board is placed.

### GAMEPLAY

The first player places their flying hat on the catapult – within the round contour. Then, they hit the opposite end of the catapult, trying to send the flying hat into the chosen hole on the board. Each player, one after another, repeats the action. If a flying hat ends up in a hole, it remains there until the end of the game. If it misses (e.g. lands on the board or outside of it), the player takes the flying hat to reuse it in their next turn. Should all three flying hats of one player already be in the holes on the board, the player's turn is skipped.

**For each clear shot (i.e. resulting in a flying hat hitting the hole), the player receives an adequate number of points:**

- 1 point** – for hitting a hole in the biggest (**blue**) ring
- 2 points** – for hitting a hole in the middle (**yellow**) ring
- 3 points** – for hitting a hole in the smallest (**red**) ring
- 5 points** – for hitting the (**green**) hole in the middle of the board



If a flying hat hits a hole which is already taken by another player and it manages to stay there, it scores two times more points than it would normally do. For each additional flying hat that hits the same place points are to be multiplied accordingly.

***For example: if a flying hat hits the middle of the board and the hole is already taken by another flying hat, it scores  $2 \times 5 = 10$  points.***

The flying hats can bounce off obstacles (trees). If – after bouncing off – they hit a hole, the player receives points as normal.

## END OF GAME

The game ends after the 5th round (when each player makes a maximum of 5 attempts). The player with the most points wins.

## ADDITIONAL VARIANTS

***Longer game.*** The game ends when only one player has free flying hats left, and all the remaining players' flying hats are already inside the holes. The rules as to who wins do not change.

***Who becomes the champion?*** The players can agree to play a championship match consisting of three rounds (three normal games). The winner of the match is the player who scores the most points throughout all the rounds.

***Lucky tree.*** If a flying hat bounces off the inward side of a tree and doesn't hit a hole, the player may:

- take another shot immediately (maximum one per turn),
- additionally decide to take back one of their flying hats that are already within the board. By doing so, the player loses points but gets a chance to score more points in the next turn.

***Example: a flying hat bounces off a tree and falls onto the board. The player can retake the shot and additionally decide to take one of their flying hats back from the biggest (blue) ring – in the hope that they'll hit a more valuable hole later.***

***Circus trick.*** The player can place two of their flying hats on a catapult (one on top of the other). If both hit holes, the points from such a double shot are multiplied by each other. After a successful shot, both flying hats are to be taken out and placed in adjacent holes within the relevant rings, so that you can remember that the points were multiplied.

***Example: a player takes a shot with two flying hats simultaneously. They hit 2- and 3-point holes. The player gets 6 points.***

**Design team:** Agnieszka Walczak, Marta Cebera, Bartosz Odorowicz, Mariusz Majchrowski

**Layout:** Przemysław Walczak, Monika Duc, Kamila Mrozek

**Technical design:** Grzegorz Traczykowski



# САТАПУЛТЫ

## Катапульты

### В КОМПЛЕКТЕ:

12 колпачков, 4 катапульты, 4 угловые конструкции, игровое поле, инструкция



### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Достаньте игровое поле с отверстиями и вложите его в коробку цветной стороной вверх. Расположите специальные конструкции в форме дерева в соответствующих местах в углах игрового поля. Каждый игрок выбирает себе катапульти и 3 колпачка того же цвета. Расположите свои катапульти вокруг коробки, в которой находится игровое поле.

### ИГРА

Первый игрок располагает колпачок на своей катапульти внутри контура круга. Затем ударяет в противоположный конец катапульти, стараясь целиться колпачком в выбранное отверстие на игровом поле. Такое же действие повторяют по очереди остальные игроки. Если колпачок попадает в отверстие, то остаётся в нём до конца игры. Если не попадает (остаётся лежать на игровом поле или выпадает за его пределы), то игрок забирает колпачок себе и может использовать его в следующий раз. Если все три колпачка игрока уже находятся в отверстиях на игровом поле, игрок пропускает свой ход.

**За каждый меткий бросок (когда колпачок попал в отверстие) игрок получает соответствующее количество баллов:**

- 1 балл** – попадание в отверстие в самом большом (**голубом**) кругу
- 2 балла** – попадание в отверстие во втором (**жёлтом**) кругу
- 3 балла** – попадание в отверстие в самом маленьком (**красном**) кругу
- 5 баллов** – попадание в отверстие посередине поля (**зелёный**)



Если при броске колпачок попадёт в отверстие уже занятое другим колпачком и останется в нём, тогда игрок, который выстрелил этим колпачком, получает в два раза больше баллов чем полагается. За попадание третьим колпачком в то же самое место количество баллов умножается на три и т.д.

***Пример:*** за попадание в отверстие посередине поля, в котором находится уже один колпачок, игрок получает  $2 \times 5 = 10$  баллов.

Колпачки могут отскакивать от угловых конструкций. Если колпачок врежется в конструкцию и, отлетая от неё, попадёт в отверстие, игрок получает обычные баллы.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 5 кругов (то есть, когда каждый игрок выполнил максимум по 5 попыток). Выигрывает тот, кто набрал наибольшее количество баллов.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ВАРИАНТЫ

***Долгий вариант.*** Игра заканчивается тогда, когда только у одного игрока остаются свободные колпачки, а колпачки всех остальных игроков уже находятся в отверстиях. Условия выигрыша остаются без изменений.

***Кто чемпион?*** Игроки договариваются разыграть Чемпионат, состоящий из трёх раундов (три обычных круга). Победителем Чемпионата становится игрок, который соберёт суммарно наибольшее количество баллов.

***Дерево счастья.*** Если колпачок отскакивает от внутренней стороны угловой конструкции в форме дерева и не попадает в отверстие, игрок может:

- повторить свой бросок (максимально один раз в одном раунде)
- дополнительно может забрать один свой колпачок, который уже находится на игровом поле. Таким образом игрок теряет заработанные баллы, но получает шанс заработать больше баллов в следующий ход.

***Пример:*** выстреленный колпачок отскочил от дерева и упал на игровое поле. Игрок может повторить бросок и дополнительно может забрать один свой колпачок из самого большого (голубого) круга. Рассчитывает, что сможет попасть в другое отверстие, где получит больше баллов.

***Цирковой трюк.*** Игрок может расположить на катапульте два своих колпачка (один в другом). Если оба попадают в отверстия на игровом поле, баллы с такого двойного броска умножаются между собой. После попадания оба колпачка нужно достать и положить в соседствующие отверстия соответствующего цвета, чтобы помнить, что баллы были умножены.

***Пример:*** игрок выстрелил двумя колпачками сразу. Попал в отверстие в круге за 2 и отверстие в круге за 3 балла. Игрок получает 6 баллов.

Проектировщики: Agnieszka Walczak, Marta Cebera, Bartosz Odorowicz, Mariusz Majchrowski

Дизайн: Przemysław Walczak, Monika Duc, Kamila Mrożek

Техническая разработка: Grzegorz Traczykowski





# САТАПУЛЬТС

## Катапульти

### ВМІСТ КОРОБКИ:

12 летючих капелюхів, 4 катапульти,  
4 дерева, ігрове поле, інструкція



### ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Візьміть ігрове поле з отворами та покладіть його в коробку кольоровою стороною догори. Розмістіть дерева у відповідні місця по кутках поля. Кожний гравець бере собі катапульти та 3 летючих капелюха одного кольору. Розмістіть катапульти на певній відстані біля бортика коробки, в якій лежить ігрове поле.

### ЯК ГРАТИ

Перший гравець ставить летючий капелюх на катапульти — в кружечок. Потім треба вдарити по протилежному кінцю катапульти, намагаючись поцілити летючим капелюхом в отвір на ігровому полі. Потім усі гравці по черзі роблять те саме. Якщо капелюх поцілів у отвір, він залишається там до кінця гри. Якщо не поцілів (тобто впав на поле або за межами коробки), то гравець забирає капелюх, щоб запустити його в наступний хід. Якщо всі три летючих капелюха гравця вже лежать в отворах на полі, гравець пропускає хід.

**За кожний вдалий постріл (в результаті якого капелюх поцілів у отвір), гравець отримує певну кількість очок:**

**1 очко** — за найбільше **(синє)** кільце

**2 очки** — за середнє **(жовте)** кільце

**3 очки** — за найменше **(червоне)** кільце

**5 очок** — якщо поцілити в **(зелений)** отвір у центрі ігрового поля



Якщо летючий капелюх поцілів у отвір, де вже лежить капелюх іншого гравця, і залишився там, гравець отримує вдвічі більше очок, ніж звичайно. За кожний додатковий капелюх, що втрапить у той самий отвір, очки відповідно множаться.

***Наприклад:*** якщо летючий капелюх поцілив у центральний отвір, де вже лежить інший летючий капелюх, гравець отримує  $2 \times 5 = 10$  очок.

Летючий капелюх може відскочити від перепони (дерева). Якщо після відскоку капелюх поцілив у отвір, гравець отримує звичайну кількість очок.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після 5 раундів (кожний гравець робить максимум 5 спроб). Виграє той, хто набрав найбільше очок.

## ДОДАТКОВІ ВАРІАНТИ

***Подовжена гра.*** Гра завершується, коли летючі капелюхи залишилися тільки в одного гравця, а решта поцілила в отвори на ігровому полі. Правила щодо того, хто виграв, не змінюються.

***Хто стане чемпіоном?*** Гравці можуть домовитися і зіграти чемпіонський матч з трьох етапів (трьох ігор за звичайними правилами). Чемпіоном стає той, хто набере найбільше очок за результатами усіх етапів.

***Щасливе дерево.*** Якщо летючий капелюх відскочив від внутрішнього боку дерева та не поцілив у отвір, гравець може:

- вистрілити ще раз (лише один раз за хід),
- за бажанням забрати один зі своїх капелюхів з отвору в ігровому полі. Так, це означає втрату очок, зате можливість заробити більше в наступний хід.

***Наприклад:*** летючий капелюх відскочив від дерева та впав на поле. Гравець може вистрілити ще раз, а також додатково забрати свій капелюх з найбільшого (синього) кільця. Гравець сподівається, що наступного разу поцілить і отримає більше очок.

***Цирковий трюк.*** Гравець може поставити на катапульту одразу два капелюхи (один на одний). Якщо обидва поцілять в отвори, очки з такого подвійного пострілу множаться один на одне. Після вдалого пострілу капелюхи треба забрати з поля та розмістити в отвори з відповідною кількістю очок, щоб ви пам'ятали, що вони помножилися.

***Наприклад:*** гравець вистрілює два капелюхи одночасно. Вони поцілюють в отвори на 2 та 3 очки. Таким чином гравець отримує 6 очок.

**Гру розробили:** Agnieszka Walczak, Marta Cebera, Bartosz Odorowicz, Mariusz Majchrowski

**Макет:** Przemysław Walczak, Monika Duc, Kamila Mrożek

**Технічний дизайн:** Grzegorz Traczykowski

-  ..... 3
-  ..... 5
-  ..... 7
-  ..... 9
-  ..... 11
-  ..... 13
-  ..... 15
-  ..... 17



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

**Made in Poland**

©&TM Spin Master Ltd.  
All rights reserved.