

DREAMWORKS
**GABBY'S
DOLLHOUSE**

NETFLIX
A NETFLIX
ORIGINAL SERIES

Lucky



5+

 Trefl

ELEMENTY GRY:



80 kart postaci



32 karty celów



instrukcja

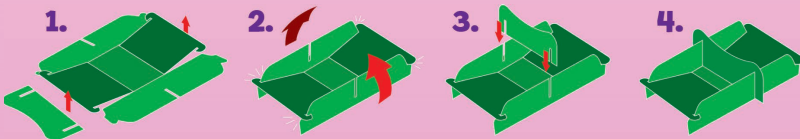


4 gumowe rybki



4 podajniki kart

SKŁADANIE PODAJNIKA:



CEL GRY

Zdobądźcie 7 kart celów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóżcie podajniki kart pomiędzy wszystkich graczy w taki sposób, aby każdy miał jeden podajnik po swojej prawej i lewej stronie. Niewykorzystane możecie odłożyć do pudełka. Podzielcie karty postaci na tyle równych talii, ilu jest graczy i umieśćcie po jednej z nich w każdym podajniku kart leżącym po Waszej prawej stronie. Pobierzcie z Waszych talii po 5 kart i trzymajcie je w rękach.

Przetasujcie karty celów i ułóżcie je w zakrytym stosie tak, aby każdy z graczy miał do niego swobodny dostęp. Następnie pobierzcie 4 karty celów i ułóżcie je zakryte dookoła stosu. Obok kart celów połóżcie gumowe rybki. Grę rozpoczynacie poprzez jednoczesne odkrycie 4 wyłożonych kart celów.



ROZGRYWKA

W grze przez cały czas, jednocześnie, aż do wyłonienia zwycięzcy przekazujecie karty postaci pomiędzy podajnikami. Jedną wybraną kartę z ręki odkładacie do pojemnika po Waszej lewej stronie, a następnie pobieracie jedną kartę z pojemnika po Waszej prawej stronie. Kartę odkładacie dowolną stroną ku górze (na obu widnieje ta sama postać). Wszyscy wykonują ten ruch jednocześnie, każdy we własnym tempie. Na ręce nigdy nie może być więcej niż 5 kart postaci. Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka, przećwiczcie sobie powyższy ruch kilka razy.



Ale po co to robimy?

Jeśli w którymkolwiek momencie gry zauważycie, że 2 karty postaci z Waszej ręki pasują do dowolnej odkrytej karty celów, jak najszybciej przykrywacie ją pasującymi kartami postaci, jednocześnie krzycząc: "Mam!".



Następnie zbieracie taki zestaw 3 kart i kładzicie go przed sobą. Każdy zebrany zestaw kart to jeden punkt. Pamiętajcie, by kolejne zestawy kłaść obok siebie – będzie Wam łatwiej liczyć zebrane punkty. Po zebraniu karty celu odkrycie ze stosu nową kartę i połóżcie ją na pustym miejscu. Następnie uzupełnijcie rękę o brakujące karty postaci i grajcie dalej. Pozostali gracze nie przerywają wymieniania kart pomiędzy podajnikami. Gra toczy się nieustannie.

KARTA Z RYBKĄ

Jeśli zdarzy się, że z talii celów odślonicie kartę z rybką, postarajcie się jak najszybciej złapać gumową rybkę w kolorze odpowiadającym tej na karcie. Ten kto chwyci ją jako pierwszy kładzie ją przed sobą wraz z odkrytą kartą z rybką jako punkt. Uważajcie – każda rybka znajduje się na dwóch kartach! Jeśli drugi raz zostanie odkryta taka sama rybka, można zabrać ją poprzedniemu właścicielowi, wystarczy złapać ją szybciej od niego.



Sama karta, bez figurki rybki nie jest punktem!

Za każdym razem kiedy zbierzecie kolejną kartę celu lub gumową rybkę, ogłoście innym graczom, ile w sumie już posiadacie punktów.

KONIEC GRY

Runda się kończy kiedy ktoś z Was jako pierwszy zbierze łącznie 7 kart celów i gumowych figurek rybek. Możecie rozegrać kolejne rundy i sprawdzić, kto wygra ich najwięcej.



Autorzy:

Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

Opracowanie graficzne:

Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Iwona Murawska

Zespół:

Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Opracowanie techniczne:

Grzegorz Traczykowski

Redakcja, korekta:

Izabela Dawidowicz

WIDEOINSTRUKCJA



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



OBSAH BALENÍ:



80 karet postav



32 karty cílů



pravidla

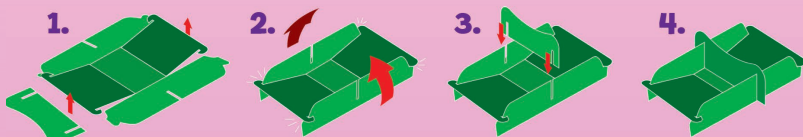


4 gumové ryby



4 podavače karet

MONTÁŽ PODAVAČE:



CÍL HRY

Nasbírejte 7 karet cílů.

PŘÍPRAVA HRY

Umístěte podavače karet mezi všechny hráče tak, aby každý hráč měl jeden podavač karet po své pravé a jeden po levé straně. Ty nepoužité můžete dat zpět do krabice. Rozdělte karty postav do tolika stejných balíčků, kolik je hráčů, a jednu z nich umístěte do každého podavače karet po vaší pravé straně. Vezměte 5 karet ze svého balíčku a držte je ve svých rukou.

Zamíchejte karty cílů a umístěte je lícem dolů na hromádku tak, aby k nim měl každý hráč volný přístup. Poté vezměte 4 karty cílů a umístěte je lícem dolů kolem hromádky. Vedle karet cílů umístěte gumové ryby.

Hru zahájíte současným odkrytím 4 karet cílů umístěných kolem hromádky.



HRA

Ve hře si současně předáváte karty postav mezi podavači, dokud nebude vybrán vítěz. Jednu vybranou kartu z ruky umístíte do podavače na vaší levé straně, poté vezměte jednu kartu z podavače na vaší pravé straně. Kartu položte na libovolnou stranu (na obou stranách je stejná postava). Každý hráč dělá tuto činnost ve stejnou dobu, každý vlastním tempem. Nikdy nemůžete mít v ruce více než 5 karet postav. Pokud je to vaše první hra, procvičte si výše uvedenou činnost několikrát.



Ale proč to děláme?

Pokud si kdykoli během hry všimnete, že se 2 karty postav ve vaší ruce shodují s jakoukoli kartou cíle umístěnou lícem nahoru, rychle ji zakryjte odpovídajícími kartami postav a zakřičte: "Mám!".



Pak seberte takovou sadu 3 karet a položte je před sebe. Každá sebraná sada je jeden bod. Pamatuje si dávat další sady vedle sebe – bude pro vás snazší počítat nasbírané body. Po sebrání karty cíle odkryjte novou kartu z hromádky a umístěte ji na prázdné místo. Poté si doberete do rukou chybějící karty postav a pokračujte ve hře. Ostatní hráči pokračují ve výměně karet mezi podavači. Hra neustále pokračuje.

KARTA S RYBOU

Pokud se stane, že z hromádky karet cílů odhalíte kartu s rybou, snažte se co nejrychleji chytit gumovou rybu v barvě odpovídající té na kartě. Kdo ji chytí jako první, položí ji před sebe spolu s kartou ryby lícem nahoru jako bod. Buďte opatrní – každá ryba je na dvou kartách! Pokud bude stejná ryba odkryta podruhé, můžete ji odebrat předchozímu majiteli, stačí ji chytit rychleji než on. Samotná karta bez gumové ryby není bodem!

Pokaždé, když libovolný hráč vezme další kartu cíle nebo gumovou rybu, oznamte ostatním hráčům, kolik bodů celkem máte.



KONEC HRY

Kolo končí, když jeden z hráčů jako první nasbírá celkem 7 karet cílů a gumových ryb. Můžete hrát další kola a zjistit, kdo vyhraje nejvíce.



Autoři:

Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

Grafická úprava:

Kamila Mrozek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Iwona Murawska

Tým:

Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Technická úprava:

Grzegorz Traczykowski

Redakce, korektura:

Izabela Dawidowicz

VIDEO NÁVOD



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



HERNÉ PRVKY:



80 kariet postáv



32 kariet s cieľmi



návod na hranie

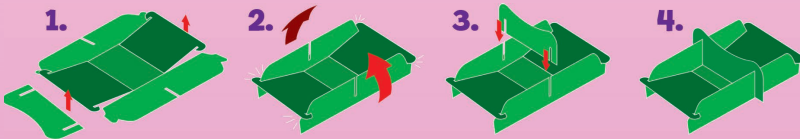


4 gumené ryby



4 podávače kariet

SKLADANIE PODNOSU:



CIEĽ HRY

Nazbierajte 7 kariet cieľov.

PRÍPRAVA NA HRU

Rozdeľte podávače kariet medzi všetkých hráčov tak, aby každý hráč mal po svojej pravej a ľavej strane jeden dávkovač kariet. Nepoužívané môžete vložiť späť do krabice. Rozdeľte karty postáv na toľko rovnakých balíčkov, koľko je hráčov, a jednu z nich vložte do každého podávača kariet napravo. Vezmite 5 kariet z Vášho balíčka a držte ich v rukách.

Zamiešajte karty cieľov a položte ich lícom nadol na kôpku, aby k nim mal každý hráč voľný prístup. Potom si potiahnite 4 karty cieľov a položte ich lícom nadol okolo kôpky. Položte gumenú rybu vedľa kariet cieľov. Hru spustíte odkrytím 4 kariet cieľov naraz.



HRA

V hre si medzi podávačmi posúvate karty postáv súčasne, kým sa nevyberie víťaz. Jednu vybranú kartu z ruky vložíte do nádoby na ľavej strane a potom si vyťahnete jednu kartu z nádoby napravo. Položte kartu ktorúkoľvek stranou nahor (rovnaká postava je na oboch stranách karty). Každý robí tento pohyb v rovnakom čase, každý svojím vlastným tempom. Nikdy nemôžete mať v ruke viac ako 5 kariet postáv. Ak je to vaša prvá hra, precvičte si vyššie uvedený pohyb niekoľkokrát.



Ale prečo to robíme?

Ak si kedykoľvek počas hry všimnete, že 2 karty postáv vo vašej ruke sa zhodujú s ľubovoľnou kartou cieľa otočenou lícom nahor, čo najrýchlejšie ju zakryte zodpovedajúcimi kartami postáv a kričte: "Mám!"



Potom zbierajte takú sadu 3 kariet a položte ich pred seba. Každá sada zozbieraných kariet má hodnotu jedného bodu. Nezabúdajte umiestňovať nasledujúce sady vedľa seba – ľahšie sa vám budú počítat nazbierané body. Po zozbieraní karty cieľa odkryte novú kartu z kôpky a položte ju na prázdne miesto. Potom si doplňte chýbajúce karty postáv a pokračujte v hre. Ostatní hráči pokračujú vo výmene kariet medzi automatmi. Hra neustále pokračuje.

KARTA S RYBKOU

Ak náhodou odhalíte kartu s rybkou z balíka cieľov, snažte sa čo najrýchlejšie chytiť gumenú rybkú vo farbe zodpovedajúcej farbe na karte. Kto ju chyti ako prvý, položí si ju pred seba spolu s kartou s rybkou lícom nahor ako bod. Budte opatrní – každá ryбка je na dvoch kartách! Ak tú istú rybu objavia druhýkrát, môžete ju vziať späť predchádzajúcemu majiteľovi, len ju chytiťe rýchlejšie ako on. Samotná karta bez figúrky rybky nie je bodom!

Zakaždým, keď zbierate ďalšiu cieľovú kartu alebo gumenú rybkú, oznámte ostatným hráčom, koľko máte celkovo bodov.



KONIEC HRY

Kolo končí, keď jeden z vás ako prvý nazbiera celkovo 7 kariet cieľov a gumených figúrok rybiek. Môžete hrať nasledujúce kolá a zistiť, kto vyhrá najviac.



Autori:

Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

Grafický dizajn:

Kamila Mrozek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Iwona Murawska

Tím:

Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Technický vývoj:

Grzegorz Traczykowski

Úprava, korektúra:

Izabela Dawidowicz

VIDEO NÁVOD



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



JÁTÉKELEMEK:



80 db figurás kártya



32 db célkártya



játékszabály

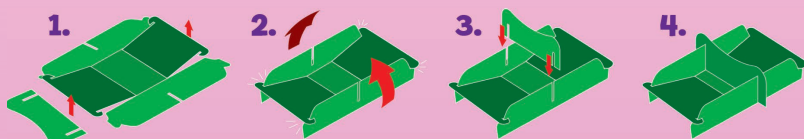


4 db gumihal



4 db kártya osztó

A KÁRTYA OSZTÓ ÖSSZESZERELÉSE:



A JÁTÉK CÉLJA

7 célkártya megszerzése.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Rakjátok szét a kártya osztókat a játékosok között úgy, hogy minden játékosnak legyen egy osztója a jobb és a bal oldalán. A megmaradtakat tegyétek be a dobozba. Oszd szét a figurás kártyákat annyi egyenlő paklira, ahány játékos van, és tegyél belőlük egyet a jobb oldali kártya osztóba. Mindenki vegyen ki a paklijából 5 kártyát, és tartsa azt kezében.

Keverjük meg a célkártyákat, és tegyük képpel lefelé egy pakliba úgy, hogy minden játékos szabadon hozzáférhessen. Ezután vegyetek négy célkártyát, és helyezték őket lefordítva a pakli köré. Rakjátok gumihalakat a célkártyák mellé. A játékot úgy kezdjük, hogy egyszerre megmutatunk 4 képpel lefordított célkártyát.



A JÁTÉK MENETE

A játék során a figurás kártyákat mindaddig cseréljétek az osztók között, amíg meg nem születik a győztes. Egy kiválasztott kártyát a kezedből a bal oldali osztóba teszel, majd elveszel egy kártyát a jobb oldali osztóból. A kártyát bármelyik oldalával felfelé elhelyezhetitek (mindkét oldalán ugyanaz a figura látható). Mindenki saját tempójában, egyszerre végezze el ezt mozdulatot. A kézben soha nem lehet több mint 5 figurás kártya. Az első játékotok megkezdése előtt néhányszor gyakoroljátok a fenti kézmozdulatot.



De miért csináljuk ezt?

Ha a játék során bármikor észreveszitek, hogy kezetekben lévő 2 figurás kártya passzol valamelyik felfordított célkártyához, akkor azonnal takarjátok le azokat a hozzáillő figurás kártyákkal, és kiáltstok: "Megvan!".



Ezután gyűjtsetek ilyen 3 kártyás garnitúrát, és tegyétek le magatok elé. Minden összegyűjtött garnitúra egy pontot ér. Ne feledjétek a következő garnitúrákat egymás mellé rakni - mivel így könnyebb lesz összeszámolni a begyűjtött pontokat. A célkártya összegyűjtése után húzzatok egy új lapot a pakliból, képpel felfelé tegyétek üres helyre. Ezután pótoljátok a kézben hiányzó figurás kártyákat, és játsszatok tovább. A többi játékos folytatja a kártyacserét az osztókkal. A játék folyamatosan megy.

HALKÁRTYA

Ha sikerül egy halkártyát kihúzni a pakliból, akkor próbáljatok meg minél gyorsabban elkapni egy olyan színű gumihalat, amilyen színű a kártyátokon van. Aki elsőként megkaparintja, az maga elé teszi képpel felfelé fordított halkártyával együtt. Ez egy pont. Vigyázatok - minden hal két kártyán van! Ha ugyanolyan hal másodszorra is előkerül, és gyorsabban el tudjuk azt kapni, akkor el lehet azt a halat is venni attól

a játéktostól, akinél eddig volt. Csak a kártya, halfigura nélkül nem számít pontnak! Mindig, amikor új célkártyát vagy gumihalat szerezték, akkor közöljétek a többi játékoskal, hogy hány pontotok van.



A JÁTÉK VÉGE

A játszma akkor ér véget, amikor valaki közületek elsőnek gyűjt össze 7 célkártyát és gumihal figurát. Lehet tovább játszani és megnézitek, ki nyer legtöbbször.



Szerzők:

Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

Grafikai tervezés:

Kamila Mrozek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Iwona Murawska

Stáb:

Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Műszaki fejlesztés:

Grzegorz Traczykowski

Szerkesztés, korrektúra:

Izabela Dawidowicz

VIDEÓS HASZNÁLATI UTASÍTÁS



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



ELEMENTELE JOCULUI



80 de cărți de joc cu personaje



32 de cărți de joc scopuri



instrucțiune

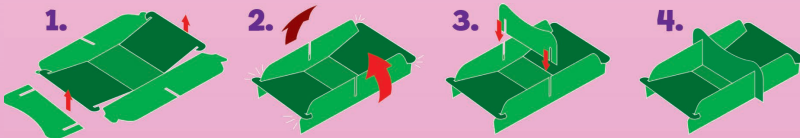


4 pești din cauciuc



4 distribuitoare cărți de joc

ASAMBLAREA DISTRIBUITORULUI DE CĂRȚI:



SCOPUL JOCULUI

Dobândirea a 7 cărți de joc scopuri.

PREGĂTIREA JOCULUI

Așezați distribuitorul de cărți între toți jucătorii, astfel încât fiecare jucător să aibă câte un distribuitor de cărți la dreapta și la stânga. Cele care nu sunt folosite puteți să le lăsați în cutie. Împărțiți cărțile cu personaje în atâtea grămezi câți jucători sunt și puneți-le câte una în fiecare distribuitor care se află pe partea voastră dreaptă. Luați din grămada voastră 5 cărți și țineți-le în mână.

Amestecați cărțile scopurilor și puneți-le cu fața în jos sub formă de teanc, astfel încât fiecare jucător să aibă acces liber la ele. Apoi trageți 4 cărți scopuri și plasați-le cu fața în jos în jurul teancului. Lângă cărțile scopuri puneți peștiișorii din cauciuc. Jocul îl începeți prin arătarea în același timp a 4 cărți scopuri.



JOCUL PROPRIU-ZIS

Pe toată perioada jocului trebuie să transmițezi cărțile cu personaje, în permanență, până în momentul alegerii câștigătorului. Așezi o carte selectată din mâna în distribuitorul din stânga și apoi trageți o carte din distribuitorul din dreapta. Puneți cartea cu care parte doriți în sus (are același personaj pe ambele părți). Fiecare face această mișcare în același timp, fiecare în ritmul său. Nu poți avea niciodată mai mult de 5 cărți cu personaje în mână. Dacă acesta este primul tău joc, exersează de mai multe ori mișcarea de mai sus.



Dar de ce facem acest lucru?

Dacă în orice moment al jocului observi că 2 cărți cu personaje din mâna ta se potrivesc cu orice carte cu scop cu fața în sus, o acoperi cu cărțile cu personaje potrivite cât mai repede posibil în timp ce strigi: "Am!".



Apoi adunați un astfel de set de 3 cărți și îl puneți în fața dvs. Fiecare set înseamnă un punct. Țineți minte ca următoarele seturi să le puneți unul lângă celălalt - va fi mai simplu să numărați punctele. După ce ați ridicat de pe masă cartea de joc cu scop luați o carte nouă și puneți-o la locul ei. Apoi completați cărțile cu personaje din mână și jucați în continuare. Ceilalți jucători nu se opresc din transmiterea cărților între distribuitoare. Jocul se desfășoară fără oprire.

CARTEA DE JOC CU PEȘTE

Dacă se întâmplă să dezvălui o carte cu un pește din pachetul de cărți cu scopuri, încearcă să prinzi cât mai repede peștele cauciuc în culoarea corespunzătoare celei de pe carte. Cine îl apucă primul îl pune în față sa împreună cu o carte cu pește cu față în sus, ca punct. Atenție - fiecare pește este pe două cărți! Dacă același pește este descoperit a doua oară, îl poți duce înapoi proprietarului anterior, trebuie doar să-l prinzi mai repede decât el. Numai cartea de joc fără statueta pește nu are puncte.

De fiecare dată când strângi o altă carte de scop sau un pește de cauciuc, anunță-i pe ceilalți jucători câte puncte ai în total.



FINALIZAREA JOCULUI

Jocul ia sfârșit atunci când un jucător strânge în total 7 cărți de joc cu scopuri și figurine de cauciuc pește. Puteți începe jocul din nou și să vedeți cine câștigă cel mai des.



Autori:

Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

Grafica:

Kamila Mrozek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Iwona Murawska

Echipa:

Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Elaborare tehnică:

Grzegorz Traczykowski

Redactare, corectare:

Izabela Dawidowicz

VIDEO-INSTRUCȚIUNI



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



ЕЛЕМЕНТИ ГРИ:



80 карт персонажів



32 карти цілей



інструкція

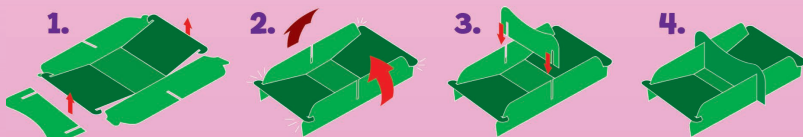


4 гумові рибки



4 лотки для
подачі карт

СКЛАДАННЯ ЛОТКА:



ЦІЛЬ ГРИ

Зберіть 7 карт цілей.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Розкладіть лотки для подачі карт між усіма гравцями так, щоб кожен гравець мав один лоток праворуч і ліворуч від себе. Невикористані можна покласти назад в коробку. Розділіть карти персонажів на стільки рівних колод, скільки є гравців, і покладіть по одній із них у кожен лоток для подачі карт праворуч себе. Візьміть зі своєї колоди 5 карт і тримайте їх у руках.

Перемішайте карти цілей і покладіть їх зображенням донизу в колоду, щоб кожен гравець мав до них вільний доступ. Потім візьміть 4 карти цілей і покладіть їх зображенням вниз навколо колоди. Покладіть гумові рибки поруч із картами цілей. Ви починаєте гру, відкриваючи одночасно 4 викладених карти цілей.



ГРА

У грі ви переміщуєте картки персонажів між лотками одночасно, поки не буде визначено переможця. Ви кладете одну вибрану картку зі своєї руки в лоток ліворуч, а потім берете одну картку з лотка праворуч. Покладіть картку будь-якою стороною вгору (з тим самим персонажем з обох сторін). Кожен виконує цей рух одночасно, кожен у своєму темпі. Ви ніколи не можете мати більше 5 карт персонажів у своїй руці. Якщо це ваша перша гра, відпрацюйте вищевказаний рух кілька разів.



Але навіщо ми це робимо?

Якщо в будь-який момент під час гри ви помітите, що 2 картки персонажів у вашій руці збігаються з будь-якою відкритою картою цілі, ви якомога швидше накриваєте її відповідними картками персонажів, викрикуючи: «Маю!!».



Потім ви збираєте такий набір з 3 карт і кладете їх перед собою. Кожен зібраний набір карток оцінюється в один бал. Не забувайте розміщувати наступні набори поруч - вам буде легше підрахувати набрані бали. Зібравши картку цілі, відкрийте нову картку з колоди та покладіть її на порожнє місце. Потім поповніть у руці відсутні картки персонажів і продовжуйте гру. Інші гравці продовжують обмінюватися картками між лотками. Гра триває постійно.

КАРТКА З РИБОЮ

Якщо вам трапиться відкрити картку з рибою з колоди карток цілей, постарайтеся якнайшвидше зловити гумову рибку кольору, відповідного кольору на картці. Той, хто схопить її першим, кладе її перед собою разом із відкритою карткою з рибою і здобуває бал. Будьте уважні - кожна риба знаходиться на двох картах! Якщо ту саму рибу відкрити вдруге, можна забрати її у попереднього власника, треба лише зловити її швидше за нього. Сама картка без фігурки риби не є балом! Кожного разу, коли ви збираєте чергову картку цілі або гумову рибку, оголошуйте іншим гравцям, скільки балів у вас загалом.



КІНЕЦЬ ГРИ

Раунд закінчується, коли хтось із вас першим збере загалом 7 карток цілей і гумових фігурок рибок. Ви можете зіграти в наступних раундах і побачити, хто виграє більше.



Автори:

Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

Графічний дизайн:

Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Iwona Murawska

Команда:

Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Технічна розробка:

Grzegorz Traczykowski

Редагування, вичитка:

Izabela Dawidowicz

ВІДЕОІНСТРУКЦІЯ



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



ЕЛЕМЕНТИ НА ИГРАТА:



80 карти с герои



32 карти с цели



инструкция

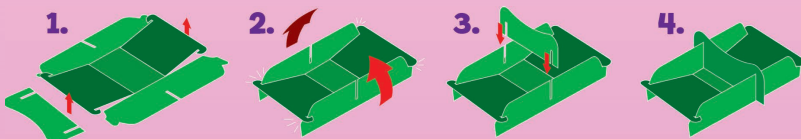


4 гумени рибки



4 кутии за карти

СГЛОБЯВАНЕ НА РАЗПРЕДЕЛИТЕЛЯ:



ЦЕЛ НА ИГРАТА

Придобийте 7 карти с цели.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРА

Поставете кутиите за карти между всички играчи, така че всеки играч да има по една кутия с карти отляво и отляво. Можете да върнете всички неизползвани елементи в опаковката. Разделете картите с герои на толкова равни тестета, колкото са играчите, и поставете по едно тесте във всеки разпределител на карти от дясната Ви страна. Вземете 5 карти от тестето си и ги дръжте в ръка.

Разбъркайте картите с цели и ги поставете с картинката надолу на купчина, така че всеки играч да има свободен достъп до тях. След това изтеглете 4 карти с цели и ги поставете с картинката надолу около купчината. Поставете гумените рибки до картите с цели. Започвате играта, като разкривате едновременно 4-те обърнати карти с цели.



ИГРА

В играта през цялото време едновременно предавате картите с герои между кутиите, докато бъде избран победител. Една избрана карта от тези, които държите в ръце, поставяте в кутията от Вашата лява страна, след което изтеглете една карта от кутията от Вашата дясна страна. Картата поставяте с произволна страна нагоре (и от двете страни е един и същ герой). Всички извършват това действие едновременно, всеки със своето темпо. В ръцете си никога не можете да имате повече от 5 карти с герои. Ако това е Вашата първа игра, упражнете първото движение няколко пъти.



Защо правим това?

Ако в някой момент от играта забележите, че 2 карти с герои в ръката Ви съвпадат с някоя от обърнатите с картинката нагоре карти с цели, Вие я покривате със съвпадащите карти с герои възможно най-бързо, като извикате: "Имам!".



След това събирате такъв комплект от 3 карти и го поставяте пред себе си. Всеки събран комплект карти означава една спечелена точка. Не забравяйте да поставите следващите комплекти един до друг - ще Ви бъде по-лесно да преброите събраните точки. След като съберете картата с целта, разкрийте нова карта от купчината и я поставяте на празното място. След това попълнете картите в ръцете си с липсващите карти с герои и продължете да играете. Другите играчи продължават да си разменят картите между разпределителите. Играта продължава непрекъснато.

КАРТА С РИБКА

Ако се случи да разкриете карта с рибка от тестето с цели, опитайте се възможно най-бързо да хванете гумената рибка

с цвета, съответстващ на този на картата. Който я грабне пръв, я поставя пред себе си заедно с обърната с картинката нагоре карта рибка като точка. Внимавайте - всяка рибка се намира на две карти! Ако същата рибка бъде открита втори път, можете да я вземете от предишния собственик,

просто я грабнете по-бързо от него. Самата карта, без фигурата на рибката, не е точка!

Всеки път, когато съберете поредна карта с цел или гумена рибка, съобщавайте на другите играчи колко точки имате общо.



КРАЙ НА ИГРАТА

Рундът приключва, когато един от Вас първи събере общо 7 карти с цели и фигурки на гумени рибки. Можете да играете следващите рундове и да видите кой печели най-много.



Автори:

Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

Графична обработка:

Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Iwona Murawska

Екип:

Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Техническа обработка:

Grzegorz Traczykowski

Редактиране, коригиране:

Izabela Dawidowicz

ВИДЕО ИНСТРУКЦИЯ



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



ELELENTI IGRE:



80 karata karaktera



32 kartice ciljeva



uputstva

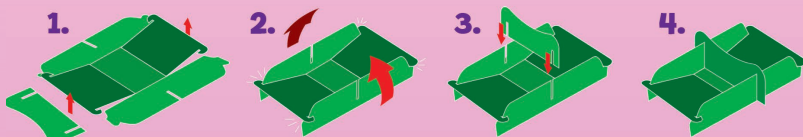


4 gumene ribe



4 ulagača kartica

PREKLAPANJE TACNE:



CILJ IGRE

Sakupite 7 karata sa ciljevima.

PRIPREMA ZA IGRU

Rasporedite dispnzere kartica među svim igračima tako da svaki igrač ima po jedan dispnzer sa desne i leve strane. Sve neiskorišćene predmete možete vratiti u kutiju. Podelite kartice karaktera na onoliko jednakih špilova koliko ima igrača i stavite jednu od njih u svaki dozator karata sa vaše desne strane. Uzmite 5 karata iz špila i držite ih u rukama.

Promešajte karte ciljeva i stavite ih licem nadole u gomilu tako da svaki igrač ima slobodan pristup njima. Zatim izvucite 4 kartice ciljeva i stavite ih licem nadole oko gomile. Stavite gumenu ribu pored kartica ciljeva. Igru započinjete otkrivanjem 4 kartice ciljeva okrenute licem nagore u isto vreme.



IGRA

U igri prenosite karte likova između dispnzera u isto vreme sve dok se ne izabere pobjednik. Stavite jednu izabranu kartu iz vaše ruke u posudu sa leve strane, a zatim izvučete jednu kartu iz posude sa vaše desne strane. Stavite karticu licem nagore (sa istim karakterom na obe strane). Svi rade ovaj pokret u isto vreme, svako svojim tempom. Nikada ne možete imati više od 5 karata karaktera u ruci. Ako vam je ovo prva igra, uvežbajte gornji potez nekoliko puta.



Ali zašto ovo radimo?

Ako u bilo kom trenutku tokom igre primetite da se 2 kartice karaktera u vašoj ruci poklapaju sa bilo kojom karticom cilja okrenutom nagore, pokrijte je odgovarajućim karticama karaktera što je pre moguće dok vičete: "Imam!".



Zatim sakupite takav set od 3 karte i stavite ih ispred sebe. Svaki skup sakupljenih karata vredi jedan poen. Ne zaboravite da postavite sledeće setove jedan pored drugog - biće vam lakše da prebrojite sakupljene poene. Nakon što sakupite kartu cilja, otkrijte novu kartu iz gomile i stavite je na prazan prostor. Zatim napunite svoju ruku kartama likova koji nedostaju i nastavite da igrate. Ostali igrači nastavljaju da razmenjuju karte između dispnzera. Igra se stalno odvija.

KARTICA SA RIBICOM

Ako slučajno otkrijete kartu sa ribom iz špila cilja, pokušajte da što pre uhvatite gumenu ribu u boji koja odgovara onoj na karti. Ko ga prvi zgrabi, stavlja ga ispred njih zajedno sa ribljom kartom okrenutom nagore kao tačkom. Budite oprezni - svaka riba je na dve karte! Ako se ista riba otkrije drugi put, možete je vratiti prethodnom vlasniku, samo je uhvatite brže od njega. Sama karta, bez figure ribe, nije poenta!

Svaki put kada sakupite još jednu gol kartu ili gumenu ribu, najavite ostalim igračima koliko bodova imate ukupno.



KRAJ IGRE

Runda se završava kada jedan od vas prvi sakupi ukupno 7 karata golova i gumenih ribica. Možete igrati naredne runde i videti ko će pobediti najviše.



Autori:

Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

Grafička obrada:

Kamila Mrozek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Iwona Murawska

Tim:

Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Tehničko uredništvo:

Grzegorz Traczykowski

Uredništvo, korekcija:

Izabela Dawidowicz

VIDEO UPUTSTVO



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



SESTAVNI DELI IGRE :



80 kartic likov



32 kartic ciljev



navodila za igro

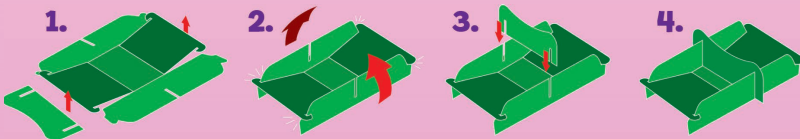


4 gumijaste ribice



4 podajalnika
igralnih kart

ZLAGANJE PODAJALNIKOV:



CILJ IGRE

Zberite 7 kart ciljev.

PRIPRAVA NA IGRO

Podajalniki kartic razdelite med vse igralce, tako da ima vsak igralec po en podajalnik kart na desni in levi. Neuporabljene podajalnike lahko vrnete v škatlo. Karte z liki razdelite na toliko enakih kompletov, kolikor je igralcev, in položite enega od njih v vsak podajalnik kart na vaši desni. Vzemite 5 kart iz svojega kompleta in jih držite v rokah.

Karte ciljev premešajte in jih obrnjene navzdol položite na kup, tako da ima vsak igralec prost dostop do njih. Nato izvlcite 4 ciljne karte in jih obrnjene navzdol položite okoli kupa. Postavite gumijasto ribo poleg kart s cilji . Igro začnete tako, da hkrati razkrijete 4 obrnjene karte cilja.



IGRA

V igri si ves čas podajate karte likov med podajalniki, dokler ni izbran zmagovalec. Eno izbrano karto iz svoje roke položite v posodo na vaši levi in nato potegnete eno karto iz posode na vaši desni strani. Položite kartico z licem navzgor (z istim likom na obeh straneh). Vsak izvaja to gibanje hkrati, vsak v svojem tempu. Nikoli ne morete imeti več kot 5 kart znakov v roki. Če je to vaša prva igra, večkrat vadite zgornje gibanje.



Toda zakaj to počnemo?

Če kadar koli v igri opazite, da se 2 karti z liki v vaši roki ujemata s katero koli obrnjeno karto cilja, jo hitro pokrijete z ujemajočima se kartama znakov in zavpijete "Imam!".



Nato zberete tak komplet 3 kart in jih položite predse. Vsak komplet zbranih kart je vreden eno točko. Ne pozabite postaviti naslednjih nizov drug poleg drugega - lažje boste prešteli zbrane točke. Ko zberete karto cilja, odkrijte novo karto iz kupa in jo položite na prazen prostor. Nato napolnite svojo roko z manjkajočimi kartami likov in nadaljujte z igro. Ostali igralci nadaljujejo z izmenjavo kart med podajalniki. Igra se neprestano odvija.

KARTA Z RIBICO

Če slučajno odkrijete karto z ribico iz kompleta ciljev, poskusite čim hitreje ujeti gumijasto ribo v barvi, ki ustreza tisti na karti. Kdor jo prvi zgrabi, jo postavi predse skupaj z obrnjeno ribjo karto kot točko. Bodite previdni - vsaka riba je na dveh kartah! Če je ista riba odkrita drugič, jo lahko odnesete nazaj prejšnjemu lastniku, le ulovite jo hitreje od njega. Kartica sama, brez figure ribe, ni točka!



Vsakič, ko zberete drugo karto z ciljem ali gumijasto ribico, sporočite drugim igralcem, koliko točk imate skupaj.

KONEC IGRE

Krog se konča, ko eden izmed vas prvi zbere skupno 7 kart z cilji in gumijastih ribic. Igrate lahko naslednje kroge in vidite, kdo zmaga največ.



Avtori:

Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

Gafična obdelava:

Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Iwona Murawska

Tim:

Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Tehnična obdelava:

Grzegorz Traczykowski

Ureditev, korekta:

Izabela Dawidowicz

VIDEO NAVODILA



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com





Lucky

ЕЛЕМЕНТИ НА ИГРАТА:



80 картички со
карактери



32 целни карти



инструкции

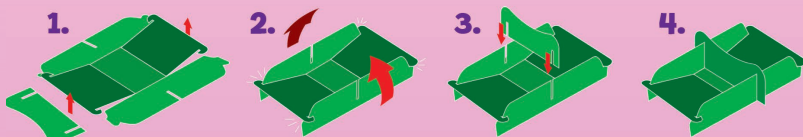


4 гумени риби



4 хранилки за
картички

ПРЕКЛОПУВАЊЕ НА ФИОКАТА:



ЦЕЛ НА ИГРАТА

Соберете 7 целни картички.

ПОДГОТОВКА ЗА ИГРАТА

Дистрибуирајте ги дозерите за картички меѓу сите играчи така што секој играч има по еден дозер за картички десно и лево. Можете да ги вратите сите неискористени ставки во кутијата. Поделете ги картичките со карактери на онолку еднакви палуби колку што има играчи и ставете по еден од нив во секој дозер за картички од десната страна. Земете 5 картички од вашата палуба и држете ги во ваши раце.

Измешајте ги целните картички и ставете ги со лицето надолу во куп, така што секој играч има слободен пристап до нив. Потоа нацртајте 4 целни карти и поставете ги со лицето надолу околу купот. Ставете ја гумената риба до целните картички. Ја започнувате играта со откривање на 4 целни карти свртени нагоре во исто време.



ИГРА

Во играта, цело време поминувате картички со карактери помеѓу дозерите додека не се избере победник. Ставате една избрана картичка од вашата рака во контејнерот од левата страна, а потоа извлечете една картичка од контејнерот од десната страна. Поставете ја картичката свртена нагоре (со ист знак од двете страни). Секој го прави ова движење во исто време, секој со своето темпо. Никогаш не можете да имате повеќе од 5 картички со карактери во вашите раце. Ако ова е вашата прва игра, вежбајте го горенаведениот потег неколку пати.



Но, зошто го правиме ова?

Ако во кој било момент во текот на играта забележите дека 2 картички со карактери во вашата рака се совпаѓаат со која било целна карта свртена нагоре, брзо ја покривате со соодветните картички со знаци додека викате „Го сфатив!“.



Потоа собираете таков сет од 3 карти и ги ставате пред вас. Секој сет на собрани картички вреди еден поен. Не заборавајте да ги поставите следните сетови еден до друг - ќе ви биде полесно да ги броите собраниите поени. Откако ќе ја соберете целната картичка, откријте нова картичка од купот и ставете ја на празниот простор. Потоа пополнете ја раката со картичките со карактери кои недостасуваат и продолжете да играте. Останатите играчи продолжуваат да разменуваат карти помеѓу диспензерите. Играта постојано се одвива.

КАРТИЧКА СО РИБА

Ако ви се случи да откриете картичка со риба од целната палуба, обидете се да ја фатите гумената риба во бојата што одговара на онаа на картичката што е можно побрзо. Кој прв ќе го зграпчи, го става пред него заедно со рибната карта со лицето нагоре како точка. Бидете внимателни - секоја риба е на две карти!

Ако истата риба е откриена по втор пат, можете да ја вратите кај претходниот сопственик, само да ја фатите побрзо од него. Самата картичка, без фигурата на рибата, не е поен!

КРАЈ НА ИГРАТА

Рундата завршува кога еден од вас прв ќе собере вкупно 7 карти за гол и гумени фигури од риба. Можете да ги играте следните рунди и да видите кој ќе победи најмногу.



Автор на играта:

Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

Графички дизајн:

Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Iwona Murawska

Тим:

Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Технички развој:

Grzegorz Traczykowski

Уредување, лекторирање:

Izabela Dawidowicz

ВИДЕО ИНСТРУКЦИЈА



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



ELEMENTET E LOJËS:



80 letra me personazhe



32 letra me objektiva



udhëzimi

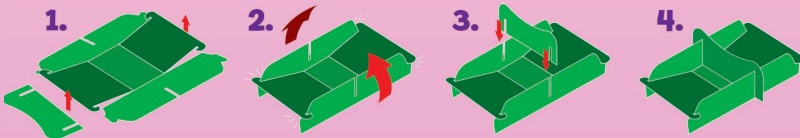


4 peshq gome



4 mbajtëse letrash

MONTIMI I MBAJTËSES:



QËLLIMI I LOJËS

Fitoni 7 letra me objektiva.

PËRGATITJA PËR LOJË

Shpërndajini mbajtëset e letrave mes të gjithë lojtarëve në mënyrë që secili të ketë një mbajtëse në të djathtën dhe në të majtën e tij. Ato që nuk janë shfrytëzuar mund t'i lëni në kuti. Ndani letrat e personazheve në aq sete të barabarta sa është numri i lojtarëve dhe vendosini nga një në çdo mbajtëse letrash që është në të djathtën tuaj. Merrni nga setet tuaja nga 5 letra dhe mbajini në duar.

Përziejini letrat e objektivave dhe vendosini me fytyrë poshtë në një grumbull në mënyrë që secili lojtar të ketë akses të lirë në to. Më pas merrni 4 letra me objektiva dhe vendosini me fytyrë poshtë rreth grumbullit. Pranë letrave me objektiva vendosni peshqit prej gome. Loja fillon duke zbuluar në të njëjtën kohë 4 letra me objektive.



LOJA

Gjatë lojës, gjithë kohën, njëkohësisht, derisa të dalë fituesi, i kaloni letrat e personazheve mes mbajtëseve. Një letër të zgjedhur nga dora vendoseni në mbajtësen në të majtën tuaj, e më pas merrni një letër nga mbajtësja në të djathtën tuaj. Lëreni letrën me fytyrë lart në anën e çfarëdoshme (në të dyja anët është i njëjti personazh). Të gjithë e bëjnë këtë lëvizje njëkohësisht, secili në ritmin e vet. Në dorë nuk mund të jenë kurrë më shumë se 5 letra me personazhe. Nëse është loja juaj e parë, provojeni këtë lëvizje disa herë.



Por pse e bëjmë?

Nëse në një moment të lojës vëreni se 2 letra me personazhe në dorën tuaj përputhen me ndonjë letër me objektiv të zbuluar, ju e mbuloni atë sa më shpejt që të jetë e mundur me letrat me personazhe që përputhen, duke bërë titur: "Kam!".



Më pas merrni këtë set me 3 letra dhe vendosni para vetes. Çdo set i mbledhur i letrave vlen 1 pikë. Mbani mend që setet e radhës t'i vendosni pranë njëri-tjetrit - do ta keni më të lehtë të numëroni pikët. Pasi të mblidhni letrën me objektin, zbulojeni një letër nga grumbulli dhe vendoseni në vendin bosh. Më pas plotësoni letrat me personazhe që mungojnë në dorë dhe vazhdoni lojën. Lojtarët e tjerë nuk ndalojnë së ndërruari letrat mes mbajtëseve. Loja vazhdon pa ndërprerje.

LETRA ME PESHK

Nëse ndodh që nga seti me objektiva të zbuloni letrën me peshk, mundohuni të kapni sa më shpejt peshkun prej gome me ngjyrën që i korrespondon asaj letre. Ai që e kap i pari e vendos para vetes bashkë me letrën e zbuluar me peshk dhe fiton një pikë. Kujdes - çdo peshk ndodhet në dy letra! Nëse për herë të dytë zbulohet peshku i njëjtë, mund t'i merret atij që tashmë e ka, mjafton ta kapni më shpejt se ai. Letra vetë, pa peshkun figurë nuk është një pikë!

Çdo herë që mblidhni një letër tjetër me objektiva ose peshkun prej gome, u thoni lojtarëve të tjerë se sa pikë keni në total.



FUNDI I LOJËS

Raundi i lojës mbaron kur njëri nga ju, mbledh i pari në total 7 letra me objektiva dhe peshq prej gome. Mund të luani raunde të tjera dhe të shikoni se kush fiton më shumë.



Autorët:

Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

Dizajni grafik:

Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Iwona Murawska

Ekipi:

Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Dizajni teknik:

Grzegorz Traczykowski

Redaktimi, korrigjimi:

Izabela Dawidowicz

UDHËZIMI VIDEO



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:



80 κάρτες
χαρακτήρων



32 κάρτες στόχων



οδηγίες

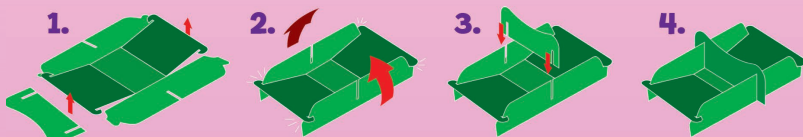


4 λαστιχένια
ψαράκια



4 τροφοδότες
καρτών

ΣΥΝΑΡΜΟΛΟΓΗΣΗ ΤΡΟΦΟΔΟΤΗ:



ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Η απόκτηση 7 καρτών στόχων.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Μοιράστε τους τροφοδότες καρτών σε όλους τους παίκτες με τέτοιο τρόπο ώστε κάθε παίκτης να έχει έναν τροφοδότη στα δεξιά και στα αριστερά του. Μπορείτε να βάλετε τους αχρησιμοποίητους πίσω στο κουτί. Χωρίστε τις κάρτες χαρακτήρων σε τόσες ίσες στοίβες όσοι είναι οι παίκτες και τοποθετήστε μία σε κάθε τροφοδότη καρτών που βρίσκεται στα δεξιά σας. Όλοι οι παίκτες παίρνουν από 5 κάρτες ο καθένας από τις στοίβες τους και τις κρατάνε στο χέρι.

Ανακατέψτε τις κάρτες στόχων και τοποθετήστε τις σε μια κλειστή στοίβα, έτσι ώστε κάθε παίκτης να έχει ελεύθερη πρόσβαση σε αυτήν. Στη συνέχεια, πάρτε 4 κάρτες στόχων και τοποθετήστε τις με την όψη προς τα κάτω γύρω από τη στοίβα. Δίπλα στις κάρτες στόχων τοποθετήστε τα λαστιχένια ψαράκια. Ξεκινάτε το παιχνίδι αποκαλύπτοντας ταυτόχρονα τις 4 κάρτες στόχων.



ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Στο παιχνίδι περνάτε τις κάρτες χαρακτήρων μεταξύ των τροφοδοτών καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, μέχρι να αναδειχθεί ο νικητής. Βάζετε μια κάρτα της επιλογής σας, από εκείνες που κρατάτε, στον τροφοδότη στα αριστερά σας και στη συνέχεια παίρνετε μια κάρτα από τον τροφοδότη που βρίσκεται στα δεξιά σας. Αφήνετε την κάρτα κάτω με όποια από τις δύο πλευρές προς τα πάνω θέλετε (αρκεί να φαίνεται ο ίδιος χαρακτήρας και στις δύο). Όλοι εκτελούν αυτή την κίνηση ταυτόχρονα, ο καθένας με το δικό του ρυθμό. Ποτέ δεν μπορεί κάποιος παίχτης να κρατάει στο χέρι περισσότερες από 5 κάρτες χαρακτήρων. Εάν αυτό είναι το πρώτο σας παιχνίδι, εξασκηθείτε μερικές φορές στην παραπάνω κίνηση.



Γιατί όμως το κάνουμε αυτό;

Εάν σε οποιοδήποτε σημείο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού παρατηρήσετε ότι 2 κάρτες χαρακτήρων από αυτές που έχετε στο χέρι, ταιριάζουν με οποιαδήποτε ανοιχτή κάρτα στόχου, καλύπτετε αμέσως με τις κάρτες χαρακτήρων σας την εν λόγω κάρτα στόχου φωνάζοντας ταυτόχρονα: «Δικό μου!».



Στη συνέχεια, παίρνετε αυτές τις 3 κάρτες και τις τοποθετείτε μπροστά σας. Κάθε τέτοιο σύνολο καρτών είναι ένας πόντος. Να θυμάστε να τοποθετείτε τα διαδοχικά σύνολα το ένα δίπλα στο άλλο - θα σας είναι πιο εύκολο να μετράτε τους πόντους σας. Μόλις κάποιος παίχτης πάρει μια κάρτα στόχου, ανοίγετε μια νέα κάρτα από τη στοίβα και την τοποθετείτε στην κενή θέση. Στη συνέχεια, συμπληρώνετε τις κάρτες που κρατάτε με τις κάρτες χαρακτήρων που σας λείπουν και συνεχίζετε το παιχνίδι. Οι υπόλοιποι παίχτες δεν διακόπτουν την ανταλλαγή καρτών μεταξύ των τροφοδοτών. Το παιχνίδι συνεχίζεται αδιάκοπα.

ΚΑΡΤΑ ΜΕ ΨΑΡΑΚΙ

Αν τύχει κάποιος παίκτης να τραβήξει από τη στοίβα στόχων μια κάρτα με ψαράκι, πρέπει αμέσως όλοι να προσπαθήσουν να πιάσουν από κάτω ένα λαστιχένιο ψαράκι του ίδιου χρώματος. Όποιος αρπάξει πρώτος το ψαράκι, το τοποθετεί μπροστά του μαζί με την ανοιχτή κάρτα με ψαράκι και αυτό δίνει έναν επιπλέον πόντο. Προσέξτε - κάθε ψαράκι υπάρχει σε δύο κάρτες! Αν το ίδιο ψάρι ανακαλυφθεί για δεύτερη φορά, μπορεί να αφαιρεθεί από τον προηγούμενο ιδιοκτήτη του - αρκεί κάποιος να το αρπάξει πιο γρήγορα από εκείνον. Η κάρτα από μόνη της, χωρίς το λαστιχένιο ψαράκι, δεν πιάνεται ως πόντος! Κάθε φορά που συλλέγετε μια ακόμη κάρτα στόχου ή ένα λαστιχένιο ψαράκι, ανακοινώστε στους άλλους παίκτες πόσους πόντους έχετε ήδη συνολικά.



ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο γύρος τελειώνει όταν ένας εκ των παιχτών συλλέξει πρώτος συνολικά 7 κάρτες στόχων και λαστιχένια ψαράκια μαζί. Μπορείτε να παίξετε διαδοχικούς γύρους και να δείτε ποιος θα καταφέρει να κερδίσει τους περισσότερους.



Συγγραφείς:

Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

Γραφικός σχεδιασμός:

Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Iwona Murawska

Ομάδα:

Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Τεχνική επεξεργασία:

Grzegorz Traczykowski

Επιμέλεια, διόρθωση:

Izabela Dawidowicz

ΒΙΝΤΕΟΣΚΟΠΗΜΕΝΕΣ ΟΔΗΓΙΕΣ



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com



SADRŽAJ IGRE:



80 karata s likovima



32 karte cilja



pravila

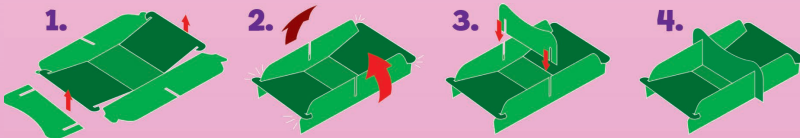


4 gumene ribice



4 držača za karte

PREKLAPANJE DRŽAČA:



CILJ IGRE

Sakupite 7 karata ciljeva.

PRIPREMA ZA IGRO

Podijelite držače karata svim igračima tako da svaki igrač ima po jedan sa svoje desne i lijeve strane. One koje su ostale možete vratiti u kutiju. Podijelite karte s likovima svim igračima tako da svi imaju isti broj karata i stavite jednu od njih u držač s Vaše desne strane igrača. Uzmite 5 karata i držite ih u rukama.

Pomiješajte karte ciljeva i stavite ih na hrpu licem prema dolje tako da svaki igrač ima slobodan pristup kartama. Zatim svaki igrač uzme 4 karte ciljeva i poreda ih licem prema dolje oko hrpe. Stavite gumene ribice pored karata cilja. Igru započinjete istovremeno otkrivanjem 4 karte cilja.



TIJEK IGRE

U igri u isto vrijeme dodajete karte s likovima preko držača, sve dok se ne odredi pobjednik. Stavite jednu odabranu kartu iz svoje ruke u spremnik s vaše lijeve strane, a zatim izvucite jednu kartu iz spremnika s vaše desne strane. Stavite kartu licem prema gore (s obje strane likovi su isti). Svi rade ovaj pokret u isto vrijeme, svatko svojim tempom. U ruci nikad ne smijete imati više od 5 karata s likovima. Ako vam je ovo prva igra, gornji potez ponovite nekoliko puta.



Zašto ovo radimo?

Ako u bilo kojem trenutku tijekom igre primijetite da 2 karte s likovima u vašoj ruci odgovaraju bilo kojoj otvorenoj karti cilja, pokrijite je odgovarajućim kartama s likovima istovremeno javljajući: "Imam!"



Kad skupite set od 3 karte i stavite ga ispred sebe. Svaki set karata vrijedi jedan bod. Svaki set koji skupite stavite jedan pored drugog - bit će vam lakše brojati prikupljene bodove. Nakon što pokupite kartu cilja, okrenite licem prema gore novu kartu s hrpe i stavite je na prazan prostor. Zatim stavite u ruku karte s likovima koji nedostaju i nastavite igrati. Ostali igrači nastavljaju razmjenjivati karte preko držača. Igra se nastavlja.

KARTICA S RIBICOM

Ako vam se dogodi da otkrijete kartu s ribicom, pokušajte što prije uhvatiti gumenu ribicu u boji koja odgovara onoj na karti.

Tko prvi zgrabi ribicu, stavlja je ispred sebe zajedno s kartom licem okrenutom prema gore kao bod. Pazite - svaka ribica je na dvije karte! Ako je ista ribica otkrivena drugi put, možete je uzeti prethodnom vlasniku, samo je ulovite brže od njega. Bod možete dobiti samo ako imate i kartu i gumenu ribicu!

Svaki put kada skupite karte cilja ili gumenu ribicu, javite ostalim igračima koliko ste bodova ukupno prikupili.



KRAJ IGRE

Runda završava kada netko od vas prvi skupi ukupno 7 karata cilja i gumenih ribica. Možete nastaviti igrati i provjeriti tko će najviše puta pobijediti.



Autori:

Mariusz Majchrowski, Michał Szewczyk

Grafički dizajn:

Kamila Mrożek-Zielińska, Michał Ambrzykowski, Iwona Murawska

Tim:

Agnieszka Karewicz, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

Tehnički razvoj:

Grzegorz Traczykowski

Redakcija i lektura:

Izabela Dawidowicz

VIDEO UPUTE



TREFL SA,
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

