



Instrukcja



Instruction



Návod



Návod



Инструкция



Інструкція



Instrukcija



Instrukcija



Mängujuhend



Játékszabály

BOOM

BOOM

Trefl





 PL

Wymagania:

Ilość graczy:	2–4
Wiek:	6+
Czas gry:	10–20 min

Zawartość pudełka:

- Plansza
- Dzwonek
- 52 karty
- Instrukcja

 EN

Requirements:

Number of Players:	2–4
Age:	6+
Playing time:	10–20 min

Box contents:

- Board
- Bell
- 52 cards
- Instruction

 CZ

Požadavky:

Počet hráčů:	2–4
Věk:	6+
Délka hry:	10–20 min.

Obsah balení:

- Hrací plán
- Zvonek
- 52 karet
- Návod

 SK

Požiadavky:

Počet hráčov:	2–4
Vek:	6+
Trvanie hry:	10–20 minút

Obsah škatule:

- Hrací plán
- Zvonček
- 52 kariet
- Návod



RU

Параметры:

Количество игроков:	2–4
Возраст:	6+
Длительность игры:	10–20 мин.

Содержание коробки:

<input checked="" type="checkbox"/> Игровое поле	<input checked="" type="checkbox"/> Звонок
<input checked="" type="checkbox"/> 52 карты	<input checked="" type="checkbox"/> Инструкция



UA

Вимоги до гри:

Кількість гравців:	2–4
Вік:	6+
Час гри:	10–20 хвилин

Вміст коробки:

<input checked="" type="checkbox"/> Дошка	<input checked="" type="checkbox"/> Дзвіночок
<input checked="" type="checkbox"/> 52 карти	<input checked="" type="checkbox"/> Інструкція



LT

Reikalavimai:

Žaidėjų skaičius:	2–4
Amžius:	6+
Žaidimo laikas:	10–20 min

Komplektą sudaro:

<input checked="" type="checkbox"/> Žaidimo lenta	<input checked="" type="checkbox"/> Skambutis
<input checked="" type="checkbox"/> 52 kortos	<input checked="" type="checkbox"/> Instrukcija



LV

Prasības:

Spēlētāju skaits:	2–4
Vecums:	6+
Spēles ilgums:	10–20 min

Iepakojuma saturs:

<input checked="" type="checkbox"/> Spēles laukums	<input checked="" type="checkbox"/> Zvaniņš
<input checked="" type="checkbox"/> 52 kārtis	<input checked="" type="checkbox"/> Instrukcija



EE

Nõuded:

Mängijate arv:	2–4
Vanus:	6+
Mängu kestus:	10–20 min

Komplekti kuulub:

<input checked="" type="checkbox"/> Mängulaud	<input checked="" type="checkbox"/> Kell
<input checked="" type="checkbox"/> 52 kaarti	<input checked="" type="checkbox"/> Mängujuhend



HU

Követelmények:

Játékosok száma:	2–4
Életkor:	6+
Játékidő:	10–20 perc

A doboz tartalma:

<input checked="" type="checkbox"/> Játéktábla	<input checked="" type="checkbox"/> Csengő
<input checked="" type="checkbox"/> 52 kártya	<input checked="" type="checkbox"/> Játékszabály



PL

Gra planszowa



Wstęp

Witajcie w Krainie Lodu! Tutaj trzeba szybko się ruszać, żeby pokonać wieczną zimę. Skompletujcie karty i zadzwonięcie dzwonkiem! Żeby zostać zwycięzcą, musicie ułożyć wszystkie swoje zestawy kart z bohaterami „Frozen”. Przeciwnicy nie dadzą za wygraną. Boom Boom – zakręcona gra z dzwonkiem, gdzie wszyscy grają naraz! Kto pierwszy zakończy grę?

Cel gry

Celem gry jest takie ułożenie stosów z kartami, aby znalazły się w nich po 4 identyczne karty.

Przygotowanie do gry

- 1 Rozłożcie planszę w miejscu, gdzie odbędzie się rozgrywka.
- 2 W wycięciu na środku planszy ustawcie dzwonek.
- 3 Rozdajcie karty, dzieląc je na zakryte stosy.
W każdym z nich muszą znaleźć się **4 karty**.

Jeśli w grze bierze udział czterech graczy, to każdy z nich otrzymuje po 3 stosy; jeśli trzech – po 4; jeśli dwóch – po 6.

Ostatnie cztery karty położyć na planszy odkryte, tak aby wszyscy gracze mieli do nich dostęp.



Rozgrywka

- ✓ Gra składa się z serii rund.
Najmłodszy zawodnik dzwoni dzwonkiem i zaczynamy pierwszą z nich.
- ✓ Wszyscy grają jednocześnie. Każdy z Was może wziąć do ręki dowolny swój stos, odrzucić z niego jedną kartę na planszę i zabrać inną z tego samego pola, aby w każdym stosie skompletować 4 karty z tą samą postacią, np. 4 karty z Elsą.



Przykład

Na stole leżą karty z Anną, Elsą, Olafem i Kristoffem. Bierzesz do ręki jeden ze swoich stosów – pamiętasz, że są w nim dwie karty z Anną, jedna z Elsą i jedna z Olafem. Odrzucasz kartę z Elsą i dobierasz ze stołu trzecią kartę z Anną – do kompletu brakuje Ci już tylko jednej karty.

Jeżeli przez dłuższy czas nikt nie wyrzuci czwartej karty, warto jak najszybciej wymienić karty z Anną na inne dostępne, np. trzy karty z Olafem.

- ✓ Nie wolno wymieniać kart pomiędzy stosami – ani swoimi, ani przeciwnika. Na raz możesz mieć w ręce tylko jeden swój stos. Drugi stos możesz wziąć dopiero po odłożeniu pierwszego na stół.
- ✓ Kiedy skompletujesz swój pierwszy stos, musisz go odkryć i szybko zadzwonić dzwonkiem jeden raz. Stos jest teraz „zamknięty” i nikt nie może go dотykać do końca rundy.
- ✓ Przy każdym kolejnym zamknięciu stosu zadzwoń dzwonkiem o jeden raz więcej (pierwszy stos – jeden dzwonek, drugi stos – dwa dzwonki, trzeci – trzy itd.).
- ✓ Kto pierwszy odkryje wszystkie swoje stosy i ogłosi dzwonkiem odpowiednią ich liczbę – woła „Stop!”. W ten sposób wygrywa rundę, która w tym momencie się kończy. Pozostałi muszą natychmiast przerwać grę. Nie mogą już odkrywać ani wymieniać kart w swoich stosach.
- ✓ Zwycięzca rundy otrzymuje jeden punkt.

Koniec gry

Gra może zakończyć się dwojako, o czym gracze powinni zdecydować przed jej rozpoczęciem.

- ✓ Pierwszy sposób to limit punktowy – gra kończy się, gdy ktoś zdobędzie 5 punktów.
- ✓ Drugi sposób to limit rund – rozgrywa się ich wtedy 10. Po ostatnim zliczeniu punktów, zdobywca największej ich liczby zostaje ogłoszony Zwycięzcą.

Pomysł i opracowanie:

Sławomir Czuba, Wiktor Fabiański,
Piotr Milewski, Grzegorz Traczykowski,
Aneta Wróblewska, Jacek Zdybel



Board game



Introduction

Welcome to the world of Frozen! You need to move fast to overcome the eternal winter. Complete the stack of cards and ring the bell!! To win the game you need to gather all your sets of cards with characters from the movie "Frozen". Your opponents won't let you win easily. Boom Boom – crazy game with a bell, that everyone plays at the same time! Who will win the game?

Aim of the game

The aim of the game is to collect card stacks which have 4 cards with the same person.

Game preparation

- 1 Place the board in the playing area.
- 2 Place the bell in the hole in the middle of the board.
- 3 Then deal out cards into face-down **stacks**.
Each stack should have 4 cards

Each player should receive a certain number of stacks, depending on the number of players in the game:
4 players - each receives 3 stacks.
3 players - each receives 4 stacks.
2 players - each receives 6 stacks.
Place the last 4 cards face up onto the board so that all players can reach them.



Sequence of play

- The game consists of a series of rounds. The youngest player rings the bell to start the first round.
- All players play simultaneously. Each of you can take one of your stacks and change exchange one of its 4 cards with a card on the board (leaving your old card on the same place on the board from where you took your new card). The purpose is to try to make your stack get 4 cards with the same person, e.g. 4 cards with Elsa.



Example

There are cards on the table with: Anna, Elsa, Olaf and Kristoff. You pick up one of your face-down stacks, which you remember has 2 cards with Anna, 1 card with Elsa and 1 with Olaf. You discard Elsa card, exchanging it with the card with Anna from the board, so now you need only one card to complete your stack.

If a long time passes without anybody adding their card to the board, perhaps you will want to change your strategy and exchange your cards with Anna for some other available cards (e.g. 3 cards with Olaf).

- ✓ You can not exchange cards between stacks - neither your own stacks nor with an opponent's stack. You can have only one of your stacks in your hand at one time. You must put your currently held stack back onto the table before picking up another of your stacks.
- ✓ When you complete your first stack, you must show its cards and quickly ring the bell once. The completed stack is now "closed" and no one can touch it until the end of the round.
- ✓ For each later completed stack, ring the bell one more time (ring 2 times for the second stack, ring 3 times for the third stack, etc.)
- ✓ Whoever completes all their stacks and rings the bell the correct final number of times calls "Stop!!" This player wins the round, which ends immediately. Other players must immediately stop playing. They can no longer complete stacks or change cards in their stacks.
- ✓ The winner of the round gets one point.

Game end

The game can end in two different ways; players should decide before starting which way they want to play.

- ✓ The first way is a point goal: the game ends when somebody gets 5 points.
- ✓ The second way is a number of rounds: the game ends after 10 rounds. After the game ends, the player with the most points wins.

Development team:

Sławomir Czuba, Wiktor Fabiański,
Piotr Milewski, Grzegorz Traczykowski,
Aneta Wróblewska, Jacek Zdybel



Stolní hra



Úvod

Vítejte v Ledovém království! Musíme rychle hrát, abychom porazili věčnou zimu. Zkompletuj sadu karet a zazvoň na zvonek! Chceš-li vyhrát musíš zkompletovat všechny své sady karet s postavami z filmu Ledové království. Soupeř tě nenechají vyhrát snadno. Boom Boom – bláznivá hra se zvonkem, kde hrají všichni současně! Kdo bude vítězem?

Cíl hry

Cílem hry poskládat hromádky s kartami, aby se v nich ocitly vždy 4 karty stejného druhu.

Příprava ke hře

- 1 Rozložte hrací plán v místě, kde budete hrát.
- 2 Do výřezu uprostřed hracího plánu postavte zvonek.
- 3 Rozdělte karty na hromádky tak, aby v každé z nich byly 4 karty obrázkem dolů.

Jestliže se hry účastní čtyři hráči, každý z nich dostává 3 hromádky, jestliže tři hráči – 4 a jestli dva hráči – 6. Poslední čtyři karty položte na hracím plánu obrázkem nahoru, aby k nim měli přístup všichni hráči.



Začátek a průběh hry

- Hra se skládá ze série kol. Nejmladší hráč zazvoní zvonkem a zahajuje první kolo.
- Všichni hrají současně. Každý z hráčů si může vzít do ruky libovolnou ze svých hromádek, odhodit z ní jednu kartu na hrací plán a vzít si jinou ze stejného pole, aby se na závěr v každé hromádce nacházely 4 karty se stejnou postavou – např. 4 karty s Elsou.



Příklad

Na stole leží karty s: Annou, Elsou, Olafem a Kristoffem. Vezmeš si do ruky jednu ze svých sad karet lícem dolů – pamatuješ si, že v sadě jsou dvě karty s Annou, jedna karta s Elsou a jedna karta s Olafem. Můžeš vyhodit kartu s Elsou a ze stolu si vezmeš kartu s Annou – do úplné sady ti teď chybí už jen jedna karta s Annou.

Pokud delší dobu nikdo nevhodil tuto kartu na stůl tak to možná bude chtít vyměnit karty s Annou za jiné dostupné (např. 3 karty s Olafem).

- Nesmíte vyměňovat karty mezi hromádkami – ani svými, ani protihráče. Najednou můžete mít v ruce pouze jednu ze svých hromádek. Druhou hromádku můžete vzít do ruky teprve po odložení první zpět na stůl.
- Když shromáždíte komplet v první hromádce, musíte ho odkrýt a rychle jednou zazvonit zvonkem. Hromádka je nyní „zamčená“ a nikdo se jí nesmí do konce kola dotknout.
- Při každém dalším zamykání hromádky zazvoňte o jedno zvonění více (první hromádka – jedno zvonění, druhá hromádka – dvě zazvonění, třetí – tři atd.).
- Kdo první odkryje všechny svoje hromádky a zazvoní zvonkem příslušný počet zvonění, zavolá „Stop!“. Tímto způsobem vyhrává kolo, které v tuto chvíli končí. Ostatní hráči musí okamžitě přerušit hru. Nemohou již ani odkrývat ani vyměňovat karty ve svých hromádkách.
- Vítěz kola získává jeden bod.

Konec hry

Hra může končit dvěma způsoby, o čemž by hráči měli rozhodnout před zahájením hry.

- První způsob představuje bodový limit – hra končí, když některý z hráčů jako první získá 5 bodů.
- Druhým způsobem je limit kol – v takovém případě se jich hraje 10. Po posledním sečtení bodů ten, kdo jich získal nejvíce, je vítězem.

Development team:

Sławomir Czuba, Wiktor Fabiański,
Piotr Milewski, Grzegorz Traczykowski,
Aneta Wróblewska, Jacek Zdybel





SK

Stolová hra



Úvod

Vitajte v Ľadovom kráľovstve! Musíte sa pohybovať rýchlo, aby ste premohli večnú zimu! Skompletizuj sadu kariet a zazvoň! Ak chceš vyhrať hru, musíš zozbierať všetky sady kariet s postavami z filmu "Ľadové kráľovstvo". Tvoji súperi t'a nenechajú vyhrať ľahko. Boom Boom – bláznivá hra so zvončekom, kde všetci hrajú súčasne! Kto sa stane víťazom?

Cieľ hry

Cieľom hry je ukladanie kôpok kariet tak, aby v každej kôpke boli 4 karty z tej istej sady (s tou istou postavou).

Príprava hry

- 1 Hráči rozložia hrací plán na mieste, kde sa budú hrať.
- 2 Do otvoru v strede plánu sa postaví zvonček.
- 3 Následne hráči rozdelia karty do **zakrytých** kôpok. Každá kôpka musí mať po **4 karty**.

Ak hrajú štyria hráči, každý z nich dostane

3 kôpky; ak traja – 4; ak dvaja – 6.

Posledné štyri karty sa odkryjú a položia na stôl tak, aby ich videli všetci hráči.



Priebeh hry

- Hra sa skladá zo série kôl. Hru začína najmladší hráč, zazvoní zvončekom a **prvé kolo sa n. ože začať**.
- Všetci hrajú súčasne. Každý hráč si môže vybrať jednu zo svojich kôpok, prezrieť si karty v danej kôpke, vyhodiť jednu kartu na plán a zobrať si inú kartu z toho istého polička, pričom sa snaží, aby mal v každej kôpke 4 karty s tou istou postavou, 4 karty s Elsou



Príklad

Na stole sú položené karty: Anna, Elsa, Olaf a Kristoff. Hráč berie do rúk jednu zo svojich kôpkov a pamäta si, že sú v nej: 2 karty s Annou, 1 karta s Elsou a 1 karta s Olafom. Vyhodí kartu s Elsou a zo stola si zoberie tretiu kartu s Annou – do zloženia kôpky mu chýba iba jedna karta.

Ak sa počas niekoľkých kôl neobjaví chýbajúca karta, možno sa opatí zmeniť stratégiju a vymeniť karty s Annou za iné karty, ktoré sa objavujú na pláne (napr. 3 karty s Olafom).

- Hráči nemôžu vymieňať karty medzi svojimi kôpkami ani kôpkami protihráčov. Hráči môžu mať v ruke iba jednu zo svojich kôpok. Druhú kôpku môžu zobrať až vtedy, keď predchádzajúcu odložia na stôl.
- Keď sa hráčovi podarí zložiť prvú kôpku, musí ju ukázať a rýchlo zazvoníť zvončekom 1-krát. Kôpka je teraz zatvorená a nemôže sa používať až do konca kola.
- Keď sa hráčovi podarí zložiť ďalšiu celú kôpku, zvončekom zazvoní o jeden krát viac (prvá kôpka – zazvoní raz, druhá kôpka – zazvoní dvakrát, tretia kôpka – trikrát atď.).
- Hráč, ktorý ako prvý odkryje všetky svoje kôpky a zazvoní zvončekom – zakričí „Stop!“. Tento hráč vyhráva kolo, ktoré sa zároveň končí. Ostatní hráči musia hneď prerušiť hru. Po zakončení kola nemôžu odkrývať a ani vymieňať karty zo svojich kôpok.
- Vítaz daného kola získava jeden bod.

Zakončenie

Hra sa môže zakončiť dvomi spôsobmi. Spôsob ukončenia hry si hráči vyberú ešte pred jej začatím.

- Prvý spôsob je bodový limit – hra sa končí, keď jeden z hráčoch ako prvý získa 5 bodov.
- Druhý spôsob zakončenia hry je limit kôl – hráč sa na 10 kôl. Po poslednom spočítaní bodov vyhráva hráč, ktorý získa najviac bodov vo všetkých kolách.

Vývojársky tím:

Sławomir Czuba, Wiktor Fabiański,
Piotr Milewski, Grzegorz Traczykowski,
Aneta Wróblewska, Jacek Zdybel





LT

Stalo žaidimas



Įvadas

Sveikas atvykės į Ledo šalį! Paskubék ir aplenk šaltą žiemą! Surink kortelių rinkinį ir paskambink varpeliu! Norédamas laimeti žaidimą, turi surinkti kortelių rinkinį su „Ledo šalies“ personažais. Tavo varžovai neleis tau lengvai laimeti. „Boon Boom“ – tai smagus žaidimas su varpeliu, kuriame visi žaidėjai žaidžia vienu metu! Kuris bus pirmasis?

Žaidimo tikslas

Žaidimo metu reikia surinkti kortų krūveles, susidedančias iš 4 tos pačios rūšies kortų (su tokiu pačiu veikėju ir su tokios pačios spalvos rémeliu). (PAV. Kortų krūvelės pavyzdys)

Pasiruošimas žaidimui

- 1 Išskleiskite žaidimo lentą.
- 2 Į lento centre esančią angą įstatykite skambutį.
- 3 Po to išdalinkite kortas, dėdami jas į uždengtas krūveles. Kiekvienoje jų turėtų būti po 4 kortas.

Jeigu žaidžia keturi žaidėjai, kiekvienas iš jų gauna po 3 kortų krūveles; jei trys – po 4; jei du – po 6. Paskutines keturias kortas padėkite ant žaidimo lento taip, kad kiekvienas žaidėjas jas galėtų pasiekti. (PAV. Žaidimui parengta lenta)



Žaidimo eiga

- ✓ Žaidimas žaidžiamas keliais turais. Jauniausias žaidėjas paskambina skambučiu ir pradedamas pirmasis turas.
- ✓ Visi žaidžia tuo pačiu metu. Kiekvienas žaidėjas gali paimti į rankas bet kurią savo kortų krūvelę, išmesti iš jos vieną kortą ant žaidimo lento, o nuo jos paimti kitą taip, kad kiekvienoje krūvelėje būtų 4 kortos su tokiu pačiu veikėju, Pvz., 4 kortelės su Elza.



Pavyzdys:

Ant stalo yra kortelės su Ana, Elza, Olafu ir Kristofu. Pasirink vieną kortų krūvelę – atsimink, kad tavo krūvelėje yra dvi kortelės su Ana, viena su Elza ir viena su Olafu. Išmesk kortelę su Elza ir nuo stalo paimk dar vieną kortelę su Ana. Dabar turi rinkinį, kuriam trūksta tik vienos kortelės.

Jei ilgą laiką ant stalo niekas nepadeda kortelės, kurios tau reikia, korteles su Ana pakeisk j korteles su kuriuo nors kitu personažu (pvz., į 3 korteles su Olafu).

- ✓ Negalima keisti kortų tarp krūvelių – nei savo, nei priešininko. Vienu metu rankose galima turėti tik vieną savo krūvelę. Kitą krūvelę galima paimti į rankas tik tada, kai ankstesnioji yra padėta ant stalo.
- ✓ Kai surinksite pirmąjį tokius pačius kortų krūvelę, turite ją atidengti ir greitai paskambinti vieną kartą skambučiu. Taip krūvelė yra „uždaroma“ ir jos iki turo pabaigos negalima liesti.
- ✓ Žaidėjas, surinkęs naujas krūveles, kiekvieną kartą skambina vienu kartu daugiau (pirma krūvelė – vienas skambutis, antra – du, trečia – trys ir t.t.).
- ✓ Pirmasis visas savo krūveles atidengės ir atitinkamą kiekį kartų suskambinės žaidėjas šūkteli „Stop!“. Baigiamas turas ir šis žaidėjas laikomas turo laimėtoju. Likę žaidėjai privalo nedelsiant baigti žaidimą. Jie jau nebegali atversti krūvelių ar keisti kortų.
- ✓ Turėtai laimėjės žaidėjas pelno vieną tašką.

Žaidimo pabaiga

Žaidimą galima baigti dviem būdais ir prieš jį pradedant žaidėjai turi pasirinkti norimą.

- ✓ Pirmasis būdas – tai taškų riba. Žaidimas baigiamas, kai vienas iš žaidėjų pirmasis surenka 5 taškus.
- ✓ Antrasis būdas – tai žaidimo turų apribojimas (iki 10). Baigus paskutinį turą ir suskaičiavus paskutinius taškus, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų.

Žaidimo autorius:

Piotras Milevskis

Plėtros komanda:

Slawomiras Čuba, Viktoras Fabijanskis,
Gžegožas Tračikovskis, Aneta Vrublevska





levads

Laiipni lūdzam „Ledus sirds” pasaulē! Ir jārīkojas ātri, lai pārvarētu mūžigo salu. Saliec kāršu komplektu, un nozvani ar zvaniņu! Lai uzvarētu, tev nepieciešams sakrāt animācijas filmas „Ledus sirds” varoņu kāršu komplektus. Taču pretinieki nebūt nepieļaus Tev uzvarēt tik vienkārši. „Boom Boom” – smieklu pilna spēle ar īstu zvaniņu, kurā visi spēlē vienlaikus! Kurš uzvarēs?!

Spēles mērkis

Spēles mērkis ir izlikt kāršu kavas no četrām vienādām kārtīm (ar vienu un to pašu personāžu un rāmīša krāsu).

Sagatavošanās spēlei

- 1 Izklājiet spēles laukumu vietā, kur paredzēta spēles norise.
- 2 Spēles laukuma vidū esošajā izgriezumā novietojiet zvaniņu.
- 3 Izdaliet kārtis kavās ar attēlu uz leju.
Katrā kaudzītē ir jāatrodas 4 kārtīm.

Ja spēlē piedalās četri spēlētāji, katrs no spēlētājiem saņem pa trim kavām, ja trīs – pa četrām; ja divi – pa sešām. Pēdējās četras kārtis jānovieto atvērtā veidā spēles laukuma vidū tā, lai visiem spēlētājiem būtu brīva piekļuve kārtim.



Spēles gaita

- Spēle sastāv no vairākiem etapiem. Visjaunākais spēlētājs nozvana zvaniņu un sāk spēli kā pirmais.
- Visi spēlē vienlaicīgi. Katrs no spēlētājiem var paņemt rokās jebkuru no savām kāršu kavām. Lai nokomplektētu kāršu kavu ar četrām vienādām kārtīm, spēlētājs var samainīt vienu savu kārti pret kādu no uz spēles laukuma esošajām kārtīm katra gājiens laikā. Četras Elsas kartītes



Paraugs:

Uz galda atrodas Annas, Elsas, Olafa un Kristofera kartītes. Paņem vienu no kartīšu kavām. Paņemtajā kavā ir divas Annas kartītes, viena Elsas un viena Olafa kartīte. Atbrīvojies no Elsas kartītes un paņem vēl vienu Annas kartīti. Tagad, lai sakrātu pilnu komplektu, Tev ir nepieciešama vēl tikai viena Annas kartīte.

Ja neviens uz galda nenovieto Tev nepieciešamo kartīti jau ilgāku laiku, būtu prātīgi mainīt taktiku un mēģināt savākt kādu citu komplektu.

- ✓ Nedrīkst mainīt kārtis starp savām un pretinieka kavām. Vienlaicīgi rokās drīkst turēt tikai vienu no savām kavām. Otru kāršu kavu drīkst paņemt rokās tikai tad, kad iepriekšējā ir nolikta atpakaļ uz spēles laukuma.
- ✓ Kad pirmā kāršu kaudzīte tiek nokomplektēta, tā ir jāatklāj un ātri jāiezvana zvaniņš vienu reizi. Kāršu kaudzīte tagad ir „noslēgta” un neviens tai nedrīkst pieskarties līdz etapa beigām.
- ✓ Ar katras nākamās kaudzītes noslēgšanu, zvaniņš jānozvana par vienu reizi vairāk (pirmā kaudzīte – viens zvaniņš, otrā kaudzīte – divi zvaniņi, trešā – trīs utt.).
- ✓ Kurš pirmais atklās visas savas kāršu kaudzītes un nozvanīs zvaniņu atbilstoši daudz reizes – sauc „Stop!”. Šādā veidā tiek uzvarēts pirmais etaps. Pārejiem spēlētājiem nekavējoties ir jāpārtrauc spēle. Spēlētāji vairs nedrīkst atklāt vai mainīt kārtis savās kāršu kavās.
- ✓ Etapa uzvarētājs saņem vienu punktu.

Spēles Beigas

Spēli ir iespējams beigt divos veidos, par ko spēlētājiem ir jāvienojas pirms spēles sākuma.

- ✓ Pirmais veids ir punktu skaita limits – spēle beidzas brīdī, kad kāds no spēlētājiem pirms saņem, piemēram, 5 punktus.
- ✓ Otrs veids ir etapu limits – tiek izspēlēti, piemēram, 10 etapi. Pēc 10 etapiem spēlētājs ar vislielāko punktu skaitu tiek paziņots par uzvarētāju.

Izstrādes grupa:

Sławomir Czuba, Wiktor Fabiański,
Piotr Milewski, Grzegorz Traczykowski,
Aneta Wróblewska, Jacek Zdybel





EE

Lauamäng



Sissejuhatuseks

Tere tulemast lume kuninganna ja igavese talve maailma! Sa pead olema kiire, kui tahad iga-vesel talvel ellu jäädva. Pane kaardikomplektid kokku ja helista kella! Mängu võitmiseks pead kokku saama kõik oma kaardikomplektid, millel on filmi „Lume kuninganna ja igavene talv“ tegelased. Vastased ei lase sul hõlpsalt võita. Till-tall! See on vahva kellaga mäng, kus kõik mängivad korraga. Kes teist mängu võidab?

Mängu eesmärk

Mängu eesmärk on koguda kokku kaardikuhjad, nii et igas neist oleks neli ühesugust kaarti (sama kuju ja sama värviga raamiga).

Mänguks valmistumine

- 1 Tehke mängulaud lahti.
- 2 Mängulaua keskel olevasse volti pange kell..
- 3 Seejärel jagage välja kaandid, pannes need pildiga allapoole kuhjadesse. Igas kuhjas peab olema **neli kaarti**.

Kui mängijaid on neli, saab igaüks kolm kuhja, kui kolm, jagub igaühele neli kuhja, kahe mängija korral saavad mölemad kuus kuhja. Viimased neli kaarti pange mängulauale pildiga ülespoole nii, et iga mängija pääseks neile ligi.



Mängu käik

- Mäng koosneb raundide seeriast. Kõige noorem mängija helistab kella ja algab **esimene raund**.
- Kõik mängivad korraga. Iga mängija võib korraga kätte võtta ühe oma kaardikuhjadest, paneb sellest ühe kaardi mängulauale ja võtab laualt teise kaardi selleks, et koguda kokku neli ühesugust kaarti, nt. 4 Elsa kaarti.



Näide

Laual on Anna, Elsa, Olafi ja Kristoffi kaardid. Võta endale üks kaardipakk, milles, nagu sa tead, on kaks Anna kaarti, üks Elsa ja üks Olafi kaart. Kui paned Elsa kaardi maha ja saad laualt veel ühe Anna kaardi, on sul nüüd kogu komplektist puudu veel vaid üks Anna kaart.

Kui keegi ei pane pikema aja jooksul sulle sobivat kaarti lauale, on parem vahetada Anna kaardid mõne teise, saadaval oleva kaardikomplekti (nt 3 Olafi kaardi) vastu.

- Ei iseenda ega ka vastaste kuhjade vahel ei tohi kaarte vahetada. Korraga võid käes hoida ainult üht kuhja. Teise kuhja võid kätte võtta alles siis, kui oled eelmise lauale pannud.
- Kui oled kokku kogunud oma esimese kuhja, pead selle avama ja kiiresti ühe korra kella helistama. Nüüd on kuhi suletud ja keegi ei tohi seda käigu lõpuni puudutada.
- Pärast iga järgmiste kuhja lõpetamist helista kellaga üks kord rohkem (esimene kuhi, üks kord; teine kuhi, kaks korda; kolmas kuhi, kolm korda jne).
- Kes avab esimesena kõik oma kaardikuhjad ja helistab kellaga vastava hulga kordi, hüüab: „Stop!” Sellisel juhul on ta võitnud raundi, mis on sel hetkel ka lõppenud. Ülejää nud mängijad peavad kohe mängu lõpetama. Nad ei või enam oma kuhjadest kaarte avada ega välja vahetada.
- Raundi võitja saab ühe punkti.

Mängu lõpetamine

Mäng võib lõppeda kaht moodi: punktilimiidiga – sel juhul lõpetakse mäng, kui üks mängijatest saab kokku viis punkti; või raundilimiidiga – sel juhul mängitakse kokku kümme raundi.

- Pärast punktide kokkuarvamist kuulutatakse võitjaks see, kellel on pärast viimast raundi kõige rohkem punkte.
- Kuidas mäng lõpeb, peavad mängijad kokku leppima juba enne mängu alustamist.

Arendusmeeskond:

Sławomir Czuba, Wiktor Fabiański,
Piotr Milewski, Grzegorz Traczykowski,
Aneta Wróblewska, Jacek Zdybel





HU

Társasjáték

Bevezetés

Isten hozott a Jégvarázs világában! Gyorsan kell mozognod, hogy legyőzd az örökk tél világát. Egészítsd ki a kártyáidat és csengess! A játék megnyeréséhez össze kell gyűjteni a kártyákat a Jégvarázs szereplőivel. Az ellenfelek nem fogják hagyni, hogy ezt könnyen megtedd. Boom-Boom egy őrületes játék csengővel, ahol mindenki egyszerre játszik!



A játék célja

A játék célja kupacokba rendezni a kártyákat úgy, hogy minden kupacban 4 darab ugyanolyan típusú kártya legyen.

A játék előkészítése

- 1 Nyissátok szét a játéktáblát.
- 2 Állítsátok fel a csengőt a játéktábla közepén lévő nyílásban..
- 3 Osszátok szét a kártyákat, letakart **kupacokra osztva**.
Mindegyik kupacba 4 kártyának kell kerülnie.

Ha négy játékos vesz részt a játékban, minden játékos 3 kupacot kap; ha három játékos – 4-4 kupacot kapnak a játékosok; ha két játékos – 6-6 kupacot. Az utolsó négy kártyát feltárra tegyétek le a játéktáblára úgy, hogy minden játékos hozzájuk férhessen.



A játék menete

- A játék több körből áll. A legfiatalabb játékos megcsengeti a csengőt és megkezdjük az első kört.
- mindenki egyszerre játszik. A játékosok kezükbe veszik valamelyik kupacukat, bedobhatják egyik kártyát a játéktáblára és felvehetnek onnan egy másik kártyát. Céljuk, hogy a játék végén minden kupacban 4 ugyanolyan típusú kártya legyen, pl.: 4 Rozsdás kártya.



Példa

Az asztalon a következő kártyák vannak: Anna, Elza, Olaf és Kristoff. Vedd fel az egyik arccal lefelé fordított paklidat, amik a következőkből áll: 2 kártya Anna, 1 kártya Elza és 1 kártya Olaf. Most kicserélheted a Elza kártyádat az asztalon lévő Anna kártyával, így most már csak egy Anna kártya kell, hogy teljes legyen a paklid.

Ha hosszú ideje senki nem tett le az asztalra az általad gyűjtött kártyából, változtass stratégiát, és kezdj el gyűjteni egy másikat (pl. Olaf kártyát).

- Nem szabad összecserélni a kupacokban lévő kártyákat – se a saját kupacaid, se mások kupacai között. A kezedben egyszerre csak az egyik kupac kártyái lehetnek. Csak azután veheted a kezedbe a másik kupac kártyáit, ha visszarakadt az asztalra az első kupacot.
- Ha kész vagy az első kupaccal, fel kell tárnod a kártyákat és gyorsan csengetned kell egyszer a csengővel. A kupac „zárulta van” és senki se nyúlhat hozzá a kör végéig.
- minden egyes kupac zárolásakor egyel több alkalommal kell csengetned (első kupac esetén – egyszer csengetsz, a második kupacnál – kétszer csengetsz, a harmadiknál – háromszor stb.).
- Aki elsőként tárja fel az összes kupacát és annyiszor csenget, ahány kupaca van, bekabálja, hogy „Stop!”. Ezzel megnyeri és be is fejezi a kört. A többi játékos is befejezi a játéket. Már nem tárhatnak fel új kupacot, nem cserélhetnek kártyákat.
- A kör győztese egy pontot kap.

A játék vége

A játék kétféleképpen zárulhat. A játékosoknak a játék megkezdése előtt kell eldöntenüük, hogy melyik változat szerint játszanak.

- Az egyik változatban a ponthatár dönt – a játéknak akkor van vége, ha valamelyik játékos elsőként szerez 5 pontot.
- A másik változatban a játékosok 10 kört játszanak. Az utolsó kör végeztével összeszámolják a pontjaikat. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte.

Fejlesztési csapat:

Sławomir Czuba, Wiktor Fabiański,
Piotr Milewski, Grzegorz Traczykowski,
Aneta Wróblewska, Jacek Zdybel





RU

Настольная игра



Вступление

Приветствуем вас в королевстве Эренделл! Теперь надо действовать быстрее, чтобы победить вечную зиму. Собери комплект карт и позвони в звонок! Чтобы выиграть, собери все свои комплекты карт с героями «Холодного сердца». Противники не собираются сдаваться. Бум-Бум - это весёлая игра со звонком, где все играют одновременно! Кто первый закончит игру?

Цель игры

Цель игры – собрать комплект карточек, состоящий из 4 карточек одного вида.

Подготовка к игре

- 1 Игровое поле разложить в месте, где предусмотрена игра.
- 2 В вырезе посредине поля поставить звонок.
- 3 Затем раздать карточки, разделив их на закрытые стопки. В каждой из них должно быть по 4 карты.

Если в игре принимает участие четыре игрока, каждый из них получает по 3 стопки; если три – по 4; если два – по 6. Последние четыре карточки положить на поле так, чтобы все игроки имели к ним доступ.



Игра

- Партия игры состоит из серии раундов. Самый младший участник звонит в звонок – начинается первый раунд.
- Все играют одновременно. Каждый из игроков может взять в руку любую из своих стопок, выбросить из нее одну карточку на поле и забрать другую с того же поля, чтобы в конечном результате собрать в каждую стопку по 4 карты с одинаковыми персонажами, к примеру 4 карты с Эльзой.



Пример

На столе лежат карты с Анной, Эльзой, Олафом и Кристофором. Берёшь в руки одну из нескольких своих стопок карт – запоминаешь, что в ней две карты с Анной, одна карта с Эльзой и одна с Олафом. Выкладываешь на стол карту с Эльзой и берёшь со стола третью карту с Анной – для комплекта тебе не хватает всего одной карты с Анной.

Если долгое время никто не выложит эту карту на стол, то тебе лучше поменять карты с Анной на другие доступные карты (нп. три карты с Олафом).

- ✓ Нельзя обменивать карты между стопками – ни своими, ни противника. Одновременно в руках можно держать только одну из своих стопок. Другую стопку можно взять в руки только предварительно положив первую обратно на стол.
- ✓ Когда вы укомплектуете свою первую стопку, ее необходимо открыть и быстро позвонить в звонок один раз. Теперь стопка «комплектная», и никто не может ее касаться до конца раунда.
- ✓ При каждом последующем укомплектировании стопки следует позвонить в звонок на один раз больше (первая стопка – один звонок, вторая стопка – два звонка, третья – три, и так далее).
- ✓ Кто первый откроет все свои стопки и позвонит в звонок соответствующее количество раз – восклицает «Стоп!». Таким образом он выигрывает раунд, который в этот момент заканчивается. Остальные игроки должны немедленно прервать игру. Они уже не могут открывать или менять карточки в своих стопках.
- ✓ Победитель раунда получает одно очко.

Конец игры

Возможны два способа окончания игры, о чём игроки должны договориться до ее начала.

- ✓ Первый способ – лимит очков – игра заканчивается, когда один из игроков первый набирает 5 очков.
- ✓ Второй способ – это лимит раундов – тогда игроки ограничиваются 10 розыгрышами. После последнего подсчета очков, победителем объявляют того, кто набрал наибольшее их количество.

Группа разработчиков:

Sławomir Czuba, Wiktor Fabiański,
Piotr Milewski, Grzegorz Traczykowski,
Aneta Wróblewska, Jacek Zdybel





UA

Настільна гра



Вступ

Вітаємо вас у світі королівства Ерендел! Тепер треба рухатися швидше, щоб перемогти вічну зimu. Збери комплект карт і подзвони в дзвінок! Щоб перемогти, збери всю свою колекцію карт з героями мультфільму «Крижане серце». Суперники не зираються здаватися. Бум-Бум – це весела гра з дзвінком, де всі грають одночасно! Хто перший закінчить гру?

Мета гри

Мета гри полягає в тому, щоб розташувати колоду карт так, щоб в ній були 4 карти того ж типу.

Підготовка до гри

- 1 Розкладіть дошку в тому місці, де відбудеться гра.
- 2 У розрізі, посередині дошки покладіть дзвоник.
- 3 Потім роздайте карти, розділивши їх на закриті купки. У кожній з них повинно бути 4 карти.

Якщо в гру грають чотири гравці, то кожен з них отримує по 3 купки, а якщо три гравці - то по 4 купки, якщо два гравці - то по 6 купок. Останні чотири карти покладіть на дошку відкритими так, щоб всі гравці мали до них доступ.



Гра

- ✓ Гра складається з кількох турів. Наймолодший гравець дзвонить дзвіночком і розпочинає гру першим.
- ✓ Всі грають водночас. Кожен з Вас може взяти будь-яку карту зі своїх купок, скинути з неї одну карту на дошку і забрати іншу з тієї ж клітинки, аби в кінцевому результаті скласти в кожній купці по 4 карти однієї форми, напр., 4 карти з Ельзою.



Приклад

На столі лежать карти з Анною, Ельзою, Олафом і Крістофом. Береш в руки одну зі своїх груп карт – запам'ятовуєш, що в ній дві карти з Анною, одна карта з Ельзою і одна карта з Олафом. Викладаєш карту з Ельзою і береш зі столу третю карту з Анною – тому що, для комплекту тобі не вистарчає тільки однієї карти з Анною.

Якщо довгий час ніхто не викладе цю карту, то краще поміняти карти з Анною на інші доступні карти (наприклад, три карти з Олафом)

- ✓ Не можна міняти карти поміж купками - а ні своїми, а ні супротивника. На один раз можеш мати на руках тільки одну зі своїх купок. Другу купку можеш взяти в руки тоді, коли перша закінчиться і буде знаходитись на столі.
- ✓ Коли заповниш свою першу купку, то необхідно її відкрити і швидко задзвонити в дзвоник один раз. Купка вже зараз «закрита» і ніхто не може доторкатися її до кінця туру.
- ✓ При кожному наступному закрітті купки - подзвони дзвоником на один раз більше (перша купка – один дзвінок, друга купка - два дзвінка, третя - три і т. д.).
- ✓ Хто першим відкриє всі свої купки і подзвонить у дзвоник відповідну кількість разів повинен вигукнути: «Стоп!». В такий спосіб виграє тур той, хто закінчив гру в цей момент. Решта гравців повинні негайно припинити гру. Не можна більше ані відкривати, ані міняти карти у своїх купках.
- ✓ Переможець туру отримує один бал.

Кінець гри

Гра може закінчитися двома способами, про що заздалегідь гравці повинні домовитись

- ✓ Перший спосіб полягає в обмеженні пунктів, гра закінчується тоді, коли один з гравців першим здобуде 5 балів.
- ✓ Другий спосіб полягає на обмеженні турів, тоді їх розігривається 10. Після остаточного підрахунку балів той, у кого було їх найбільше - оголошується переможцем.

Група розробників:

Sławomir Czuba, Wiktor Fabiański,
Piotr Milewski, Grzegorz Traczykowski,
Aneta Wróblewska, Jacek Zdybel





TREFL S.A.
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
Tel. +48 (058) 666 71 00
fax +48 (058) 666 71 07
www.trefl.com

