

Peppa PigTM



Fruit Day

INSTRUKCJA



Wprowadzenie

Czy ktoś ma ochotę na owocowy koktajl? Dołącz do Świnki Peppy i jej przyjaciół i wspólnie świętujcie Owocowy Dzień. Będziecie mieli okazję stworzyć swój własny napój z trzech losowych lub wybranych owoców. To na pozór łatwe zadanie wymagać będzie jednak od Was spostrzegawczości i odrobiny szczęścia. Kto pierwszy skomponuje swój koktajl, wygrywa grę!

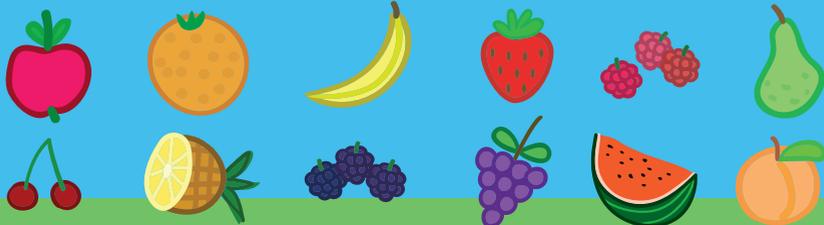
Zawartość

- 4 plansze-szklanki dla każdego z graczy
- 12 żetonów owoców
- 24 kafelki z owocami
- 1 kafelek ze śmierzdzącym serem
- 1 znacznik pierwszego gracza
- kostka
- instrukcja

Cel gry

Zadaniem graczy jest odnalezienie trzech par kafelków z owocami, z których składać się będzie ich owocowy koktajl. **W pierwszym wariacie gry** uczestnicy zabawy będą komponować swój napój na podstawie znalezionych par kafelków – kto pierwszy znajdzie 3 pary, wygrywa. **W drugim wariacie** gracze najpierw wybierają owoce, z których chcieliby przygotować swój koktajl, a ich zadaniem będzie odnalezienie par kafelków przedstawiających te owoce.

Gracze będą mogli skomponować swój ulubiony koktajl z wykorzystaniem następujących owoców:



Przygotowanie do gry

1. Każdy z graczy otrzymuje jedną losową lub wybraną przez siebie planszę-szklankę.
2. 24 kafelki owoców i kafelek ze śmierzdzącym serem rozłóżcie zakryte (rewersem do góry) w sposób losowy na stole. Zalecamy, aby z kafelków utworzyć kwadrat o boku długości 5 kafelków.
3. Żetony owoców przygotowuje się w zależności od wariantu gry:
 - a) **W pierwszym wariacie** gry żetony owoców rozłóżcie odkryte (awerssem do góry) w widocznym miejscu. W trakcie zabawy gracze będą na bieżąco komponować smak swojego koktajlu, umieszczając odpowiedni żeton w swojej planszy-szklance, gdy odkryją odpowiednią parę kafelków.
 - b) **W drugim wariacie** na początku rozgrywki każdy uczestnik zabawy otrzymuje trzy żetony owoców i od razu umieszcza je w swojej planszy-szklance. Dobór żetonów może być losowy lub gracze kolejno mogą wybierać po jednym żetonie owoców, samodzielnie komponując smak przygotowywanego koktajlu. Zadaniem graczy będzie więc poszukiwanie określonych par kafelków z owocami.
4. Kostkę do gry połóżcie na środku stołu.
5. Jesteście gotowi do gry.

Rozgrzywka

Grę Fruit Day rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy, który otrzymuje znacznik pierwszego gracza. W swojej turze gracz najpierw rzuca kostką, a następnie wykonuje odpowiednią akcję, zgodną z wynikiem rzutu:



1. Odkryj dwa zakryte kafelki:

a) **Wariant pierwszy:**

Jeżeli w wyniku tego ruchu na stole znajdują się dwa odkryte kafelki przedstawiające ten sam owoc, pobierz odpowiadający im żeton i umieść go w swojej planszy-szklance. Kafelki są ponownie odwracane i pozostają dalej w grze.

b) **Wariant drugi:**

Jeżeli w wyniku tego ruchu na stole znajdują się dwa odkryte kafelki przedstawiające owoc będący składnikiem przygotowywanego przez gracza koktajlu, wówczas gracz pobiera te kafelki i kładzie obok swojej planszy-szklanki. Jeżeli w wyniku tego ruchu tylko jeden z odkrywanych w tej turze kafelków wchodził w skład pary, wówczas drugi z nich należy z powrotem zakryć, gdy żaden – obracamy oba.



2. Odkryj jeden zakryty kafelek:

a) **Wariant pierwszy:**

Jeżeli w wyniku tego ruchu na stole znajdują się dwa odkryte kafelki przedstawiające ten sam owoc, pobierz odpowiadający im żeton i umieść go w swojej planszy-szklance. Kafelki pozostają odkryte w grze.

b) **Wariant drugi:**

Jeżeli w wyniku tego ruchu na stole znajdują się dwa odkryte kafelki przedstawiające owoc będący składnikiem przygotowywanego przez gracza koktajlu, wówczas gracz pobiera te kafelki i kładzie obok swojej planszy-szklanki. Jeżeli nie, kafelek pozostaje odkryty w grze.

Jeżeli w wyniku jednej z powyższych akcji na stole pojawią się dwie lub więcej par kafelków przedstawiających ten sam owoc, gracz pobiera wszystkie kafelki/żetony odpowiadające odkrytym owocom.



3. Zamieńcie miejscami dwa zakryte kafelki. Ta akcja działa tak samo w obu wariantach gry.



Jeżeli w trakcie zabawy gracz odkryje kafelek ze śmierzdzącym serem, musi natychmiast zakryć wszystkie odkryte kafelki (o ile takie istnieją), a następnie zamienić miejscami kafelek z serem z innym wybranym kafelkiem. Po odkryciu kafełka z serem gracz nie wykonuje w tej turze żadnej innej akcji, a więc jeżeli na stole leżało kilka odkrytych kafelków i w wyniku akcji gracza odkryty został kafelek tworzący parę z innym odkrytym, to gracz nie pobiera ani żetonu owocu, ani kafelków przedstawiających ten sam owoc.

Koniec gry

Grę Fruit Day wygrywa gracz, który **w wariacie pierwszym** najszybciej zgromadzi w swojej planszy-szklance trzy żetony z owocami, a **w wariacie drugim** – zbierze zestaw trzech par kafelków z owocami odpowiadającymi przygotowywanemu przez niego koktajlowi.

FRUIT DAY



Introduction:

Does anyone want a fruit smoothie? Join Peppa Pig and her friends to celebrate Fruit Day. You will have the opportunity to make your own smoothie from three random or selected fruits. This seemingly easy task will require you to be perceptive and a little bit lucky. The first one to make their smoothie wins the game!

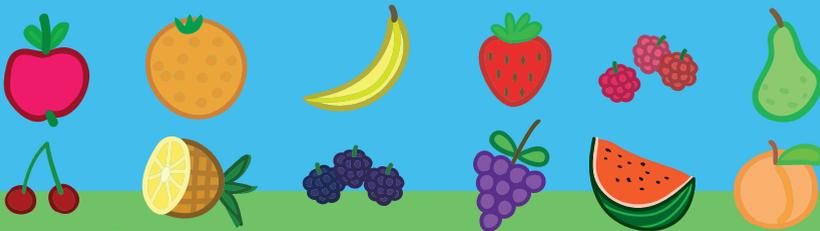
Contents:

- 4 game boards-glasses for each player
- 12 fruit tokens
- 24 tiles with fruits
- 1 tile with stinky cheese
- 1 first player marker
- die
- instructions

The goal of the game:

The players' task is to find three pairs of tiles with fruits which will be the ingredients for their fruit smoothies. **In the first game mode**, the participants of the game will create their smoothies based on the tile pairs found – the first to find 3 pairs wins. **In the second game mode**, the players first choose fruits they would like to make their smoothies from, and then their task is to find tile pairs with these fruits.

The players will create their favourite smoothies using the following fruits:



Setting up the game:

1. Each player receives one game board-glass, either random or selected by themselves.
2. Put 24 fruit tiles and a tile with stinky cheese face down on the table in a random manner. We recommend forming a square with a side length of 5 tiles.
3. Fruit tokens are prepared depending on the game mode:
 - a) **In the first game mode**, put fruit tokens face up in a visible place. During the game, the players will keep creating their smoothie flavour by putting the right token on their board game-glass when they find the right pair of tiles.
 - b) **In the second game mode**, at the beginning of the tournament, each player receives three fruit tokens and places them immediately on their game board-glass. The selection of tokens can be random or the players can choose one fruit token in turn, creating their smoothie flavour on their own. The players' task will be looking for specific pairs of tiles with fruits.
4. Put a die in the middle of the table.
5. Now you're ready to play.

Playing the game:

The person starting the Fruit Day game is the youngest participant who receives the first player marker. First the player rolls the die and then performs the action according to the result of the roll:



1. Uncover two covered tiles:

a) **First mode:**

If as a result of this movement, there are two uncovered tiles on the table which show the same fruit, take the corresponding token and put it in your game board-glass. The tiles are turned over again and remain in the game.

b) **Second mode:**

If as a result of this movement, there are two uncovered tiles on the table which show the ingredient fruit of the smoothie made by the player, then the player takes these tiles and puts them next to their game board-glass. If as a result of this movement only one tile uncovered in this round was included in the pair, then the second one should be covered again, if none - we turn both.



2. Uncover one covered tile:

a) **First mode:**

If as a result of this movement, there are two uncovered tiles on the table which show the same fruit, take the corresponding token and put it in your game board-glass. The tiles remain uncovered in the game.

b) **Second mode:**

If as a result of this movement, there are two uncovered tiles on the table which show the ingredient fruit of the smoothie made by the player, then the player takes these tiles and puts them next to their game board-glass. If not, the tile remains uncovered in the game.

If as a result of the above actions, there are two or more uncovered tile pairs on the table showing the same fruit, the player takes all tiles/tokens corresponding to the uncovered fruits.



3. Swap the places of the two covered tiles. This action works the same in both game modes.



If during the game, the player uncovers the tile with stinky cheese, they have to cover all uncovered tiles immediately (if there are any) and then exchange the tile with cheese with another selected tile. After uncovering the tile with cheese, the player doesn't take any action in this round. So if there were a few uncovered tiles on the table and the player uncovered the tile creating a pair with another uncovered tile, then the player doesn't collect the fruit token or the tile showing the same fruit.

End of the game:

The Fruit Day game is won by the player who first collects three fruit tokens on their game board-glass **in the first game mode** and the set of three tile pairs with fruits corresponding to their smoothie **in the second game mode**.



Úvod:

Chce někdo ovocný smoothie? Oslavte s prasátkem Pepou a jeho přáteli Den ovoce ve hře Fruit Day. Budete si moci vyrobit vlastní smoothie z náhodného nebo vámi vybraného ovoce. Zní to snadně, ale budete potřebovat všímavost a trochu štěstí. Ten, kdo vyrobí smoothie jako první, vyhrává.

Obsah:

- 4 hráčské desky ve tvaru skleničky, pro každého hráče jedna
- 12 symbolů ovoce
- 24 žetonů ovoce
- 1 žeton smradlavého syra
- 1 symbol prvního hráče
- hrací kostka
- návod ke hře

Cíl hry:

Úkolem hráčů je nalézt tři páry žetonů ovoce, které potřebují jako přísady do svého ovocného smoothie. **Při prvním způsobu** hry si účastníci namíchají smoothie z nalezených párů ovoce – vyhrává ten, kdo jako první najde 3 páry žetonů. **Při druhém způsobu** hry hráči nejprve řeknou, z jakého ovoce chtějí smoothie vyrobit. Pak je jejich úkolem páry žetonů s příslušným ovocem najít.

Hráči mohou své oblíbené smoothie vyrábět z tohoto ovoce:



Příprava hry:

1. Každý hráč dostane jednu hráčskou desku ve tvaru skleničky buď náhodně, nebo podle vlastního výběru.
2. 24 žetonů ovoce a jeden se smradlavým sýrem náhodně rozložíte obrázkem dolů (tedy rubem nahoru) na stůl. Doporučujeme vytvořit z nich čtverec o straně 5 žetonů.
3. Symboly ovoce připravte podle toho, jakým způsobem chcete hrát:
 - a) **U prvního způsobu** položte symboly lícem (obrázkem) nahoru na viditelné místo. Během hry vytvářejí hráči své smoothie tak, že vždy, když naleznou správnou dvojici žetonů, položí symbol příslušného ovoce na svoji hráčskou desku.
 - b) **U druhého způsobu** hry na začátku každý hráč dostane tři symboly ovoce a okamžitě je položí na svoji hráčskou desku (skleničku). Symboly můžete rozdat náhodně, nebo si každý hráč může postupně vybírat jedno ovoce a sám si tak určit příchuť svého smoothie. Úkolem hráčů pak je nalézt páry žetonů s příslušným ovocem.
4. Doprostřed stolu položte kostku.
5. A můžete se pustit do hry.

Průběh hry:

Hru Fruit Day začíná nejmladší hráč. Ten také obdrží symbol prvního hráče. První hráč hodí kostkou a udělá to, co na kostce padlo:



1. Otočení dvou dosud skrytých žetonů lícem nahoru:

a) **První způsob:**

Pokud jsou poté na stole lícem nahoru dva žetony, na nichž je stejné ovoce, vezme si hráč jeho symbol a položí jej na svoji hráčskou kartu. Žetony pak otočí zpět lícem dolů a ponechá ve hře.

b) **Druhý způsob:**

Pokud jsou poté na stole lícem nahoru dva žetony s ovocem, které hráč potřebuje do svého smoothie, vezme si je a položí vedle své hráčské karty. Pokud potřebuje jen jedno ze dvou právě otočených druhů ovoce, otočí druhý žeton zpět lícem dolů. Pokud se mu nepodařilo otočit žádné hledané ovoce, otočí lícem dolů oba žetony.



2. Otočení jednoho dosud skrytého žetonu lícem nahoru:

a) **První způsob:**

Pokud jsou poté na stole lícem nahoru dva žetony, na nichž je stejné ovoce, vezme si hráč jeho symbol a položí jej na svoji hráčskou kartu. Žetony zůstávají lícem nahoru.

b) **Druhý způsob:**

Pokud jsou poté na stole lícem nahoru dva žetony s ovocem, které hráč potřebuje do svého smoothie, vezme si je a položí vedle své hráčské karty. Pokud ne, zůstávají žetony lícem nahoru.

Pokud po provedení výše uvedených činností zůstane na stole lícem nahoru jeden či více párů žetonů se stejným ovocem, vezme si hráč všechny žetony či symboly s odkrytými druhy ovoce.



3. Výměna dvou žetonů lícem dolů. Tato činnost je stejná při obou způsobech hry.



Pokud hráč během hry otočí žeton se smradlavým sýrem, musí ihned otočit lícem dolů všechny žetony, které leží lícem nahoru, a poté žeton sýra vyměnit s jiným libovolným žetonem. Po otočení žetonu se sýrem již hráč v daném kole nic nedělá. Takže pokud na stole bylo několik žetonů lícem nahoru a hráč otočením žetonu vytvořil dvojici s jiným již otočeným žetonem, symbol ovoce odpovídající tomuto otočenému páru si nevezme.

Konec hry:

Ve hře Fruit Day vyhrává ten, kdo jako první získá tři symboly ovoce (**při prvním způsobu hry**), nebo tři dvojice žetonů s ovocem patřícím do jeho smoothie (**při druhém způsobu hry**).

Úvod:

Dá si niekto ovocný kokteil? Oslávte ovocný deň Fruit Day s prasiatkom Peppou a jej priateľmi. Budete mať príležitosť pripraviť si vlastný kokteil z troch náhodných alebo vami vybraných druhov ovocia. Táto na prvý pohľad jednoduchá úloha však vyžaduje vašu ostražitosť a aj trochu šťastia. Vyhráva ten, kto si ako prvý pripraví vlastný kokteil!

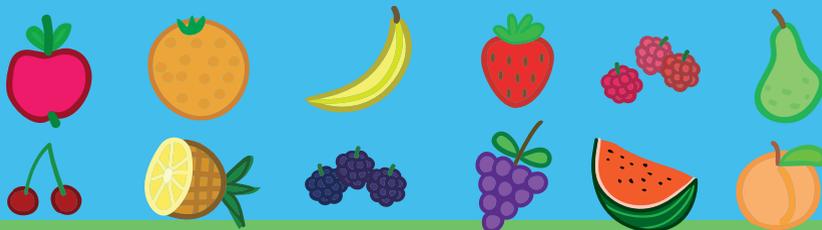
Obsah:

- 4 hracie dosky – poháre pre hráčov
- 12 žetónov ovocia
- 24 dielikov s ovocím
- 1 dielik so smradľavým syrom
- 1 značka prvého hráča
- kocka
- návod

Cieľ hry:

Úlohou hráča je nájsť tri páry dielikov s ovocím, ktoré bude prísadou ovocného kokteilu. **V prvom hernom režime** si hráči pripravujú vlastný kokteil na základe nájdených párov dielikov – kto nájde 3 páry, vyhráva. **V druhom hernom režime** si hráči najprv vyberú ovocie, z ktorého chcú kokteil pripraviť, a potom musia nájsť páry dielikov s týmto ovocím.

Hráči si vytvoria svoj obľúbený kokteil z týchto ovocí:



Príprava hry:

1. Každý z hráčov dostane jednu náhodnú hraciu dosku – pohár alebo si ju vyberie sám.
2. Položte 24 dielikov s ovocím a jeden dielik so smradľavým syrom na stôl obrázkom dole v náhodnom poradí. Odporúčame zostaviť štvorec so stranou zloženou z 5 dielikov.
3. Žetóny s ovocím sa pripravujú v závislosti od herného režimu:
 - a) **V prvom hernom režime** položte žetóny s ovocím obrázkom hore na viditeľné miesto. V priebehu hry sa hráči budú pokúšať vytvoriť vlastný kokteil položením správneho žetónu na hraciu dosku – pohár vždy, keď nájdu správny pár dielikov.
 - b) **V druhom hernom režime** dostane každý z hráčov na začiatku hry tri žetóny s ovocím a hneď ich položí na svoju hraciu dosku – pohár. Výber žetónov môže byť náhodný alebo si hráči môžu postupne v poradí vybrať jeden žetón a vytvoriť si tak kokteil podľa vlastnej chuti. Úlohou hráča je striedať na určité páry dielikov s ovocím.
4. Kocku položte do stredu stola.
5. Hra sa môže začať.

Priebeh hry:

Hru Fruit Day začína najmladší hráč a dostane značku prvého hráča. Hráč najprv hodí kockou a potom vykoná príslušnú úlohu podľa výsledku hodu:



1. Obráťte dva zakryté dieliky:

a) **Prvý režim:**

Ak sa v dôsledku tohto ťahu otočia dva dieliky zobrazujúce rovnaké ovocie, zoberte si príslušný žetón a položte ho na svoju hraciu dosku – pohár. Dieliky sa znovu zakryjú a zostávajú v hre.

b) **Druhý režim:**

Ak sa v dôsledku tohto ťahu otočia dva dieliky s ovocím, ktoré si hráč vybral ako prísady do kokteilu, hráč si tieto dieliky zoberie a položí ich vedľa svojej hracej dosky – pohára. Ak bude v dôsledku tohto ťahu v pári obsiahnutý iba jeden odkrytý dielik, druhý sa znovu zakryje. Ak nebol obsiahnutý žiadny, zakryjú sa oba.



2. Obráťte jeden zakrytý dielik:

a) **Prvý režim:**

Ak sa v dôsledku tohto ťahu otočia dva dieliky zobrazujúce rovnaké ovocie, zoberte si príslušný žetón a položte ho na svoju hraciu dosku – pohár. Dieliky zostanú v hre a budú zakryté.

b) **Druhý režim:**

Ak sa v dôsledku tohto ťahu otočia dva dieliky s ovocím, ktoré si hráč vybral ako prísady do kokteilu, hráč si tieto dieliky zoberie a položí ich vedľa svojej hracej dosky – pohára. Ak nie, dielik zostáva zakrytý v hre.

Ak sa v dôsledku hore uvedeného ťahu zobrazia dva alebo viaceré odkryté páry dielikov s rovnakým ovocím, hráč si zoberie všetky dieliky/žetóny patriace k obrátenému ovociu.



3. Vymeňte dva zakryté dieliky. Táto úloha je rovnaká pre oba herné režimy.



Ak hráč počas hry odkryje dielik so smradľavým syrom, musí ihneď zakryť všetky odkryté dieliky (ak sú k dispozícii) a potom vymeniť dielik so syrom za iný. Po odkrytí dielika so syrom už hráč nevykonáva v tomto kole žiadnu úlohu. Takže, ak bolo na stole niekoľko odkrytých dielikov a hráč odkryl dielik tvoriaci pár s iným odkrytým dielikom, v takom prípade si hráč neberie žetón s ovocím alebo dielik s rovnakým ovocím.

Koniec hry:

Hru Fruit Day vyhráva ten hráč, ktorý ako prvý pozbiera tri žetóny s ovocím na svojej hracej doske – pohári **v prvom hernom režime** a súpravu troch párov dielikov s ovocím podľa príchute kokteilu **v druhom hernom režime**.

FRUIT DAY



Kort om spillet:

Kan du lide frugt-smoothies? Så kan du hygge dig med et spil Fruit Day sammen med Gurli Gris og hendes venner. Hver spildeltager skal lave sin egen smoothie med 3 vilkårlige frugter eller 3 frugter, som deltageren selv vælger. Det lyder nemt, men du skal være kvik og også lidt heldig. Den, der først får lavet sin smoothie, vinder spillet!

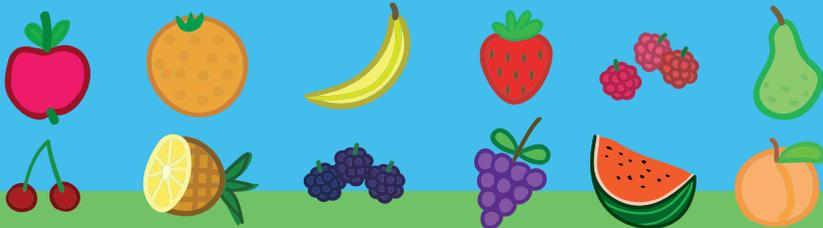
Spillet består af:

- 4 spilleglas, 1 til hver deltager
- 12 frugtmærker
- 24 brikker med frugt
- 1 brik med lugteost
- 1 førstespiller-brik
- terning
- spilleregler

Det går spillet ud på:

Deltagerne skal finde 3 par brikker med frugter, de skal bruge som ingredienser til deres frugt-smoothie. I **1. spillerunde** laver deltagerne deres smoothie med de brikpar, som de finder: den deltager, der finder 3 par, vinder runden. I **2. spillerunde** vælger deltagerne først de frugter, de vil lave deres smoothie af, hvorefter de skal finde de tilsvarende brikpar med disse frugter.

Deltagerne laver deres smoothie med den smag, som de kan lide, ved hjælp af følgende frugter:



Klargøring af spillet:

1. Hver deltager får et spilleglas, enten et vilkårligt eller et, som de selv vælger.
2. Bland og læg de 24 frugtbrikker samt brikken med lugteost med billedsiden nedad på bordet. Det anbefales at lægge brikkerne i en firkant med 5 x 5 brikker.
3. Frugtmærkerne placeres/uddeles, alt efter hvilken spillerunde det er:
 - a) I **1. spillerunde** lægges frugtmærkerne med billedsiden opad, så de er synlige for alle. I løbet af spillet skal deltagerne lave deres smoothie med den ønskede smag ved at lægge det frugtmærke, som de finder det tilhørende par til, i deres spilleglas.
 - b) I **2. spillerunde** får hver deltager ved spillets start 3 frugtmærker og lægger dem i sit spilleglas. Frugtmærkerne kan uddeles vilkårligt, eller deltagerne vælger skiftevis selv ét frugtmærke ad gangen til at lave en smoothie med den smag, de bedst kan lide. Deltagerne skal derefter finde de tilhørende par af frugtbrikker, der passer til deres frugtmærker.
4. Læg terningen midt på bordet.
5. Nu er I klar til at spille.

Sådan spiller I:

Den yngste får førstespiller-brikken og starter Fruit Day-spillet som den første. Den første deltager triller terningen og gør følgende, alt efter hvad terningen viser:



1. Vend 2 frugtbrikker med billedsiden op:

a) **1. spillerunde:**

Hvis det er den samme frugt på de 2 brikker, som vendes på bordet, tager deltageren det tilhørende frugtmærke og lægger det i sit spilleglas. Brikkerne vendes med billedsiden nedad igen og er fortsat med i spillet.

b) **2. spillerunde:**

Hvis der på 2 brikker, som vendes på bordet, er den frugt, som indgår i deltagerens smoothie, tager deltageren disse brikker og lægger dem ved siden af sit spilleglas. Hvis frugten kun er på den ene af de vendte brikker, som er i det frugtpar, der indgår i deltagerens smoothie, skal den anden brik vendes om igen. Hvis ingen af brikkerne passer, skal de begge vendes med billedsiden nedad igen.



2. Vend 1 frugtbrøk med billedsiden op:

a) **1. spillerunde:**

Hvis der er den samme frugt på de 2 brikker, som vendes på bordet, tager deltageren det tilhørende frugtmærke og lægger det i sit spilleglas. Brikkerne skal blive liggende med billedsiden opad.

b) **2. spillerunde:**

Hvis der på 2 brikker, som vendes på bordet, er den frugt, som indgår i deltagerens smoothie, tager deltageren disse brikker og lægger dem ved siden af sit spilleglas. Hvis ikke, skal brikken blive liggende med billedsiden opad.

Hvis 2 eller flere brikpar med den samme frugt, efter at ovenstående er sket, vender med billedsiden opad på bordet, tager deltageren alle de frugtbrikker/-mærker, som svarer til de frugter, der er vendt med billedsiden opad.



3. Byt rundt på 2 brikker, der ligger med billedsiden nedad. Bruges på samme måde i begge spillerunder.



Hvis deltageren vender brikken med lugteostens, skal han/hun vende alle brikker, der ligger med billedsiden op, om (hvis der er nogen) og derefter bytte ostebrikken rundt med en anden valgt brik. Hvis en deltager får ostebrikken, har han/hun tabt denne runde. Så hvis der ligger brikker med billedsiden opad på bordet, og deltageren vender en brik, der danner par med en anden brik, som ligger med billedsiden op, så får deltageren ikke frugtmærket eller -brikken med denne frugt.

Sådan slutter spillet:

Vinderen af Fruit Day-spillet er den, som i **1. spillerunde** først samler 3 frugtmærker i sit spilleglas og i **2. spillerunde** samler 3 brikpar med de frugter, som indgår i hans/hendes smoothie.



Johdanto:

Maistuisiko hedelmäsmoothie? Liity Pipsa Possun ja hänen ystäviensä seuraan juhlimaan hedelmäpäivää. Pääset valmistamaan oman smoothien kolmesta eri hedelmästä. Tehtävä voi kuulostaa helpolta, mutta todellisuudessa se vaatii tarkkuutta ja ripauksen onnea. Pelin voittaja on se, joka saa smoothiensa ensimmäisenä valmiiksi!

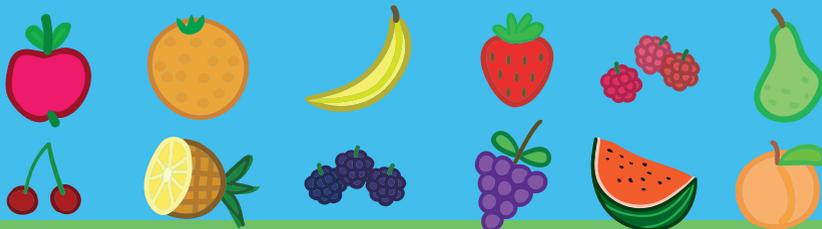
Sisältö:

- 4 pelilautaa (yksi kullekin pelaajalle)
- 12 hedelmämerkkiä
- 24 hedelmälaattaa
- 1 haiseva juusto -laatta
- 1 ensimmäisen pelaajan merkki
- Noppa
- Peliohjeet

Pelin tavoite:

Pelaajien tehtävänä on löytää kolme laattaparia, joissa on smoothieen tulevien hedelmien kuva. **Ensimmäisessä pelitavassa** pelaajat valmistavat smoothiensa löydettyjen laattaparien mukaan. Pelin voittaa siis se, joka kerää ensimmäisenä kolme mitä tahansa laattaparia. **Toisessa pelitavassa** pelaajat valitsevat smoothieensa tulevat hedelmät ja yrittävät sitten löytää niiden laattaparit.

Smoothiet valmistetaan seuraavista hedelmistä:



Pelin valmistelu:

1. Jokainen pelaaja saa yhden pelilaudan. Laudat voidaan jakaa umpimähkäisesti, tai pelaajat voivat valita haluamansa laudan.
2. Kaikki 24 hedelmälaattaa ja haiseva juusto asetetaan pöydälle kuvapuoli alaspäin sattumanvaraisessa järjestyksessä. Laatoista kannattaa muodostaa neliö, jonka jokaisen sivun pituus on viisi laattaa.
3. Hedelmämerkit asetetaan paikoilleen pelitavan mukaisesti:
 - a) **Ensimmäisessä pelitavassa** hedelmämerkit asetetaan näkyviin kuvapuoli ylöspäin. Pelin kuluessa pelaajat valmistavat smoothiensa lisäämällä oikean merkin pelilaudalleen joka kerran, kun he löytävät laattaparin.
 - b) **Toisessa pelitavassa** jokainen pelaaja saa pelin aluksi kolme hedelmämerkkiä, jotka tulee asettaa heti pelilaudalle. Merkit voidaan jakaa umpimähkäisesti, tai pelaajat voivat valita haluamansa merkit vuorotellen yksi merkki kerrallaan ja luoda oman maku yhdistelmänsä. Pelaajien tehtävänä on kerätä valitsemiensa hedelmien laattaparit.
4. Noppa asetetaan pöydän keskelle.
5. Peli voi nyt alkaa.

Pelin kulku:

Nuorin pelaaja aloittaa Fruit Day -pelin. Hänelle annetaan ensimmäisen pelaajan merkki. Pelaaja heittää nopaa ja toimii sen osoittamalla tavalla.



1. Käännä kahden laatan kuvapuoli esiin:

a) **Ensimmäinen pelitapa:**

Jos tämän siirron seurauksena pöydällä on kuvapuoli ylöspäin kaksi laattoa, joissa on sama hedelmä, pelaaja voi ottaa paria vastaavan hedelmämerkin ja laittaa sen pelilaudalleen. Käännetyt laatat jätetään pöydälle, mutta niiden kuvapuoli käännetään uudestaan alaspäin.

b) **Toinen pelitapa:**

Jos tämän siirron seurauksena pöydällä on kuvapuoli ylöspäin kaksi laattoa, joissa on pelaajan smoothieen kuuluvan hedelmän kuva, pelaaja ottaa laatat ja asettaa ne pelilautansa viereen. Jos vain toinen esiin käännettyistä laatoista esittää oikeaa hedelmää, jäljelle jäänyt laatta käännetään takaisin kuvapuoli alaspäin. Jos kummassakaan laatassa ei ole oikeaa hedelmää, molemmat käännetään kuvapuoli alaspäin.



2. Käännä yhden laatan kuvapuoli esiin:

a) **Ensimmäinen pelitapa:**

Jos tämän siirron seurauksena pöydällä on kuvapuoli ylöspäin kaksi laattoa, joissa on sama hedelmä, pelaaja voi ottaa paria vastaavan hedelmämerkin ja laittaa sen pelilaudalleen. Laatat jätetään pöydälle kuvapuoli ylöspäin.

b) **Toinen pelitapa:**

Jos tämän siirron seurauksena pöydällä on kuvapuoli ylöspäin kaksi laattoa, joissa on pelaajan smoothieen kuuluvan hedelmän kuva, pelaaja ottaa laatat ja asettaa ne pelilautansa viereen. Jos laattaparia ei ole, käännetty laatta jätetään pöydälle kuvapuoli ylöspäin.

Jos yllä olevien siirtojen seurauksena pöydällä on kuvapuoli ylöspäin kaksi tai useampia hedelmäpareja, pelaaja voi ottaa kaikki näitä hedelmiä vastaavat laatat/merkit.



3. Vaihda kahden kuvapuoli alaspäin olevan laatan paikkaa. Tämä siirto on sama molemmissa pelitavoissa.



Jos pelaaja kääntää pelin aikana esiin haisevan juuston, hänen on välittömästi käännettävä kaikkien laattojen kuvapuoli alaspäin ja vaihdettava sen jälkeen juustolaatan paikkaa jonkin toisen laatan kanssa. Juustolaatan esiin kääntänyt pelaaja ei pysty ottamaan mahdollisia hedelmäpareja tämän kierroksen aikana. Jos pöydällä oli siis laattoja kuvapuoli ylöspäin ja pelaaja oli juustolaatan lisäksi kääntänyt näkyviin laatan, joka vastasi toista esiin käännettyä laattoa, hän ei voi ottaa itselleen hedelmämerkkiä tai laattoja, joissa on saman hedelmän kuva.

Pelin päättyminen:

Fruit Day -pelin voittaa se, joka kerää ensimmäisenä kolme hedelmämerkkiä pelilaudalleen (**ensimmäinen pelitapa**) tai kolme laattaparia, jotka vastaavat hänen smoothieensa kuuluvia hedelmiä (**toinen pelitapa**).



Bevezetés:

Szeretne valaki egy gyümölcssturmixot? Csatlakozz Peppa malachoz és barátaihoz a Fruit Day megünneplésére. Megalkothatod saját turmixodat három véletlenszerű vagy kiválasztott gyümölcsből. Ehhez az egyszerűnek tűnő feladathoz figyelmesnek és egy kicsit szerencsésnek kell lenned. Aki először elkészíti a turmixát, az megnyeri a játékot!

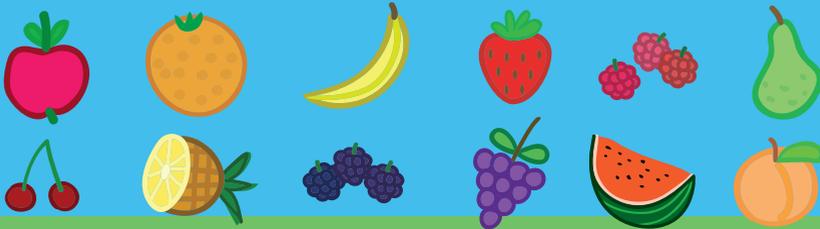
A doboz tartalma:

- 4 játéktáblapohár az egyes játékosoknak
- 12 gyümölcszseton
- 24 lapka gyümölcsökkel
- 1 lapka bűdös sajttal
- 1 első játékos jelölője
- dobókocka
- leírás

A játék célja:

A játékosok célja, hogy összegyűjtsenek három pár gyümölcslapkát, amelyek az alapjai lesznek a gyümölcssturmixaiknak. **Az első játékmódban** a játék résztvevői a talált lapkapárok alapján készítik el a turmixaikat, és aki megtalál 3 párt, az megnyeri a játékot. **A második játékmódban** a játékosok először kiválasztják a gyümölcsöket, amelyekből turmixot akarnak készíteni, utána pedig meg kell találniuk ezeknek a gyümölcsöknek a lapkapárjait.

A játékosok a következő gyümölcsökből készítik el a turmixaikat:



A játék felállítása:

1. Minden játékos kap egy játéktáblapoharat, vagy véletlenszerűen, vagy maga választja ki.
2. A 24 gyümölcslapkát és a bűdös sajtot tartalmazó lapkát helyezték képpel lefelé összekeverve az asztalra. Azt javasoljuk, hogy a lapkákat egy 5 lapkából álló oldalú négyzet alakjában rendezzék el.
3. A gyümölcszsetonokat a játékmód alapján kell előkészíteni:
 - a) **Az első játékmódban** helyezték a gyümölcszsetonokat képpel felfelé, látható helyre. A játék közben a játékosok úgy készítik el a turmixizüket, hogy a megfelelő zsetont a játéktáblapoharukra helyezik, amikor megtalálják a megfelelő lapkapárt.
 - b) **A második játékmódban**, a játék elején minden játékos kap három gyümölcszsetont, amelyeket azonnal a játéktáblapoharukra helyeznek. A zsetonok kiválaszthatók véletlenszerűen, vagy a játékosok minden körben választhatnak egy gyümölcszsetont, és megalkothatják saját turmixizüket. A játékosoknak az a feladata, hogy adott ízű gyümölcszsetonpárokat keressenek.
4. Tegyetek egy dobókockát az asztal közepére.
5. Most meg lehet kezdeni a játékot.

A játék menete:

A Fruit Day játékot a legfiatalabb résztvevő kezdi, aki megkapja az első játékos jelölőjét. Először a játékos dob a kockával, és végrehajtja a megfelelő műveletet a dobás alapján:



1. Két lefordított lapka felfordítása:

a) **Első mód:**

Ha a lépés eredményeként két felfordított lapka van az asztalon, amelyek ugyanazt a gyümölcsöt ábrázolják, akkor tedd a megfelelő zsetont a játéktáblapoharadba. A lapkákat vissza kell forgatni, és továbbra is a játékban maradnak.

b) **Második mód:**

Ha a lépés eredményeként két felfordított lapka van az asztalon, amelyek a játékos által készített turmix összetevőjét tartalmazzák, akkor a játékos elveszi ezeket a lapkákat, és a játéktáblapohara mellé helyezi. Ha a lépés folytán csak egy ebben a körben felfordított lapka került bele a párba, akkor a másodikat újra le kell fordítani, ha pedig egy sem, akkor mindkettőt le kell fordítani.



2. Egy lefordított lapka felfordítása:

a) **Első mód:**

Ha a lépés eredményeként két felfordított lapka van az asztalon, amelyek ugyanazt a gyümölcsöt ábrázolják, akkor tedd a megfelelő zsetont a játéktáblapoharadba. A lapkák lefordítva maradnak a játékban.

b) **Második mód:**

Ha a lépés eredményeként két felfordított lapka van az asztalon, amelyek a játékos által készített turmix összetevőjét tartalmazzák, akkor a játékos elveszi ezeket a lapkákat, és a játéktáblapohara mellé helyezi. Ha nem, akkor a lapka felfordítva marad a játékban.

Ha a fenti műveletek eredményeként az asztalon két vagy több felfordított lapkapár ugyanazt a gyümölcsöt tartalmazza, akkor a játékos az összes lapkát/zsetont elveszi a fel nem fordított gyümölcsökhöz.



3. A két lefordított lapka kicserélése: Ez a művelet ugyanúgy működik mindkét játékmódban.



Ha a játék közben a játékos a bűdös sajtot tartalmazó lapkát fordítja fel, akkor az összes felfordított lapkát le kell fordítania (ha van ilyen), és a sajtot tartalmazó lapkát ki kell cserélnie egy választott lapkára. A sajtot tartalmazó lapka felfordítása után a játékosnak már nincs több művelete abban a körben. Ezért tehát, ha volt néhány felfordított lapka az asztalon, és a játékos olyan lapkát fordított fel, amely párt alkot egy már felfordított lapkával, akkor a játékos nem kapja meg a gyümölcszsetont vagy az ugyanazt a gyümölcsöt ábrázoló lapkát.

A játék vége:

A Fruit Day játékot az a játékos nyeri, aki összegyűjt három játéktáblapoharat **az első játékmódban** és a turmixuknak megfelelő gyümölcsöket tartalmazó három lapkapárt **a második játékmódban**.

FRUIT DAY



Introduksjon:

Er det noen som har lyst på en fruktsmoothie? Bli med Peppa Gris og vennene hennes når de feirer Fruit Day. Du vil ha mulighet til å lage din egen smoothie fra tre tilfeldige eller valgte frukter. Du må være observant og litt heldig når du tar fatt på denne tilsynelatende enkle oppgaven. Den som lager smoothien sin først, vinner spillet!

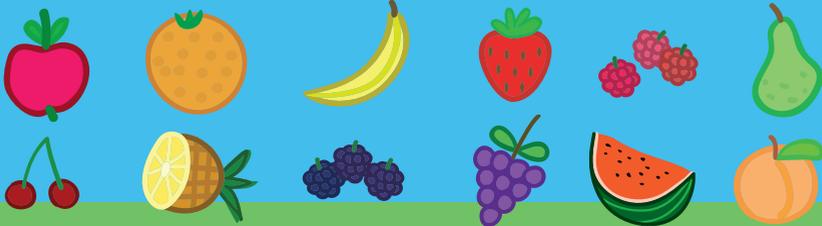
Innhold:

- 4 spillebrett-glass, en til hver spiller
- 12 fruktmerker
- 24 brikker med frukter
- 1 brikke med stinkende ost
- 1 første spiller-markør
- terning
- anvisninger

Målet med spillet:

Spillerne har som oppgave å finne tre par brikker med frukter som skal være ingrediensene i fruktsmoothiene. I **den første spillmodusen** vil spilllets deltakere lage smoothier basert på brikkeparene de finner – den som finner 3 par vinner. I **den andre spillmodusen** velger spillerne først fruktene de vil bruke til å lage smoothier, og så må de finne brikkepar med disse fruktene.

Spillerne vil lage sine favoritt-smoothier ved å bruke følgende frukter:



Sette opp spillet:

1. Hver spiller får ett spillebrett-glass, enten tilfeldig utdelt eller et som de har valgt selv.
2. Legg 24 fruktbrikker og en brikke med stinkende ost tilfeldig på bordet med bildesiden ned (opp-ned). Vi anbefaler at dere lager en firkant med en sidelengde på 5 brikker.
3. Fruktmerker behandles avhengig av spillmodus:
 - a) I den første spillmodusen legger du fruktmerker med bildesiden opp på et synlig sted. I løpet av spillet vil spillerne lage sine smoothiesmaker ved å legge riktig merke på sitt spillebrett-glass når de finner det riktige paret med brikker.
 - b) I den andre spillmodusen vil hver spiller i begynnelsen av spillet få tre fruktmerker, som de umiddelbart plasserer på sitt spillebrett-glass. Valget av merker kan være tilfeldig, eller spillerne kan velge et fruktmerke etter tur og lage sin egen smoothiesmak. Spillernes oppgave vil være å lete etter spesifikke par med fruktbrikker.
4. Legg en terning på midten av bordet.
5. Nå er dere klare til å spille.

Spilletts gang:

Personen som starter Fruit Day-spillet er den yngste spilleren, som får første spiller-markøren. Spilleren kaster først terningen og utfører så riktig handling i henhold til resultatet av terningkastet:



1. Avdekk to skjulte brikker:

a) **Første modus:**

Hvis det som resultat av dette trekket er to avdekkede brikker på bordet som viser samme frukt, tar du tilsvarende merke og legger det i spillebrett-glasset ditt. Brikkene snus igjen og forblir i spillet.

b) **Andre modus:**

Hvis det som resultat av dette trekket er to avdekkede brikker på bordet som viser fruktingrediensen i smoothien spilleren lager, tar spilleren disse brikkene og legger dem ved siden av spillebrett-glasset sitt. Hvis det som resultat av dette trekket bare er én avdekket brikke som er inkludert i paret, snur du den andre igjen. Hvis ingen er inkludert, snur du begge.



2. Avdekk én skjult brikke:

a) **Første modus:**

Hvis det som resultat av dette trekket er to avdekkede brikker på bordet som viser samme frukt, tar du tilsvarende merke og legger det i spillebrett-glasset ditt. Brikkene forblir avdekket i spillet.

b) **Andre modus:**

Hvis det som resultat av dette trekket er to avdekkede brikker på bordet som viser fruktingrediensen i smoothien spilleren lager, tar spilleren disse brikkene og legger dem ved siden av spillebrett-glasset sitt. Hvis ikke, forblir brikken avdekket i spillet.

Hvis det som resultat av handlingene ovenfor er to eller flere avdekkede brikkepar på bordet som viser samme frukt, tar spilleren alle brikkene/merkene som tilsvarer de avdekkede fruktene.



3. Bytt plassene til de to skjulte brikkene. Denne handlingen er den samme i begge spillmodusene.



Hvis spilleren i løpet av spillet avdekker brikken med stinkende ost, må vedkommende snu alle avdekkede brikker umiddelbart (hvis det er noen) og så bytte ostebrikken med en annen valgt brikke. Spilleren kan ikke utføre en handling i denne runden etter å ha avdekket brikken med ost. Så hvis det var noen avdekkede brikker på bordet, og spilleren avdekket en brikke som dannet et par med en annen avdekket brikke, kan ikke spilleren ta fruktmerket eller brikken som viser den samme frukten.

Spilletts slutt:

I **den første spillmodusen** er vinneren av Fruit Day-spillet den deltakeren som først får tre fruktmerker i spillebrett-glasset sitt. I **den andre spillmodusen** er vinneren den deltakeren som får settet med tre brikkepar med frukter som tilsvarer smoothien vedkommende lager.



Sissejuhatus

Kas keegi soovib puuviljasmuutit? Löö kampa pörsas Peppa ja tema sõpradega, et tähistada puuviljapäeva. Sul on võimalus valmistada kolmest juhuslikust või valitud puuviljast smuuti. See pealtnäha kerge ülesanne nõuab läbinägelikkust ja natuke õnne. See, kes saab oma smuuti esimesena valmis, võidab mängu!

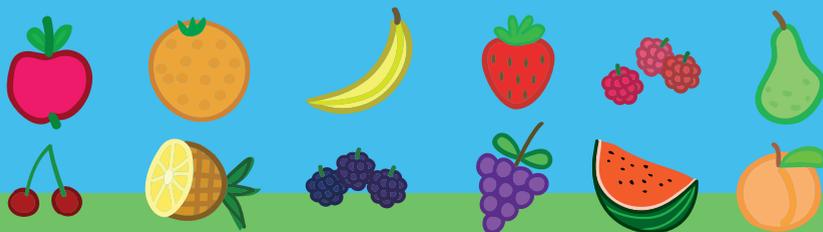
Sisu

- 4 mänguklaasi, mis jagatakse mängijatele
- 12 puuviljažetooni
- 24 puuviljakaarti
- 1 haisva juustu kaart
- 1 esimese mängija tähis
- täring
- kasutusjuhend

Mängu eesmärk

Mängijate ülesanne on leida kolm puuviljakaartide paari, mis on nende puuviljasmuuti koostisosad. **Esimese mänguviisi** puhul valmistavad mängijad oma smuuti vastavalt leitud puuviljakaartide paaridele – see, kes leiab kolm paari, võidab. **Teise mänguviisi** puhul valivad mängijad kõigepealt puuviljad, millest nad tahaksid oma smuuti valmistada, ja seejärel on ülesanne leida nende puuviljadega kaartide paarid.

Mängijad valmistavad oma lemmiksmuutid järgmistest puuviljadest:



Mängu ülesseadmine

1. Iga mängija saab kas ühe juhusliku või enda valitud mänguklaasi.
2. Pane 24 puuviljakaarti ja haisva juustu kaart suvaliselt lauale, nii et pilt jääb alla. Soovitame moodustada ruudu, mille külje pikkus on viis kaarti.
3. Puuviljažetoonid pannakse valmis sõltuvalt mänguviisist.
 - a) **Esimese mänguviisi** puhul pane puuviljažetoonid nähtavasse kohta, nii et pilt jääb üles. Mängu jooksul valmistavad mängijad enda smuutit, pannes õige žetooni oma mänguklaasi, kui nad leiavad õige kaartide paari.
 - b) **Teise mänguviisi** puhul saab iga mängija turniiri alguses kolm puuviljažetooni ja paneb need kohe oma mänguklaasi. Žetoonide valik võib olla juhuslik või mängijad võivad valida kordamööda ühe puuviljažetooni, määrates nii ise oma smuuti koostise. Mängijate ülesanne on otsida kindlaid puuviljakaartide paare.
4. Pane täring laua keskele.
5. Nüüd saab mängimist alustada.

Mängimine

Mängu Fruit Day alustab noorim mängija, kes saab esimese mängija tähise. Mängija veeretab kõigepealt täringut ja tegutseb seejärel vastavalt veeretamise tulemusel.



1. Kahe varjatud kaardi avamine

a) **Esimene viis**

Kui selle tegevuse tulemusena on laual kaks sama puuviljaga avatud kaarti, võta vastav žetoon ja pane see oma mänguklaasi. Kaardid pööratakse uuesti ümber ja jäävad mängu.

b) **Teine viis**

Kui selle tegevuse tulemusena on laual kaks avatud kaarti, millel on mängija valmistatud smuuti koostises olevad puuviljad, võtab mängija need kaardid ja paneb oma mänguklaasi kõrvale. Kui selle tegevuse tulemusena kuulus ainult üks selles ringis avatud kaart paari, tuleks teine kaart uuesti ümber pöörata; kui kumbki ei kuulunud paari, tuleb mõlemad ümber pöörata.



2. Ühe varjatud kaardi avamine

a) **Esimene viis**

Kui selle tegevuse tulemusena on laual kaks sama puuviljaga avatud kaarti, võta vastav žetoon ja pane see oma mänguklaasi. Kaardid jäävad avatuna mängu.

b) **Teine viis**

Kui selle tegevuse tulemusena on laual kaks avatud kaarti, millel on mängija valmistatud smuuti koostises olevad puuviljad, võtab mängija need kaardid ja paneb oma mänguklaasi kõrvale. Vastasel juhul jäävad kaardid avatuna mängu.

Kui eespool kirjeldatud tegevuste tulemusena on laual kaks või rohkem sama puuviljaga avatud kaartide paari, võtab mängija kõik avatud puuviljadele vastavad kaardid/žetoonid.



3. Kahe varjatud kaardi väljavahetamine See tegevus toimub mõlema mänguviisi puhul samamoodi.



Kui mängija avab mängu jooksul haisva juustu kaardi, peab ta kõik avatud kaardid kohe ümber pöörama (kui neid on) ja seejärel vahetama juustuga kaardi teise valitud kaardi vastu. Pärast juustuga kaardi avamist ei tee mängija selles ringis ühtegi tegevust. Nii et kui laual oli vähe avatud kaarte ja mängija avas kaardi, mis moodustab teise avatud kaardiga paari, ei saa mängija puuviljažetooni või sama puuviljaga kaarti.

Mängu lõpp

Mängu Fruit Day võidab mängija, kes kogub **esimese mänguviisi** puhul esimesena oma mänguklaasi kolm puuviljažetooni ja **teise mänguviisi** puhul kolmest kaardipaarist koosneva komplekti oma smuutile vastavate puuviljadega.



Ivadas

Ar kas nors nori vaisių kokteilio? Prisijunkite prie Kiaulytės Pepos ir kartu švęskite Vaisių dieną. Galėsite pasidaryti kokteilį iš trijų atsitiktinių arba pasirinktų vaisių. Šiai iš pažiūros lengvai užduočiai reikia įžvalgos ir šiek tiek sėkmės. Žaidimą laimi tas, kuris pirmas pasidaro vaisių kokteilį!

Rinkinyje yra:

- 4 žaidimo lentos-stiklinės kiekvienam žaidėjui,
- 12 vaisių žetonų,
- 24 plytelės su vaisiais,
- 1 plytelė su smardžiuoju sūriu,
- 1 pirmojo žaidėjo žymeklis,
- kauliukas,
- instrukcijos.

Žaidimo tikslas

Žaidėjai turi rasti tris poras plytelių su vaisiais, iš kurių bus gaminami jų vaisių kokteiliai. **Pirmajame žaidimo variante** žaidėjai daro kokteilius pagal rastas plytelių poras – laimi tas, kuris randa tris poras. **Antrajame žaidimo variante** žaidėjai pirmiausia pasirenka vaisius, iš kurių norėtų daryti savo kokteilius, ir tik tada ieško plytelių porų su šiais vaisiais.

Žaidėjai darys savo mėgstamiausius kokteilius iš šių vaisių:



Pasiruošimas žaidimui

1. Kiekvienas žaidėjas gauna po vieną žaidimo lentą-stiklinę, kurią pasirenka pats arba gauna atsitiktiniu būdu.
2. Ant stalo atsitiktine tvarka išdėstykite užverstas 24 vaisių plyteles ir plytelę su smardžiuoju sūriu. Plyteles rekomenduojama išdėstyti kvadratu, kurio šoninė kraštinė sudaro penkios plytelės.
3. Vaisių žetonai paruošiami atsižvelgiant į pasirinktą žaidimo variantą:
 - a) pasirinkę **pirmąjį žaidimo variantą**, matomoje vietoje vaisių žetonus padėkite gerąja puse į viršų. Žaidimo metu žaidėjai kurs savo kokteilių skonį ant žaidimo lentos-stiklinės padėdami atitinkamą žetoną vos tik radę tinkamą plytelių porą;
 - b) žaidžiant **antrąjį variantą**, žaidimo pradžioje kiekvienas žaidėjas gauna po tris vaisių žetonus ir iš karto padeda juos ant savo žaidimo lentos-stiklinės. Žetonai išdalijami atsitiktine tvarka arba žaidėjai paeiliui renkasi po vieną žetoną, patys kurdami savo kokteilio skonį. Žaidėjai turi rasti konkrečias plytelių su vaisiais poras.
4. Padėkite kauliuką stalo viduryje.
5. Dabar galite pradėti žaisti.

Žaidimas

Žaidimą „Fruit Day“ pradeda jauniausias žaidėjas, kuris gauna pirmojo žaidėjo žymeklį. Pirmasis žaidėjas ridena kauliuką ir pagal tai, kas iškrenta, atlieka atitinkamą veiksmą:



1. Atverskite dvi užverstas plyteles:

a) **pirmasis variantas:**

jei po šio ėjimo dvi atverstos plytelės yra su tuo pačiu vaisiumi, paimkite atitinkamą žetoną ir padėkite jį ant savo žaidimo lentos-stiklinės. Plytelės vėl apverčiamos ir paliekamos žaidime;

b) **antrasis variantas:**

jei po šio ėjimo dvi atverstos plytelės yra su vaisiumi, iš kurio žaidėjas darė savo kokteilį, žaidėjas pasiima šias plyteles ir padeda jas ant savo žaidimo lentos-stiklinės. Jei po šio ėjimo porą sudaro tik viena plytelė, atversta per šį raundą, antroji plytelė vėl užverčiama; jei nė viena plytelė nesudaro poros – užverčiamos abi plytelės.



2. Atverskite vieną užverstą plytelę:

a) **pirmasis variantas:**

jei po šio ėjimo dvi atverstos plytelės yra su tuo pačiu vaisiumi, paimkite atitinkamą žetoną ir padėkite jį ant savo žaidimo lentos-stiklinės. Šios plytelės lieka žaidime neužverstos;

b) **antrasis variantas:**

jei po šio ėjimo dvi atverstos plytelės yra su vaisiumi, iš kurio žaidėjas darė savo kokteilį, žaidėjas pasiima šias plyteles ir padeda jas ant savo žaidimo lentos-stiklinės. Jei ne, plytelė lieka žaidime neužversta.

Jei po minėtų veiksmų ant stalo lieka dvi ar daugiau atverstų plytelių porų su tuo pačiu vaisiumi, žaidėjas pasiima visas plyteles / žetonus su atitinkamais atverstais vaisiais.



3. Sukeiskite dvi užverstas korteles vietomis. Šis veiksmas yra toks pats abiejuose žaidimo variantuose.



Jei žaidimo metu žaidėjas atverčia plytelę su smardžiuoju sūriu, jis turi iš karto atversti visas užverstas plyteles (jei tokių yra) ir pakeisti plytelę su sūriu kita pasirinkta plytele. Plytelę su sūriu atvertęs žaidėjas nieko nedaro šiame raunde. Taigi jei ant stalo buvo kelios atverstos plytelės ir žaidėjas atvertė plytelę rasdamas porą kitai atvestai plytelei, jis neima vaisiaus žetono ar plytelės su tuo pačiu vaisiu.

Žaidimo pabaiga

Žaidimą „Fruit Day“ laimi tas žaidėjas, kuris ant savo žaidimo lentos-stiklinės pirmasis surenka tris vaisių žetonus (jei žaidžiamas **pirmasis žaidimo variantas**) arba tris plytelių su vaisiais, atitinkančiais jo kokteilyje esančius vaisius, poras (jei žaidžiamas **antrasis variantas**).

ФРУКТОВЫЙ ДЕНЬ



Введение:

Кто хочет фруктовый коктейль? Присоединяйся к Свинке Пеппе и её друзьям и празднуйте вместе Фруктовый День. У вас будет возможность создать свой собственный напиток из трёх наугад выбранных фруктов. Это казалось бы лёгкое задание потребует от вас наблюдательности и немного удачи. Выигрывает тот, кто первый сделает свой коктейль!

Содержание:

- 4 карточки-стакана для каждого игрока
- 12 жетонов фруктов
- 24 карточки с фруктами
- 1 карточка с вонючим сыром
- 1 значок первого игрока
- кубик
- инструкция

Цель игры:

Игрок должен собрать три пары карточек с фруктами, из которых будет состоять его фруктовый коктейль. **В первом варианте** участники игры будут создавать свой напиток из найденных пар карточек – кто первый найдёт 3 пары, тот и выиграл.

Во втором варианте игроки сначала выбирают фрукты, из которых хотели бы приготовить свой коктейль, а затем ищут пары карточек с этими фруктами.



Подготовка к игре:

1. Каждый игрок получает одну карточку наугад или выбирает сам одну карточку-стакан.
2. 24 карточки фруктов и карточку с вонючим сыром положите в любом порядке на столе закрытыми (лицом вниз). Рекомендуем, чтобы из карточек создать квадрат длиной из 5 карточек.
3. Жетоны фруктов надо приготовить в зависимости от варианта игры:
 - А) **В первом варианте игры** жетоны фруктов положите открытыми (лицом вверх) на столе. Во время игры игроки будут постепенно создавать вкус своего коктейля, располагая соответствующий жетон на своей карточке-стакане, когда откроют подходящую пару карточек.
 - Б) **Во втором варианте** в начале игры каждый игрок получает три жетона фруктов и сразу кладёт их на своей карточке-стакане. Выбор жетонов можно сделать наугад или игроки могут выбирать сами по одному жетону фруктов, самостоятельно создавая вкус коктейля. Так что заданием для игрока будет поиск определённых пар карточек с фруктами.
4. Кубик для игры положите посередине стола.
5. Теперь вы готовы играть.

Игра:

Игру Фруктовый День начинает самый младший участник, который получает значок первого игрока. Он сначала бросает кубик, а потом выполняет соответствующее действие.



1. Открывает две закрытые карточки:

А) **Вариант первый:**

Если в результате этого хода на столе находятся две открытые карточки показывающие такой же фрукт, тогда игрок берёт соответствующий им жетон и располагает его на своей карточке-стакане. Карточки обратно переворачиваются и остаются дальше в игре.

Б) **Вариант второй:**

Если в результате этого хода на столе находятся две открытые карточки показывающие фрукт, который будет в составе коктейля, тогда игрок берёт эти карточки и кладёт рядом со своей карточкой-стаканом. Если в результате этого хода только одна из открытых в этот раз карточек входит в состав пары, тогда вторую из них надо обратно закрыть. Если ни одна карточка не подходит – переворачиваем обратно обе.



2. Открывает одну закрытую карточку:

А) **Вариант первый:**

Если в результате этого хода на столе находятся две открытые карточки показывающие такой же фрукт, игрок берёт соответствующий им жетон и располагает его на своей карточке-стакане. Карточки остаются открытыми в игре.

Б) **Вариант второй:**

Если в результате этого хода на столе находятся две открытые карточки показывающие фрукт, который будет в составе коктейля, тогда игрок берёт эти карточки и кладёт рядом со своей карточкой-стаканом. Если нет, то карточка остаётся открытой в игре.

Если в результате одного из этих действий на столе появятся две или более пар карточек показывающих такой же фрукт, игрок забирает все карточки/жетоны соответствующие открытым фруктам.



3. Поменяйте местами две закрытые карточки. Этот ход действует так же в каждом варианте игры.



Если во время игры участник откроет карточку с вонючим сыром, то должен сразу закрыть все открытые карточки (если такие есть), а затем карточку с сыром поменять местами с другой выбранной карточкой. После того как карточка с сыром открыта, игрок не совершает в этот ход никакого действия. То есть если на столе лежало несколько открытых карточек и игрок открыл следующую карточку, составляющую пару с другими открытыми, то не забирает ни жетона фрукта, ни карточек показывающих такой же фрукт.

Конец игры:

Игру выигрывает тот, кто **в первом варианте** быстрее всех соберёт на своей карточке-стакане три жетона с фруктами, а **во втором варианте** соберёт комплект трёх пар карточек с фруктами соответствующими коктейлю, который придумал игрок.



Inledning:

Är någon sugen på en smoothie? Häng med Greta Gris och hennes vänner för att fira fruktdagen. Du kommer få möjlighet att göra din egen smoothie med tre slumpmässigt utvalda frukter. Det kan verka som en enkel uppgift, men den kräver uppmärksamhet och lite tur. Den som först har gjort sin smoothie vinner spelet!

Innehåller:

- 4 glas på spelbrädet för varje spelare
- 12 fruktmarker
- 24 spelbrickor med frukter
- 1 spelbricka med stinkande ost
- 1 markör för första spelare
- tärning
- instruktioner

Målet med spelet:

Spelarens uppgift är att hitta tre par med fruktspelbrickor. Dessa blir sedan ingredienserna i deras smoothies. I **det första spelsättet** kommer spelarna att skapa sina smoothies enligt de paren av spelbrickor som de hittat. Den som hittar tre par har vunnit. I **det andra spelsättet** ska spelarna först välja de frukter som de vill använda till sina smoothies, och därefter är uppgiften att hitta spelbrickor med dessa frukter.

Spelarna kommer att skapa sina favorit-smoothies med följande frukter:



Spelets förberedelser:

1. Varje spelare får ett glas på spelbrädet, antingen slumpmässigt eller ett som de väljer själva.
2. Lägg 24 fruktspelbrickor och en bricka med stinkande ost nedåtvända på brädet på ett slumpmässigt sätt. Vi rekommenderar att man skapar en fyrkant som är fem brickor lång.
3. Fruktspelbrickorna är förberedda enligt spelsättet:
 - a) I **det första spelsättet** ska fruktbrickorna läggas med bilden uppvänd. Under spelets gång kommer spelarna att skapa sin smoothie genom att lägga rätt marker på sitt spelglas när de hittar rätt par med spelbrickor.
 - b) I **det andra spelsättet** ska varje spelare i början av varje spel få tre fruktspelbrickor och placera dem på sitt glas på spelbrädet. Valet av spelbrickor kan vara slumpmässigt eller så kan spelarna välja en fruktmarker i taget och skapa en egen smoothie. Spelarens uppgift kommer att vara att leta efter specifika par med fruktbrickor.
4. Lägg tärningen i mitten av brädet.
5. Nu är du redo att spela.

Så spelar ni:

Det är den yngsta spelaren som inleder spelet Fruit Day, och får då markören för den första spelaren. Den första spelaren slår tärningen och gör sedan det som anvisas enligt tärningens resultat:



1. Vänd på två spelbrickor:

a) **Det första spelsättet:**

Om det som ett resultat av denna rörelse finns två nedåtvända spelbrickor på brädet som visar samma frukt, då ska du ta motsvarande marker och lägga den i glaset på spelbrädet. Brickorna vänds på nytt och blir kvar i spelet.

b) **Det andra spelsättet:**

Om det som ett resultat av denna rörelse finns två nedåtvända spelbrickor på brädet som visar samma frukt, då ska spelaren ta dessa brickor och lägga dem invid glaset på spelbrädet. Om endast en uppvänd bricka ingick i paret som ett resultat av denna rörelse, då ska den andra vändas ned igen. Annars vänds båda spelbrickorna.



2. Vänd på en spelbricka:

a) **Det första spelsättet:**

Om det som ett resultat av denna rörelse finns två nedåtvända spelbrickor på brädet som visar samma frukt, då ska du ta motsvarande marker och lägga den i glaset på spelbrädet. Spelbrickorna förblir uppvända under spelet.

b) **Det andra spelsättet:**

Om det som ett resultat av denna rörelse finns två nedåtvända spelbrickor på brädet som visar samma frukt, då ska spelaren ta dessa brickor och lägga dem invid glaset på spelbrädet. Annars förblir spelbrickorna nedåtvända under spelet.

Om det på grund av åtgärderna ovan finns två eller fler nedåtvända spelbrickor på brädet som visar samma frukt, då ska spelaren ta alla brickor som motsvarar de frukter som inte vänts upp.



3. Byt två nedåtvända spelbrickor. Denna åtgärd fungerar likadant i båda spelsätten.



Om spelaren under spelets gång vänder upp spelbrickan med den stinkande osten, då måste den vända ned alla uppvända brickor och sedan byta brickan med osten mot en annan bricka. Efter att spelbrickan med osten har vänts upp har spelaren inte kvar några fler drag i denna omgång. Därför om det finns fler nedåtvända spelbrickor på brädet och spelaren vände upp en bricka som bildar ett par med en annan uppvänd bricka, då samlar spelaren inte in fruktmarkern eller brickan som visar samma frukt.

Spelets slut:

Spelet Fruit Day vinnas på följande sätt: **första spelsättet**; spelaren som först samlar in tre fruktmarker på glaset på spelbrädet vinner. I **det andra spelsättet**: den som först får en uppsättning med tre spelbrickor med frukter som motsvarar ens smoothie vinner.



Ievads

Kurš vēlas augļu smūtiju? Pievienojies cūciņai Pepai un viņas draugiem, lai nosvinētu Augļu dienu. Tev būs iespēja pagatavot savu smūtiju no trīs nejauši izvēlētiem vai pašā atlasītiem augļiem. Lai paveiktu šo šķietami vieglo uzdevumu, Tev būs jābūt vērīgam un jāņem palīgā veiksmē. Spēlē uzvar tas, kurš pirmais pagatavo savu smūtiju.

Spēles komplekta sastāvdaļas

- 4 spēles laukumi—glāzes katram spēlētājam
- 12 augļu žetoni
- 24 plāksnītes ar augļiem
- 1 plāksnīte ar smirdīgo sieru
- 1 pirmā spēlētāja zīme
- metamais kauliņš
- spēles noteikumi

Spēles uzdevums

Spēlētāju uzdevums ir atrast trīs plāksnīšu pārus ar augļiem, no kuriem būs pagatavots viņu smūtji. Spēles **pirmajā variantā** katrs spēlētājs pagatavo smūtiju atkarībā no atrastajiem plāksnīšu pāriem — uzvar spēlētājs, kurš ir atradis 3 pārus. Spēles **otrajā variantā** spēlētāji vispirms izvēlas augļus, no kuriem viņi vēlas pagatavot savu smūtiju, un pēc tam viņiem ir jāatrod plāksnīšu pāri ar šiem augļiem.

Spēlētāji var pagatavot savu mīļāko smūtiju no šādiem augļiem:



Sagatavošanās spēlei

1. Katrs spēlētājs paņem vienu spēles laukumu—glāzi, izvēloties pēc nejaušības principa vai arī pēc savas izvēles.
2. Nenoteiktā secībā ar attēlu uz leju (aizmugure uz augšu) novietojiet uz galda 24 spēļu plāksnītes ar augļiem un plāksnīti ar smirdīgo sieru. Plāksnītes ieteicams izkārtot kvadrāta formā ar 5 plāksnītēm gar katru malu.
3. Augļu žetonus sagatavo atkarībā no spēles varianta šādi:
 - a) Ja spēlētājam **pirmo variantu**, redzamā vietā izkārtojiet augļu žetonus ar attēlu (virspusi) uz augšu. Spēles laikā spēlētāji veido sava smūtija garšu, novietojot uz sava spēles laukuma—glāzes pareizo žetonu, tiklīdz spēlētājs ir atradis pareizo plāksnīšu pāri.
 - b) Ja spēlētājam **otro variantu**, pirms spēles katrs spēlētājs saņem trīs augļu žetonus un tūlīt noliek tos uz sava spēles laukuma—glāzes. Žetonus var izvēlēties pēc nejaušības principa vai arī spēlētāji var pēc kārtas izvēlēties vienu augļa žetonu, lai izveidotu pašā smūtija garšu. Spēlētāju uzdevums ir meklēt noteiktus augļu plāksnīšu pārus.
4. Nolieciet metamo kauliņu galda vidū.
5. Tagad varat sākt spēli.

Spēles gaita

Spēli "Fruit Day" sāk jaunākais dalībnieks, kuram piešķir pirmā spēlētāja zīmi. Vispirms spēlētājs met metamo kauliņu un atkarībā no metiena rezultāta veic attiecīgu darbību.



1. Atklājiet divas aizklātās plāksnītes.

a) **Pirmais variants:**

Ja šī gājiena rezultātā uz galda ir divas atklātas plāksnītes, uz kurām ir redzams viens un tas pats auglis, paņemiet atbilstošo žetonu un ievietojiet to savā spēles laukumā–glāzē. Spēju plāksnītes atkal apvērš otrādi, un tās paliek spēlē.

b) **Otrais variants:**

Ja šī gājiena rezultātā uz galda ir divas atklātas plāksnītes, uz kurām ir redzams auglis, no kura spēlētājs ir pagatavojis smūtiju, spēlētājs paņem šīs plāksnītes un noliek tās blakus savam spēles laukumam–glāzei. Ja šī gājiena rezultātā tikai viena no šajā spēles aplī atsegtajām plāksnītēm bija iekļauta pāri, otru plāksnīti atkal apvēršot aizklāj, bet, ja neviena plāksnīte nebija iekļauta pāri, tad apvērš abas.



2. Atklājiet vienu aizklāto plāksnīti.

a) **Pirmais variants:**

Ja šī gājiena rezultātā uz galda ir divas atklātas plāksnītes, uz kurām ir redzams viens un tas pats auglis, paņemiet atbilstošo žetonu un ievietojiet to savā spēles laukumā–glāzē. Šīs plāksnītes paliek spēlē atklātas.

b) **Otrais variants:**

Ja šī gājiena rezultātā uz galda ir divas atklātas plāksnītes, uz kurām ir redzams auglis, no kura spēlētājs ir pagatavojis smūtiju, spēlētājs paņem šīs plāksnītes un noliek tās blakus savam spēles laukumam–glāzei. Ja tā nav, plāksnīte paliek spēlē atklāta.

Ja iepriekš minēto darbību rezultātā uz galda atrodas divi vai vairāki atklātu plāksniņu pāri ar vienādu augli, spēlētājs paņem visas plāksnītes/žetonus, kuri atbilst atklātajiem augļiem.



3. Samainiet abas aizklātās plāksnītes vietām. Samainīšana jāveic abos spēles variantos.



Ja spēles laikā spēlētājs atklāj plāksnīti ar smirdīgo sieru, viņam tūlīt ir jāaizklāj visas atklātās plāksnītes (ja tādas ir) un pēc tam jāapmaina smirdīgā siera plāksnīte pret citu plāksnīti pēc savas izvēles. Spēlētājs, kurš ir atklājis plāksnīti ar smirdīgo sieru, šajā aplī vairs nepiedalās. Tāpēc, ja uz galda jau bija dažas atklātas plāksnītes un spēlētājs atklāja plāksnīti, izveidojot pāri ar citu atklātu plāksnīti, spēlētājs nedrīkst paņemt augļa žetonu vai plāksnīti ar tādu pašu augli.

Spēles beigas

Spēlē "Fruit Day" uzvar spēlētājs, kurš pirmais sakrāj trīs augļu žetonus uz sava spēles laukuma–glāzes, ja tiek spēlēts **pirmais spēles variants**, vai trīs plāksniņu pārus ar augļiem, kuri atbilst spēlētāja smūtija sastāvdaļām, ja tiek spēlēts **otrais spēles variants**.

Uvod:

Želi li netko voćni smoothie? Pridružite se Peppi Pig i njezinim prijateljima i proslavite Fruit Day. Imat ćete priliku napraviti svoj vlastiti smoothie od tri nasumično odabrana voća. Taj naizgled jednostavan zadatak zahtijevat će tvoju moć zapažanja i malo sreće. Pobjeđuje onaj tko prvi napravi svoj smoothie!

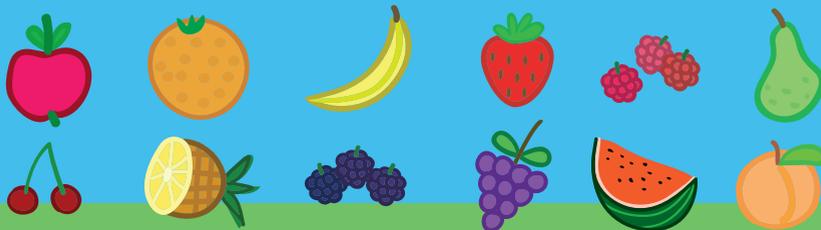
Sadržaj:

- 4 igraće čaše za svakog igrača
- 12 žetona s voćem
- 24 kartice s voćem
- 1 kartica sa smrdljivim sirom
- 1 oznaka prvog igrača
- kocka
- upute

Cilj igre:

zadatak je igrača pronaći tri para kartica s voćem koje će biti sastojak njihovih voćnih smoothija. **U prvom načinu igre** sudionici igre napraviti će svoje smoothije na temelju pronađenih parova kartica – pobjeđuje onaj tko pronađe 3 para. **U drugom načinu igre** igrači prvo odabiru voće od kojeg bi željeli napraviti svoje smoothije, a zatim je njihov zadatak pronaći parove kartica s tim voćem.

Igrači će napraviti svoje omiljene smoothije koristeći sljedeće voće:



Priprema za igru:

1. Svaki igrač dobiva jednu igraću čašu, bilo nasumično ili koju sam odabere.
2. Postavite nasumično 24 kartice s voćem i karticu sa smrdljivim sirom na stol licem prema dolje (obrnuto). Preporučujemo da formirate kvadrat bočne duljine od 5 pločica.
3. Žetoni s voćem pripremaju se ovisno o načinu igre:
 - a) **u prvom načinu igre** postavite žetone licem prema gore (prava strana) na vidljivo mjesto. Za vrijeme igre, igrači će nastaviti stvarati svoj okus smoothija postavljajući odgovarajući žeton na svoju igraću čašu kada pronađu odgovarajući par kartica.
 - b) **u drugom načinu igre**, na početku turnira, svaki igrač dobiva tri žetona s voćem i postavlja ih odmah na svoju igraću čašu. Odabir žetona može biti nasumičan ili igrači mogu odabrati jedan žeton s voćem, stvarajući svoj vlastiti okus smoothija. Zadatak igrača bit će tražiti određene parove kartica s voćem.
4. Postavite kocku na sredinu stola.
5. Sada ste spremni za igru.

Igra:

igru Fruit Day započinje najmlađi sudionik koji primi oznaku prvog igrača. Prvi igrač baca kocku i izvršava odgovarajuću radnju prema rezultatu bacanja:



1. Otkrijte dvije pokrivene kartice:
 - a) **Prvi način igre:**
ako kao rezultat ove radnje na stolu budu dvije otkrivene kartice s istim voćem, uzmite odgovarajući žeton i postavite ga u svoju igraću čašu. Kartice se ponovno okreću i ostaju u igri.
 - b) **Drugi način igre:**
ako kao rezultat ove radnje na stolu budu dvije otkrivene kartice s voćem koje je sastojak smoothija igrača, igrač uzima te kartice i postavlja ih pored svoje igraće čaše. Ako je kao rezultat ove radnje u par uključena samo jedna otkrivena kartica u ovom krugu, drugu bi trebalo opet pokriti, a ako je nema – okrećemo obje.



2. Otkrijte jednu pokrivenu karticu:
 - a) **Prvi način igre:**
ako kao rezultat ove radnje na stolu budu dvije otkrivene kartice s istim voćem, uzmite odgovarajući žeton i postavite ga u svoju igraću čašu. Kartice ostaju otkrivene u igri.
 - b) **Drugi način igre:**
ako kao rezultat ove radnje na stolu budu dvije otkrivene kartice s voćem koje je sastojak smoothija igrača, igrač uzima te kartice i postavlja ih pored svoje igraće čaše. U protivnom, kartica ostaje otkrivena u igri.

Ako se kao rezultat prethodnih radnji na stolu nalaze dva ili više otkrivena para katica s istim voćem, igrač uzima sve kartice/žetone koji odgovaraju otkrivenom voću.



3. Zamijenite dvije pokrivene kartice: ova je radnja ista u oba načina igre.



Ako za vrijeme igre igrač otkrije karticu sa smrdljivim sirom, mora odmah pokriti sve otkrivene kartice (ako ih ima) te potom zamijeniti karticu sa sirom drugom odabranom karticom. Nakon otkrivanja kartice sa sirom, igrač više ne vrši bilo kakve radnje u ovom krugu. Dakle, ako je na stolu bilo nekoliko otkrivenih kartica, a igrač je otkrio karticu i napravio par s drugom otkrivenom karticom, neće uzeti žeton s voćem ili karticu s istim voćem.

Završetak igre:

u igri Fruit Day pobjeđuje igrač koji prvi sakupi tri žetona s voćem na svojoj igraćoj čaši **u prvom načinu igre**, te komplet od tri para kartica s voćem koje odgovaraju njihovom smoothiju **u drugom načinu igre**.

Uvod:

Da li neko želi voćni smuti? Proslavite Dan voća sa Pepom i njenim drugarima. Imaćete priliku da napravite svoj smuti od tri voćke koje su vam slučajno dodeljene ili ste ih sami izabrali. Iako je zadatak naizgled jednostavan, moraćete da se koncentrišete i da imate malo sreće. Ko prvi napravi smuti, pobeđuje!

Sadržaj:

- 4 čaše za igru za svakog igrača
- 12 voćnih žetona
- 24 kartice sa voćem
- 1 kartica sa smrdljivim sirom
- 1 marker za prvog igrača
- kockica
- uputstva

Cilj igre:

Igrači imaju zadatak da pronađu tri para kartica sa voćem od kojeg će napraviti voćne smutije. **U prvom režimu igre**, učesnici će praviti smutije od pronađenih parova kartica – ko pronađe tri para, pobeđuje. **U drugom režimu igre**, igrači prvo biraju voće od kojeg žele da naprave smutije, a zatim imaju zadatak da pronađu parove kartica sa tim voćem.

Igrači će napraviti svoje omiljene smutije pomoću sledećeg voća:



Postavljanje igre:

1. Svaki igrač dobija jednu čašu za igru koja se dodeljuje slučajno ili je igrači sami biraju.
2. Poređajte nasumično 24 kartice sa voćem i karticu sa smrdljivim sirom po stolu licem nadole (zadnja strana gore). Preporučujemo da ih rasporedite u obliku kvadrata sa stranicama dužine 5 kartica.
3. Voćni žetoni se pripremaju u zavisnosti od režima igre:
 - a) **U prvom režimu igre** stavite voćne žetone na vidljivo mesto licem nagore. Igrači će tokom igre praviti svoj ukus smutija stavljanjem odgovarajućeg žetona na čašu za igru kada pronađu odgovarajući par kartica.
 - b) **U drugom režimu igre** svaki igrač na početku turnira dobija tri voćna žetona i odmah ih stavlja na čašu za igru. Žetoni mogu da se dodeljuju nasumično ili igrači mogu da biraju jedan po jedan voćni žeton i da sami naprave ukus svog smutija. Zadatak igrača je da pronađu određene parove kartica sa voćem.
4. Stavite kockicu na sredinu stola.
5. Sada ste spremni za igru.

Tok igre:

Osoba koja započinje igru Fruit Day je najmlađi učesnik i dobija marker za prvog igrača. Igrač prvo baca kockicu, pa u skladu sa dobijenim rezultatom obavlja radnju:



1. Otkrijte dve pokrivene kartice:

a) **Prvi režim:**

Ako se posle ovog poteza na stolu nalaze dve otkrivene kartice sa istim voćem, uzmite odgovarajući žeton i stavite ga u čašu za igru. Kartice se ponovo okreću i ostaju u igri.

b) **Drugi režim:**

Ako se posle ovog poteza na stolu nalaze dve otkrivene kartice sa sastojcima voćnog smutija koji je napravio igrač, onda taj igrač uzima ove kartice i stavlja ih pored svoje čaše za igru. Ako je posle ovog poteza uparena samo jedna kartica otkrivena u ovoj rundi, onda druga kartica treba da se pokrije ponovo, a ako nijedna nije uparena – okrećemo obe.



2. Otkrijte jednu pokrivenu karticu:

a) **Prvi režim:**

Ako se posle ovog poteza na stolu nalaze dve otkrivene kartice sa istim voćem, uzmite odgovarajući žeton i stavite ga u čašu za igru. Kartice ostaju otkrivene u igri.

b) **Drugi režim:**

Ako se posle ovog poteza na stolu nalaze dve otkrivene kartice sa sastojcima voćnog smutija koji je napravio igrač, onda taj igrač uzima ove kartice i stavlja ih pored svoje čaše za igru. U suprotnom, kartica ostaje otkrivena u igri.

Ako se posle prethodnih poteza na stolu nalaze dva ili više parova kartica sa istim voćem, igrač uzima sve kartice/žetone koji odgovaraju otkrivenom voću.



3. Zamenite dve pokrivene kartice. Ovaj potez je isti u oba režima igre.



Ako igrač tokom igre otkrije karticu sa smrdljivim sirom, mora odmah da pokrije sve otkrivene kartice (ako ih ima), a onda da karticu sa sirom zameni drugom izabranom karticom. Kada otkrije karticu sa sirom, igrač više ništa ne radi u ovoj rundi. Dakle, ako je bilo nekoliko otkrivenih kartica na stolu, a igrač je otkrio karticu koja je par sa drugom otkrivenom karticom, onda igrač ne uzima voćni žeton niti karticu sa istim voćem.

Završetak igre:

U igri Fruit Day pobeđuje igrač koji prvi sakupi tri voćna tokena na svojoj čaši za igru u **prvom režimu igre** odnosno skup od tri para kartica sa voćem koje odgovara njegovom ili njenom smutiju u **drugom režimu igre**.



Въведение:

Иска ли някой плодово смути? Присъединете се към прасенцето Пепа и нейните приятели, за да отпразнувате Fruit Day. Ще имате възможност да направите свое собствено смути от три произволно избрани или точно определени плода. За тази на пръв поглед лесна задача ще е необходимо да проявите съобразителност и да имате малко късмет. Този, който първи приготви своето смути, печели играта!

Съдържание:

- 4 игрални полета – чаши за всеки играч
- 12 жетона с плодове
- 24 плочки с плодове
- 1 плочка със синьо сирене
- 1 маркер за първия играч
- зар
- инструкции

Цел на играта:

Задачата на играчите е да открият три чифта плочки с плодове, които ще бъдат съставките за техните плодови смути. **В първия вариант** на играта участниците ще си приготвят смути на основата на откритите чифтове плочки – този, който намери 3 чифта, печели. **Във втория вариант** на играта играчите първо избират плодовете, от които желаят да си направят смути, след което задачата им е да открият чифтовете плочки с тези плодове.

Играчите ще приготвят своите любими смути, като използват следните плодове:



Подготовка на играта:

1. Всеки играч получава едно игрално поле – чаша, като то може да бъде по собствено предпочитание или случайно избрано.
2. Поставете върху масата 24-те плочки с плодове и плочката със синьото сирене с лицевата част надолу (гърба нагоре) в случаен ред. Препоръчваме ви да ги подредите във формата на квадрат, като слагате по 5 плочки от всяка страна.
3. Жетоните с плодове се подготвят в зависимост от варианта на играта:
 - а) **В първия вариант** на играта поставете жетоните с плодове с лицевата им част нагоре (гърба надолу) на видимо място. По време на играта играчите ще правят своето смути, като поставят правилния жетон на своето игрално поле – чаша, когато открият правилния чифт плочки.
 - б) **Във втория вариант** на играта в началото на състезанието всеки играч получава три жетона с плодове, които веднага поставя на свето игрално поле – чаша. Играчите могат да изберат жетони както на случаен принцип, така и като се редуват, създавайки сами своето смути. Задачата на играчите ще бъде да търсят конкретни чифтове плочки с плодове.
4. Поставете зара в средата на масата.
5. Сега сте готови за игра.

Игра:

Най-малкият участник в играта Fruit Day започва първи и получава маркера за първи играч. Играчът първо хвърля зара, след което изпълнява действието, посочено при хвърлянето:



1. Обърнете две закрити плочки:

а) **Първи вариант:**

Ако в резултат на това действие има две обърнати плочки на масата, които показват един и същи плод, вземете съответния жетон и го поставете на своето игрално поле – чаша. Плочките се обръщат отново и остават в играта.

б) **Втори вариант:**

Ако в резултат на това действие има две обърнати плочки на масата, показващи плод, от който играчът приготвя своето смути, тогава играчът взема тези плочки и ги поставя до своето игрално поле – чаша. Ако в резултат на това действие само една плочка, обърната в този кръг, е включена в чифта, тогава втората трябва да бъде закрита отново; ако няма, се обръщат и двете.



2. Обърнете една закритя плочка:

а) **Първи вариант:**

Ако в резултат на това действие има две обърнати плочки на масата, които показват един и същи плод, вземете съответния жетон и го поставете на своето игрално поле – чаша. Плочките остават в играта обърнати.

б) **Втори вариант:**

Ако в резултат на това действие има две обърнати плочки на масата, показващи плод, от който играчът приготвя своето смути, тогава играчът взема тези плочки и ги поставя до своето игрално поле – чаша. В противен случай плочката остава в играта обърната.

Ако в резултат на описаните по-горе действия има два или повече обърнати чифта плочки на масата, показващи един и същи плод, играчът взема всички плочки/жетони, съответстващи на обърнатите плодове.



3. Разменете двете закрити плочки. Това действие е еднакво и в двата варианта на играта.

Ако по време на играта някой от играчите обърне плочката със синьо сирене, той трябва веднага да закрие всички обърнати плочки (ако има такива), след което да размени плочката със сиренето с друга избрана плочка. Играчът, обърнал плочката със сиренето, не предприема никакво действие в този кръг. Ако на масата има няколко обърнати плочки и играчът, обърнал плочката, създава чифт с друга обърната плочка, тогава той не взема жетона с плод или плочката, показваща същия плод.



Край на играта:

Победител в играта Fruit Day е играчът, който първи събере три жетона с плодове на своето игрално поле – чаша **в първия вариант** на играта и комплект от три чифта плочки с плодове, съответстващи на неговото смути, **във втория вариант** на играта.

Uvod:

Ali si kdo želi sadni napitek? Pridružite se Pujsi Pepi in njenim prijateljem pri praznovanju sadnega dne. Lahko boste pripravili svoj sadni napitek iz treh naključnih ali izbranih vrst sadja. Za to na videz preprosto nalogo boste potrebovali svoj bister um in kanček sreče. Zmagovalec igre je tisti igralec, ki prvi pripravi sadni napitek.

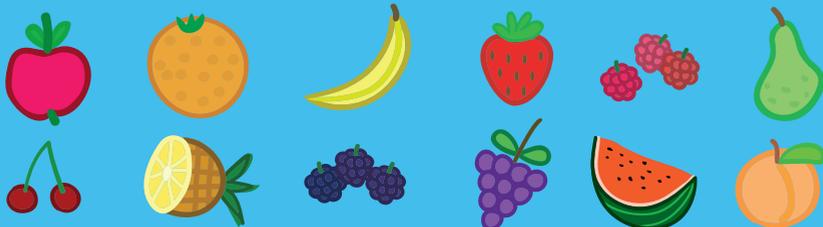
Vsebina:

- štiri igralne plošče v obliki kozarca za posameznega igralca;
- 12 sadnih žetonov;
- 24 ploščic s sadjem;
- ena ploščica s smrdljivim sirom;
- ena oznaka za prvega igralca;
- kocka;
- navodila.

Cilj igre:

Naloga igralcev je poiskati tri pare ploščic s sadjem, ki bodo sestavni del njihovih sadnih napitkov. **Pri prvem načinu** igre bodo igralci svoje sadne napitke pripravili z iskanjem parov ploščic – zmagovalec je tisti, ki prvi najde tri pare. **Pri drugem načinu** igre igralci najprej izberejo sadje, iz katerega želijo pripraviti svoj sadni napitek, nato je njihova naloga, da tem vrstam sadja poiščejo pare.

Igralci bodo pripravljali svoje najljubše sadne napitke iz naslednjih vrst sadja:



Priprava na igro:

1. Vsak igralec prejme eno igralno ploščo v obliki kozarca, lahko je to naključna igralna ploščica, lahko pa si jo izbere sam.
2. V naključnem zaporedju na mizo razporedite 24 ploščic s sadjem in ploščico s smrdljivim sirom tako, da njihova sprednja stran ne bo vidna (obrnite jih s hrbtno stranjo navzgor). Priporočamo, da jih razporedite v obliki kvadrata, ki ima stranico dolžine petih ploščic.
3. Žetone s sadjem pripravite glede na način igre:
 - a) **Pri prvem načinu** igre postavite žetone s sadjem tako, da so obrnjeni s sprednjo stranjo navzgor in na vidnem mestu. Med igro bodo igralci ustvarjali okus svojega sadnega napitka, in sicer tako, da bodo ustrezen žeton postavili na svojo igralno ploščo v obliki kozarca, ko najdejo pravi par ploščic.
 - b) **Pri drugem načinu** igre na začetku igre vsak igralec prejme tri sadne žetone in jih takoj položi na svojo igralno ploščo v obliki kozarca. Izbere lahko naključne žetone. Lahko pa igralci izmenično izberejo po en sadni žeton in tako ustvarijo lasten okus sadnega napitka. Naloga igralcev je poiskati določene pare ploščic s sadjem.
4. Postavite kocko na sredino mize.
5. Zdaj ste pripravljeni na igro.

Potek igranja:

Igro Fruit Day začne najmlajši igralec, ki prejme oznako za prvega igralca. Najprej vrže kocko in nato opravi nalogo, ki je prikazana na kocki.



1. Odkrij dve ploščici:

a) **Prvi način:**

Če sta kot rezultat tega dejanja na mizi dve odkriti ploščici, ki prikazujeta enako sadje, igralec vzame ustrezen žeton in ga postavi na svojo igralno ploščo v obliki kozarca. Ploščici znova obrne in ju pusti v igri.

b) **Drugi način:**

Če sta kot rezultat tega dejanja na mizi dve odkriti ploščici, ki prikazujeta sadje, ki je sestavni del igralčevega sadnega napitka, ta vzame ti dve ploščici in ju postavi ob svojo igralno ploščo v obliki kozarca. Če je kot rezultat tega dejanja v tem krogu samo ena odkrita ploščica bila del para, potem mora igralec drugo ploščico ponovno obrniti nazaj; če ni nobena del para, potem ponovno obrne obe.



2. Obrni eno ploščico:

a) **Prvi način:**

Če sta kot rezultat tega dejanja na mizi dve odkriti ploščici, ki prikazujeta enako sadje, igralec vzame ustrezen žeton in ga postavi na svojo igralno ploščo v obliki kozarca. Ploščice ostanejo odkrite v igri.

b) **Drugi način:**

Če sta kot rezultat tega dejanja na mizi dve odkriti ploščici, ki prikazujeta sadje, ki je sestavni del igralčevega sadnega napitka, ta vzame ti dve ploščici in ju postavi ob svojo igralno ploščo v obliki kozarca. V nasprotnem primeru ploščici ostaneta odkriti v igri.

Če sta kot rezultat teh dejanj na mizi dva ali več odkritih parov ploščic, ki prikazujejo enako sadje, igralec vzame vse ploščice/žetone, ki se ujemajo z odkritimi vrstami sadja.



3. Dve neodkriti ploščici postavi na drugo mesto. Ta naloga poteka enako pri obeh načinih igre.



Če igralec med igro odkrije ploščico s smrdljivim sirom, mora vse odkrite ploščice (če so kakšne) takoj obrniti in nato zamenjati ploščico s sirom z drugo izbrano ploščico. Ko igralec odkrije ploščico s sirom, v tem krogu počiva. Če so na mizi že bile odkrite ploščice in igralec obrne ploščico, ki je par eni od njih, v tem primeru igralec ne vzame žetona s sadjem ali ploščico, ki prikazuje enako sadje.

Konec igre:

Zmagovalec **prvega načina** igre Fruit Day je tisti igralec, ki na svoji igralni plošči v obliki kozarca prvi zbere tri žetone s sadjem. Zmagovalec **drugega načina** je igralec, ki zbere tri pare ploščic s sadjem, ki jih ima v svojem sadnem napitku.





Autor gry: Adam Bukowski

Zespół: Monika Rutowska, Malwina Jakóbczyk, Natalia Bronk, Jacek Zdybel

Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

Game author: Adam Bukowski

Team: Monika Rutowska, Malwina Jakóbczyk, Natalia Bronk, Jacek Zdybel

Graphic design: Adam Strzelecki

Technical idea and design: Grzegorz Traczykowski



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

Made in Poland



entertainment One

 OfficialPeppaPig

www.peppapig.com

Peppa Pig © Astley Baker Davies Ltd/
Entertainment One UK Ltd 2003