

Barbie



★ ★
SWEETVILLE



Wprowadzenie

Barbie wraz z przyjaciółkami wybrały się w odwiedziny do Krainy Słodkości – lizakowy ogród, ciasteczkowe trampoliny i chmury z waty cukrowej to gwarancja dobrej zabawy!

Aby jeszcze bardziej umilić gościom ten piękny dzień, mieszkańcy Krainy Słodkości zaproponowali grę w ganianego. Umiejętnie przesuwaj pionki na planszy i unikaj spotkania z innymi postaciami. Której z bohaterek uda się wygrać zabawę?

Zawartość:

- plansza
- 13 pionków postaci
- 13 plastikowych podstawek pod pionki
- 49 żetonów mieszkańców Krainy Słodkości
- instrukcja



Cel gry

Zadaniem graczy jest poruszanie pionkami po planszy w taki sposób, aby nie dać się otoczyć przez mieszkańców Krainy Słodkości. Gracz, którego pionki jako jedyne pozostaną na planszy, zostanie zwycięzcą.

Przygotowanie do gry

1. Planszę rozłóżcie na środku stołu.
2. Żetony mieszkańców Krainy Słodkości umieśćcie zakryte (awersem do dołu) obok planszy.
3. Każdy z graczy otrzymuje pionki wybranej przez siebie postaci w liczbie zależnej od liczby uczestników zabawy:
 - w grze dwuosobowej każdy z graczy otrzymuje 4 pionki postaci;
 - w grze trzynosobowej każdy z graczy otrzymuje 3 pionki postaci;
 - w grze czterosobowej każdy z graczy otrzymuje 2 pionki postaci.Niewykorzystane w danej rozgrywce pionki odłóżcie do pudełka.
4. Jesteście gotowi do gry!

Rozgrywka

Grę Sweetville rozpoczyna najmłodszy uczestnik zabawy, a następni przystępują do rozgrywki zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przed rozpoczęciem rozgrywki każdy z graczy (zaczynając od pierwszego gracza) kładzie po jednym pionku wybranej przez siebie postaci na dowolnym niezajętym polu na planszy. Należy w ten sposób wyłożyć wszystkie posiadane pionki.

W swojej turze gracz wykonuje kolejno dwie akcje:

- 1** Przesuwa każdy ze swoich pionków o jedno pole, przy czym niedozwolony jest ruch na skos.

W przypadku gdy którykolwiek z pionków nie może zostać przesunięty, gdyż otaczają go inne pionki, żeton mieszkańcy Krainy Słodkości lub brzeg planszy, wówczas należy go zdjąć z planszy.

- 2** Losuje ze stosu trzy żetony mieszkańców Krainy Słodkości, odwraca je awerssem do góry i wyklada dwa spośród nich na odpowiednie pola na planszy – zgodnie z kolorem i symbolem danego żetonu. Każdy żeton ma tym samym tylko jedno możliwe miejsce, na które może zostać wyłożony.

Niewykorzystany żeton należy odłożyć zakryty (awerssem do dołu) na osobny stos. Nie zwracamy go do głównego stosu, dopóki ten się nie wyczerpie. W takim wypadku wszystkie odkładane do tej pory żetony stworzą nowy stos żetonów mieszkańców Krainy Słodkości.

W przypadku gdy pole odpowiadające wylosowanemu żetonowi jest zajęte przez którykolwiek pionek postaci, gracz przesuwając ten pionek o jedno pole w wybranym przez siebie kierunku (nie na skos). Jeżeli pionek nie może zostać przesunięty (jest otoczony ze wszystkich stron), wówczas należy zdjąć go z planszy.



Koniec gry

Grę Sweetville wygrywa gracz, którego pionki są jedynymi pozostałymi pionkami na planszy.

Autor gry: Adam Bukowski
Zespół: Monika Rutowska, Malwina Jakóbczyk, Natalia Bronk, Jacek Zdybel
Opracowanie graficzne: Wojciech Kubiak
Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski



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



Úvod

Barbie a její přátelé navštívili Sladké království – prošli se lízátkovou zahradou, skákali na trampolině ze sušenek a pozorovali mraky z cukrové vaty a skvěle se bavili.

A aby si to užili ještě lépe, navrhli jim lidé ze Sladkého království. Šikovně pohybuje papírovými figurkami po hrací desce a nedotkněte se přitom ostatních.

Která z postav vyhraje?

Obsah:

- hrací deska;
- 13 papírových figurek postav;
- 13 plastových stojánek na papírové figurky;
- 49 žetonů obyvatel Sladkého království;
- návod.



Cíl hry

Hráči pohybuji svými figurkami po hrací desce a snaží se, aby je neobklopili obyvatelé Sladkého království. Ten, jehož figurka zůstane na hrací desce poslední, vyhrává.

Příprava

1. Položte hrací desku doprostřed stolu.
2. Položte vedle hrací desky lícem dolů žetony obyvatel Sladkého království.
3. Každý hráč dostane figurky vybraných postav. Počet figurek závisí na tom, kolik hráčů hraje.
 - hrají-li dva hráči, dostane každý z nich 4 figurky;
 - hrají-li tři hráči, dostane každý z nich 3 figurky;
 - hrají-li čtyři hráči, dostane každý z nich 2 figurky.Zbývající figurky vraťte do krabice.
4. Nyní jste připraveni ke hře.

Průběh hry

Hru Sweetville zahajuje nejmladší hráč. Poté se hráči střídají ve směru hodinových ručiček.

Nejprve všichni hráči (počínaje tím, kdo začíná hru) položí jednu ze svých figurek na libovolné neobsazené čtvercové políčko na hrací desce. Takto musí všichni umístit všechny své figurky.

Ve svém tahu hráč vždy postupně provede dvě činnosti:

- 1** *Posune jednu ze svých figurek o jedno pole vertikálně nebo horizontálně, nikoli však šikmo.*

Pokud některou z figurek nelze posunout – protože je obklíčena jinými figurkami, žetony obyvatel Sladkého království nebo okraji hrací desky – dejte ji z hrací desky pryč.

- 2** *Náhodně vezme tři žetony obyvatel Sladkého království, otočí je lícem nahoru a položí dva z nich na příslušná pole na hrací desce – poznáte to podle barvy a symbolu na žetonech. Pro každý žeton existuje pouze jedno správné místo.*

Nepoužitý žeton položte lícem dolů na samostatnou hromádku. Na hlavní hromádku se nevrátí, dokud nebude vyčerpána. Až k tomu dojde, vytvořte novou hromádku obyvatel Sladkého království ze všech vylosovaných žetonů, které nebyly použity.

Pokud na poli odpovídajícím vylosovanému žetonu stojí figurka postavy, posune ji aktivní hráč o jedno pole vertikálně nebo horizontálně, ale nikoli šikmo. Pokud figurku posunout nelze (je ze všech stran obklíčena), dejte ji z hrací desky pryč.



Konec hry

Vítězem hry Sweetville se stává hráč, jehož figurka zůstane na hrací desce jako poslední.

Autor: Adam Bukowski

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

Grafický design: Wojciech Kubiak

Technický design: Grzegorz Traczykowski



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



Úvod

Barbie a jej kamaráti spoločne navštívili Sladké kráľovstvo – lízanková záhrada, sušienková trampolína a oblaky z cukrovej vaty im isto zaručia mnoho zábavy!

Obyvatelia Sladkého kráľovstva navrhli, aby si spestrili deň hraním sa na chytačku. Pohybujte obratne papierovými figúrkami po hracej doske tak, aby ste nestretli ostatných.

Ktorá postava vyhrá?

Obsah:

- hracia doska,
- 13 papierových figúrok,
- 13 plastových stojanov pre figúrky,
- 49 žetónov s obyvateľmi Sladkého kráľovstva,
- návod.



Cieľ hry

Hráči sa pohybujú so svojimi figúrkami po hracej doske tak, aby ich obyvatelia Sladkého kráľovstva neobklúčili. Hráč, ktorého figúrka zostane na hracej doske ako posledná, vyhráva.

Príprava

1. Hraciu dosku položte do stredu stola.
2. Žetóny s obyvateľmi Sladkého kráľovstva položte obrázkom dole vedľa hracej dosky.
3. Každý z hráčov dostane figúrku postavičky, ktorú si vybral.
Počet figúrok závisí od toho, koľko hráčov hrá:
 - pri variante hry pre dvoch hráčov dostane každý hráč 4 figúrky postavičky;
 - pri variante hry pre troch hráčov dostane každý hráč 3 figúrky postavičky;
 - pri variante hry pre štyroch hráčov dostane každý hráč 2 figúrky postavičky.Zvyšné figúrky odložte naspäť do škatule.
4. Hra sa môže začať!

Priebeh hry

Hru Sweetville začína najmladší hráč; potom nasledujú hráči v smere hodinových ručičiek.

Pred začiatkom hry položí každý hráč (začínajúc od prvého) jednu zo svojich figúrok na ktorékoľvek voľné políčko na hracej doske. Všetky postavičky sa musia týmto spôsobom rozložiť na hraciu dosku.

Počas svojho ťahu vykoná hráč dva úkony:

- 1** Posunie jednu zo svojich figúrok o jedno políčko vodorovne alebo zvisle – ale nie šikmo.

Ak nemôže posunúť žiadnu zo svojich figúrok – pretože sú obkľúčené inými postavami, žetónmi obyvateľov Sladkého kráľovstva alebo okrajom hracej dosky – musí ju z hracej dosky odstrániť.

- 2** Náhodne si potiahne tri žetóny obyvateľov Sladkého kráľovstva, otočí ich obrázkom hore a dva z nich položí na príslušné políčka na hracej doske – podľa farby a znaku každého žetónu. Každý žetón sa môže položiť len na jedno určité miesto.

Nepoužitý žetón sa položí obrázkom dole na oddelenú kôpku. Nevracia sa do hlavnej kôpky, až kým sa hlavná kôpka nepoužije celá. V tomto prípade sa zo všetkých vytiahnutých a nepoužitých žetónov vytvorí nová kôpka obyvateľov Sladkého kráľovstva.

Ak je políčko, na ktoré sa má položiť vytiahnutý žetón, obsadené hráčovou figúrkou, aktívny hráč posunie svoju figúrku o jedno políčko vodorovne alebo zvisle – ale nie šikmo. Ak sa figúrkou nedá pohnúť (je obkľúčená zo všetkých strán), musí sa odstrániť z hracej dosky.



Koniec hry

Hru Sweetville vyhráva ten hráč, ktorého figúrky zostanú na hracej doske ako posledné.

Autor hry: Adam Bukowski

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

Grafický dizajn: Wojciech Kubiak

Technický dizajn: Grzegorz Traczykowski



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



Bevezetés

Barbie a barátaival együtt felkereste Cukorkavárost, ahol egy nyalókakert, keksztrambulinok és vattacukorfelhők garantálják a nagyszerű szórakozást!
Cukorkaváros lakosai azt javasolták, fogócskázzanak, hogy még jobb legyen ez a csodálatos nap.
Úgy mozogj ügyesen a papírfigurákkal a táblán, hogy elkerüld a többieket.
Melyik szereplő fog nyerni?

A doboz tartalma:

- tábla
- 13 papír szereplőfigura
- 13 műanyag tartó a szereplőfigurákhoz
- 49 zseton Cukorkaváros lakosaival
- játékleírás



A játék célja

A játékosok a táblán mozgatják a szereplőfiguráikat, miközben próbálják elkerülni, hogy Cukorkaváros lakosai körbevegyék őket. Az a játékos nyeri meg a játékot, akinek egyedülként maradnak a figurái a táblán.

Előkészületek

1. Tegyétek a táblát az asztal közepére.
2. Tegyétek a Cukorkaváros lakosait ábrázoló zsetonokat képpel lefelé a tábla mellé.
3. Minden játékos megkapja az általa kiválasztott szereplő figuráit.
A figurák száma a játékosok számától függ:
 - két játékos esetén minden játékos 4 szereplőfigurát kap;
 - három játékos esetén minden játékos 3 szereplőfigurát kap;
 - négy játékos esetén minden játékos 2 szereplőfigurát kap.A megmaradt figurákat tegyétek vissza a dobozba.
4. Most meg lehet kezdeni a játékot!

Játékmenet

A legfiatalabb játékos kezdi a Sweetville játékot, majd a játékosok ezután az óramutató járásával megегyező irányban jönnek.

A tényleges játék megkezdése előtt minden játékos (kezdve az elsővel) a tábla egy szabad négyzetére helyezi a szereplőfiguráját. A játékosoknál lévő összes figurát a táblára kell helyezni.

A köreik alatt a játékosok két egymást követő lépést tesznek:

- 1** Egy négyzettel elmozdítják az egyik figurájukat vízszintes vagy függőleges irányban, de nem átlósan.

Ha valamelyik figura nem mozgatható – mert körbeveszi a többi figura, Cukorkaváros lakosainak zsetonjai vagy a tábla széle –, akkor le kell venni a tábláról.

- 2** Véletlenszerűen húznak három, Cukorkaváros lakosait ábrázoló zsetont, felfordítják őket, és kettőt a tábla megfelelő négyzeteire helyeznek – a zsetonok színének és szimbólumának megfelelően. Minden zsetont csak egy helyre lehet tenni.

A fel nem használt zsetont képpel lefelé egy külön pakliba kell helyezni. Ez a zseton nem kerül vissza a főpakliba, amíg a főpakli el nem fogy. Ilyen esetben minden kihúzott, de fel nem használt zseton egy új Cukorkaváros lakosait ábrázoló paklit képez.

Ha a kihúzott zsetonhoz tartozó négyzetet elfoglalja egy szereplőfigura, akkor az a játékos, aki jön, arrébb mozgatja egy négyzettel a figurát vízszintesen vagy függőlegesen, de nem átlósan. Ha egy figura nem mozgatható (minden oldalról körbe van véve), akkor le kell venni a tábláról.



A játék vége

Az a játékos nyeri meg a Sweetville játékot, akinek egyedülként maradnak a figurái a táblán.

Szerző: Adam Bukowski
Csapat: Monika Rutowska, Malwina Jakóbczyk, Natalia Bronk, Jacek Zdybel
Grafikai tervezés: Wojciech Kubiak
Műszaki tervezés: Grzegorz Traczykowski



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



Uvod

Barbie je sa svojim prijateljima posjetila Slatkograd; vrt s lizalicama, trampolin od keksa i oblaci od šećerne vate jamče odličnu zabavu!

Stanovnici Slatkograda predložili su igru lovice da divan dan učine još boljim. Vješto pomičite papirnate minijature po ploči i izbjegnite susret s ostalima.

Koji će lik pobijediti?

Sadržaj:

- ploča
- 13 papirnatih minijatura s likovima
- 13 plastičnih stalaka za minijature s likovima
- 49 žetona s građanima Slatkograda
- upute



Cilj igre

Igrači pomiču svoje minijature s likovima po ploči i izbjegavaju da ih okruže građani Slatkograda. Pobjednik je osoba čije minijature jedine ostanu na ploči.

Priprema

1. Postavite ploču na sredinu stola.
2. Postavite žetone s građanima Slatkograda licem prema dolje pored ploče.
3. Svaki igrač dobiva minijature lika po izboru. Broj minijatura ovisi o broju sudionika:
 - u varijanti s dva igrača, svaki igrač dobiva 4 minijature s likovima;
 - u varijanti s tri igrača, svaki igrač dobiva 3 minijature s likovima;
 - u varijanti s četiri igrača, svaki igrač dobiva 2 minijature s likovima;Vratite višak minijatura u kutiju.
4. Sada ste spremni za igru!

Igra

Igru Sweetville započinje najmlađi igrač; potom se igrači izmjenjuju u smjeru kazaljke na satu.

Prije same igre, svaki igrač (počevši od prvog) postavlja jednu od svojih minijatura s likovima na bilo koji slobodni kvadrat na ploči. Igrač mora sve svoje minijature postaviti na ploču na isti način.

Igrač koji je na redu izvršava sljedeće dvije radnje:

- 1** Pomaknite jednu minijaturu za jedan kvadrat vodoravno ili okomito, ali ne dijagonalno.

Ako bilo koju minijaturu nije moguće pomaknuti – jer je okružena drugim likovima, žetonima građana Slatkograda ili se nalazi na rubu ploče – potrebno ju je ukloniti s ploče.

- 2** Nasumično izvucite tri žetona s građanima Slatkograda, okrenite ih licem prema gore i postavite dva žetona na odgovarajuće kvadrate na ploči: prema boji i simbolu svakog žetona. Svaki žeton može biti samo na jednom mjestu.

Neiskorišteni žeton potrebno je postaviti na zasebnu hrpu licem prema dolje. Ne vraća se na glavnu hrpu dok se ista ne iskoristi. U tom slučaju svi izvučeni, ali neiskorišteni žetoni čine novu hrpu s građanima Slatkograda.

Ako se na kvadratu koji odgovara izvučenom žetonu već nalazi minijatura s likom, aktivni igrač pomiče minijaturu za jedan kvadrat okomito ili vodoravno, ali ne dijagonalno. Ako minijaturu nije moguće pomaknuti (okružena je sa svih strana), potrebno ju je ukloniti s ploče.



Kraj igre

Pobjednik je igre Sweetville igrač čije minijature jedine ostanu na ploči.

Autor: Adam Bukowski

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

Grafički dizajn: Wojciech Kubiak

Tehnički dizajn: Grzegorz Traczykowski



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



Prezentare

Împreună cu prietenii ei, Barbie a vizitat Orașul Dulciurilor – o grădină de acadele, trambuline din biscuiți și nori din vată de zahăr, distracție garantată!

Locuitorii din Orașul Dulciurilor le-au propus să joace leapșa, ca acea frumoasă zi să decurgă și mai bine.

Mutați miniaturile din hârtie pe tabla de joc, evitând întâlnirea cu ceilalți.

Care dintre personaje va câștiga?

Conținut:

- tablă de joc
- 13 miniaturi din hârtie
- 13 suporturi de plastic pentru miniaturile din hârtie
- 49 de jetoane cu locuitorii din Orașul Dulciurilor
- instrucțiuni



Obiectivul jocului

Jucătorii își mută miniaturile din hârtie pe tablă, evitând să fie înconjurați de locuitorii din Orașul Dulciurilor. Persoana ale cărei miniaturi rămân singure pe tabla de joc câștigă.

Pregătirea jocului

1. Așezați tabla de joc în centrul mesei.
2. Așezați jetoanele cu locuitorii din Orașul Dulciurilor lângă tabla de joc, cu fața în jos.
3. Fiecare jucător primește miniaturi cu personajul ales.
Numărul de miniaturi depinde de numărul de jucători participanți:
 - în varianta pentru doi jucători, fiecare jucător primește 4 miniaturi
 - în varianta pentru trei jucători, fiecare jucător primește 3 miniaturi
 - în varianta pentru patru jucători, fiecare jucător primește 2 miniaturiPuneți miniaturile rămase înapoi în cutie.
4. Acum sunteți gata să jucați!

Jocul

Începe jocul Sweetville cel mai tânăr jucător; jucătorii joacă apoi în sensul acelor de ceasornic.

Înainte să înceapă jocul, fiecare jucător (începând cu primul) își plasează una dintre miniaturi pe oricare câmp liber de pe tabla de joc. Toate miniaturile trebuie să fie plasate astfel pe tablă.

Când îi vine rândul, jucătorul realizează două acțiuni:

- 1** Își mută una dintre miniaturi cu un câmp, pe verticală sau orizontală – însă nu și pe diagonală.

Dacă una dintre miniaturi nu poate fi mutată – e înconjurată de alte personaje sau de jetoane cu locuitorii din Orașul Dulciurilor ori e la marginea tablei de joc – trebuie îndepărtată de pe tablă.

- 2** Trage la întâmplare trei jetoane cu locuitori din Orașul Dulciurilor, le întoarce cu fața în sus și plasează două dintre ele pe câmpurile indicate de pe tablă – în funcție de culoarea și de simbolul fiecărui jeton. Fiecare jeton poate fi plasat pe un singur câmp.

Jetonul nefolosit se pune, cu fața în jos, într-o grămadă separată. Revine în grămada principală abia când se termină toate jetoanele din ea. În acest caz, jetoanele trase, dar nefolosite formează o nouă grămadă cu locuitori din Orașul Dulciurilor.

În cazul în care câmpul ce corespunde jetonului tras e ocupat de o miniatură, jucătorul activ mută miniatura cu un câmp, pe verticală sau orizontală – însă nu și pe diagonală. Dacă o miniatură nu mai poate fi mutată (e înconjurată pe toate părțile), trebuie îndepărtată de pe tabla de joc.



Sfârșitul jocului

Câștigă jocul Sweetville jucătorul ale cărui miniaturi rămân singure pe tabla de joc.

Creatorul jocului: Adam Bukowski
Echipa: Monika Rutowska, Malwina Jakóbczyk, Natalia Bronk, Jacek Zdybel
Design grafic: Wojciech Kubiak
Design tehnic: Grzegorz Traczykowski



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



Въведение

Заедно със своите приятели Барби посети Сладкото кралство – градина от близалки, трамплини от бисквити и облаци от захарен памук гарантират страхотна забава! Гражданите на Сладкото кралство предложиха игра на гоненица, за да направят хубавия ден още по-прекрасен. Умело местете хартиените фигури по игралното поле и избягвайте да се засичате с другите.
Кой герой ще победи?

Съдържание:

- игрално поле
- 13 хартиени фигури с герои
- 13 пластмасови поставки за фигури с герои
- 49 жетона с гражданите на Сладкото кралство
- инструкции



Цел на играта

Играчите местят своите фигури с герои по игралното поле и избягват да бъдат обградени от гражданите на Сладкото кралство. Победител е играчът, чиито фигури са единствените, останали на игралното поле.

Подготовка

1. Поставете игралното поле в средата на масата.
2. Поставете жетоните с гражданите на Сладкото кралство с лицето надолу до игралното поле.
3. Всеки играч получава фигури на герой по свой избор. Броят на фигурите зависи от броя на играчите:
 - Във варианта за двама играчи всеки играч получава по 4 фигури с герои.
 - Във варианта за трима играчи всеки играч получава по 3 фигури с герои.
 - Във варианта за четирима играчи всеки играч получава по 2 фигури с герои.Поставете останалите фигури обратно в кутията.
4. Сега сте готови за игра!

Игра

Най-младият играч започва да играе Sweetville; след това играчите се редуват по-посока на часовниковата стрелка.

Преди самата игра всеки играч (започвайки от първия) поставя една от своите фигури с герои на някое от свободните квадратчета на игралното поле. Всички раздадени фигури трябва да бъдат сложени на игралното поле по този начин.

Когато е на ход, всеки играч предприема две последователни действия:

- 1** Преместете една от своите фигури с едно квадратче по хоризонтала или вертикала, но не и по диагонал.

Ако някоя от фигурите не може да бъде преместена, защото е обградена от други герои, жетони с граждани на Сладкото кралство или от края на игралното поле, тя трябва да бъде премахната от полето.



- 2** На случаен принцип изтеглете три жетона с граждани на Сладкото кралство, обърнете ги с лицето нагоре и поставете два от тях на подходящи квадратчета на игралното поле – според цвета и символа на всеки жетон. Има само едно възможно място за всеки жетон.

Неизползваният жетон се поставя с лицето надолу в отделна купчина. Не се връща в основната купчина, докато жетоните в нея не свършат. В този случай всички изтеглени, но неизползвани жетони с граждани на Сладкото кралство образуват нова купчина.

Ако квадратче, отговарящо на изтеглен жетон, е заето от нечия фигура с герой, играчът, който е на ход, мести фигурата с едно квадратче по хоризонтала или по вертикала, но не и по диагонал. Ако дадена фигура не може да бъде преместена (тъй като е обградена от всички страни), тя трябва да бъде премахната от игралното поле.



Край на играта

Победител в играта Sweetville е играчът, чиито фигури са единствените, останали на игралното поле.

Автор: Adam Bukowski

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

Графичен дизайн: Wojciech Kubiak

Технически дизайн: Grzegorz Traczykowski



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



Uvod:

Zajedno sa prijateljima, Barbi je posetila Slatkograd – bašta lizalica, trambulina od keksa i oblaci od šećerne vune garantuju dobru zabavu!

Građani Slatkograda su predložili igru šuge kako bi ovaj prelep dan bio još bolji. Vešto pomeraj minijature od papira po tabli i pokušaj da ne sretneš druge.

Koji će likovi pobediti?

Sadržaj:

- tabla
- 13 minijature likova od papira
- 13 plastičnih postolja za minijature likove
- 49 tokena građana Slatkograda
- uputstva



Cilj igre:

Igrači pomeraju minijature likove po tabli i izbegavaju da ih opkole građani Slatkograda. Pobjednik je osoba čije minijature preostanu na tabli.

Priprema

1. Stavi tablu na sredinu stola.
2. Stavi tokene građana Slatkograda licem nadole pored table.
3. Svaki igrač dobija minijature lika koji je izabrao. Broj minijature likova zavisi od broja igrača:
 - u slučaju da igraju dva igrača, svaki igrač dobija 4 minijature lika
 - u slučaju da igraju tri igrača, svaki igrač dobija 3 minijature lika
 - u slučaju da igraju četiri igrača, svaki igrač dobija 2 minijature lika.Preostale minijature vrati u kutiju.
4. Sada možeš da igraš!

Tok igre

Najmlađi igrač započinje igru Sweetville; nakon toga igrači dolaze na red u smeru kazaljke na satu.

Pre nego što počne igra, svaki igrač (počev od prvog) stavlja jednu minijaturu lika na bilo koje slobodno polje na tabli. Sve minijature koje poseduju igrači moraju da se stave na tablu.

Kada dođe na red, igrač obavlja dve vezane radnje:

- 1** Pomeri jednu od svojih minijatura za jedno polje vertikalno ili horizontalno, ali ne dijagonalno.

Ako neka minijatura ne može da se pomeri – jer je opkoljena drugim likovima, tokenima građana Slatkograda ili je na ivici table – ona mora da se ukloni sa table.

- 2** Nasumično izvucite tri tokena građana Slatkograda, okrenite ih licem nagore i stavite dva na odgovarajuća polja na tabli – na osnovu boje i simbola svakog tokena. Svaki token može da se postavi samo na jedno mesto.

Neupotrebljeni token mora da se stavi licem na dole na odvojenoj gomili. Ne vraća se u glavnu gomilu dok ona ne bude istrošena. U ovom slučaju svi izvučeni, ali neupotrebljeni tokeni, čine novu gomilu građana Slatkograda.

Ako je polje koje pripada izvučenom tokenu zauzeto minijaturom lika, aktivni igrač pomeri minijaturu za jedno polje vertikalno ili horizontalno, ali ne dijagonalno. Ako minijatura ne može da se pomeri (opkoljena je sa svih strana), onda mora da se ukloni sa table.



Završetak igre

Pobednik igre Sweetville je igrač čije su minijature jedino preostale na tabli.

Autor: Adam Bukowski

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

Grafički dizajn: Wojciech Kubiak

Tehnički dizajn: Grzegorz Traczykowski



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



Опис

Разом із друзями Барбі вирушає до Країни солодоців. Там є садочок з льодяників, батути з мармеладу, хмари із солодкої вати. Отже, веселоці забезпечені!

Але мешканці Країни солодоців невгамовні та пропонують Барбі з друзями пограти в квача.

Треба діяти зважено – ходити своїми персонажами так, щоб уникати інших.

Хто ж переможе?

У комплекті:

- Ігрове поле
- 13 карток з персонажами
- 13 пластикових підставок до карток з персонажами
- 49 фішок з мешканцями Країни солодоців
- Інструкція



Мета гри

Гравці ходять своїми персонажами по ігровому полю так, щоб уникати оточення мешканцями Країни солодоців. Перемагає той, чиї персонажі залишаюся останніми на полі.

Перед початком гри

1. Розмістіть ігрове поле посередині столу.
2. Фішки з мешканцями Країни солодоців розкладіть поруч зображенням донизу.
3. Кожен гравець обирає собі персонажів. Кількість персонажів у кожного з гравців залежить від кількості гравців:
 - два гравці обирають собі по 4 персонажі;
 - три гравці обирають собі по 3 персонажі;
 - чотири гравці обирають собі по 2 персонажі.Зайві картки з персонажами покладіть у коробку.
4. Тепер усе готово до гри!

Як грати

Першим робить хід наймолодший гравець. Решта гравців ходять по черзі за годинниковою стрілкою.

Перед тим як зробити хід, кожен гравець (починаючи з першого) розташовує одного зі своїх персонажів на будь-яку вільну клітинку на ігровому полі. Усі наявні в гравців персонажі мають бути викладені на ігрове поле так.

Під час ходу гравець робить дві речі:

- 1** *Переміщує одного зі своїх персонажів на одну клітинку по вертикалі або горизонталі (по діагоналі ходити не можна).*

Якщо зробити хід персонажем неможливо через те, що він оточений іншими персонажами чи фішками мешканців Країни солодоців або обмежений краєм ігрового поля, персонаж має бути прибраний з ігрового поля.

- 2** *Довільно обирає три фішки мешканців Країни солодоців, перегортає їх зображенням догори і дві з них кладе на відповідну клітинку з кольором і зображенням на фішці. На ігровому полі існує лише одна відповідна клітинка для кожної фішки.*

Зайві фішки складають окремо зображенням донизу. Ці фішки не використовуються гравцями, допоки не скінчатся фішки, які гравці обирають уперше. Коли завершилось перше коло обирання фішок, гравці беруть фішки з числа раніше не використаних.

Якщо відповідна клітинка обраної фішки зайнята картою персонажа, гравець, який ходить, переміщує персонажа на сусідню клітинку по горизонталі чи вертикалі, але не по діагоналі. Якщо жоден хід неможливий (персонаж оточено звідусіль), тоді карту персонажа прибирають з ігрового поля.



Кінець гри

Переможцем стає той гравець, чиї персонажі лишилися на ігровому полі останніми.

Автор: Adam Bukowski

Над грою працювали: Monika Rutowska, Malwina Jakóbczyk,

Natalia Bronk, Jacek Zdybel

Графічний дизайн: Wojciech Kubiak

Технічний дизайн: Grzegorz Traczykowski



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



Введение

Барби вместе с подружками отправились в Страну Сладостей. Сад с леденцами, батуты из печенья и тучи из сахарной ваты – это гарантия весёлой забавы! Чтобы сделать этот день еще более приятным для гостей, жители Страны Сладостей предложили сыграть в догонялки. Правильно перемещай фишки на игровом поле и избегай встречи с другими персонажами.

Кто из подружек сможет выиграть?

Содержание:

- игровое поле
- 13 фишек персонажей
- 13 пластиковых подставок под фишки
- 49 жетонов жителей Страны Сладостей
- инструкция



Цель игры

Задание для игрока – передвигаться фишками по игровому полю таким образом, чтобы не быть окруженным жителями Страны Сладостей. Победит тот игрок, чьи фишки единственные останутся на игровом поле.

Подготовка к игре

1. Игровое поле разложите на середине стола.
2. Жетоны жителей Страны Сладостей положите закрытыми (картинкой вниз) рядом с игровым полем.
3. Каждый игрок получает фишки персонажа, которого себе выбрал. Количество фишек зависит от количества участников игры:
 - если играют 2 игрока, то каждый получает 4 фишки персонажей;
 - если играют 3 игрока, то каждый получает 2 фишки персонажей;Лишние фишки отложите в коробку.
- 4) Теперь вы готовы к игре!

Игра

Игру начинает самый младший участник, а затем ход переходит по часовой стрелке.

Перед началом игры каждый игрок (начиная от первого игрока) кладёт по одной фишке выбранного персонажа на любой свободной ячейке на игровом поле. Таким образом надо выложить все имеющиеся фишки.

Во время своего хода игрок выполняет по очереди два действия:

- 1 Передвигает каждую свою фишку на одну ячейку. При этом нельзя ходить по диагонали.

В случае, когда фишку нельзя передвинуть, потому что её окружили другие фишки, жетоны жителей Страны Сладостей или край игрового поля, тогда следует забрать фишку с игрового поля.

- 2 Тянет из стопки три жетона жителей Страны Сладостей, переворачивает их картинкой вверх и выкладывает два из них на соответствующие ячейки на игровом поле – чтобы подходило по цвету и символу данного жетона. Каждый жетон имеет тем самым только одно возможное место, на которое его можно положить.

Неиспользованный жетон надо отложить закрытым (картинкой вниз) на отдельную стопку. Нельзя возвращать его в главную стопку, пока она не закончится.

Таким образом все отложенные жетоны создадут новую стопку жетонов жителей Страны Сладостей.

В случае, когда ячейка, соответствующая вытянутому жетону, уже занята какой-либо фишкой персонажа, игрок передвигает эту фишку на одну ячейку в любом направлении (но не по диагонали). Если фишку нельзя передвинуть (она окружена со всех сторон), тогда надо снять её с игрового поля.



Конец игры

Выигрывает тот игрок, чьи фишки единственные остались на игровом поле.

Автор игры: Adam Bukowski
Команда: Monika Rutowska, Malwina Jakóbczyk,
Natalia Bronk, Jacek Zdybel
Графическая обработка: Wojciech Kubiak
Техническая обработка: Grzegorz Traczykowski



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



Εισαγωγή

Μαζί με τους φίλους της, η Barbie επισκέφτηκε το Sweetville – ένας κήπος από γλειφιτζούρια, τα τραμπολίνα μπισκότου και τα σύννεφα από μαλλί της γριάς εγγυώνται φοβερή διασκέδαση! Οι πολίτες του Sweetville πρότειναν ένα παιχνίδι με ετικέτες για να κάνουμε την όμορφη ημέρα ακόμα πιο όμορφη. Μετακινήστε με επιδεξιότητα τις χάρτινες μινιατούρες στον πίνακα και αποφύγετε να συναντήσετε τις άλλες. Ποιοι χαρακτήρες κερδίζουν;

Περιεχόμενα:

- πίνακας
- 13 χάρτινες μινιατούρες χαρακτήρων
- 13 πλαστικές βάσεις για μινιατούρες χαρακτήρων
- 49 σύμβολα πολιτών του Sweetville
- οδηγίες



Ο στόχος του παιχνιδιού

Οι παίκτες μετακινούν τις μινιατούρες χαρακτήρων στον πίνακα και αποφεύγουν να περιβάλλονται από πολίτες του Sweetville. Νικητής είναι το άτομο με τις περισσότερες μινιατούρες που παραμένουν μόνες τους.

Προετοιμασία

1. Τοποθετήστε τον πίνακα στη μέση του τραπεζιού.
2. Τοποθετήστε τα σύμβολα πολιτών του Sweetville κοιτάζοντας προς τα κάτω δίπλα στον πίνακα.
3. Κάθε παίκτης λαμβάνει τις μινιατούρες του χαρακτήρα που επιλέγει.
Ο αριθμός των μινιατούρων εξαρτάται από το πόσοι παίκτες συμμετέχουν:
 - στην έκδοση δύο παικτών, κάθε παίκτης λαμβάνει 4 μινιατούρες χαρακτήρα;
 - στην έκδοση τριών παικτών, κάθε παίκτης λαμβάνει 3 μινιατούρες χαρακτήρα;
 - στην έκδοση τεσσάρων παικτών, κάθε παίκτης λαμβάνει 2 μινιατούρες χαρακτήρα.Βάλτε τις μινιατούρες που περισσεύουν ξανά στο κουτί.
4. Είστε έτοιμοι να παίξετε!

Παίζοντας

Ο νεώτερος παίκτης ξεκινά να παίζει το Sweetville, μετά οι παίκτες παίζουν με τη σειρά τους δεξιόστροφα.

Πριν από το παιχνίδι, κάθε παίκτης (ξεκινώντας με τον πρώτο) τοποθετεί μία από τις μινιατούρες χαρακτήρα του σε οποιοδήποτε ελεύθερο τετράγωνο στον πίνακα. Όλες οι μινιατούρες που κατέχει ο παίκτης πρέπει να τοποθετηθούν στον πίνακα με αυτό τον τρόπο.

Με τη σειρά του, ο παίκτης αναλαμβάνει δύο ακόλουθες ενέργειες:

- 1 Μετακινεί μία από τις μινιατούρες του κατά ένα τετράγωνο καθέτως ή οριζοντίως - αλλά όχι διαγωνίως.

Εάν δεν είναι δυνατή η μετακίνηση κάποιας από τις μινιατούρες - καθώς είναι περικυκλωμένες από άλλους χαρακτήρες, τα σύμβολα πολιτών του Sweetville, ή στην άκρη του πίνακα - πρέπει να αφαιρεθεί από τον πίνακα.

- 2 Τραβήξτε τυχαία τρία σύμβολα πολιτών του Sweetville, γυρίστε τα ανάποδα και τοποθετήστε τα δύο από αυτά στα κατάλληλα τετράγωνα στον πίνακα - σύμφωνα με το χρώμα και το σύμβολο από κάθε σύμβολο. Υπάρχει μόνον μία πιθανή θέση για κάθε σύμβολο.

Το μη χρησιμοποιημένο σύμβολο πρέπει να τοποθετηθεί με το πρόσωπο προς τα κάτω σε μία ξεχωριστή στοίβα. Δεν επιστρέφει στην κύρια στοίβα μέχρι να εξαντληθεί η κύρια στοίβα. Στην περίπτωση που τραβηχτούν όλα, αλλά δεν έχουν χρησιμοποιηθεί, τα σύμβολα διαμορφώνουν μία νέα στοίβα με πολίτες του Sweetville.

Εάν ένα τετράγωνο που αντιστοιχεί στο σύμβολο που τραβήχτηκε είναι κατειλημμένο από μία μινιατούρα χαρακτήρα, ο ενεργός παίκτης μετακινεί τη μινιατούρα κατά ένα τετράγωνο καθέτως ή οριζοντίως - αλλά όχι διαγωνίως. Εάν δεν μπορεί να μετακινηθεί μία μινιατούρα (είναι περικυκλωμένη από όλες τις πλευρές), τότε πρέπει να αφαιρεθεί από τον πίνακα



Τέλος του παιχνιδιού

Ο νικητής του παιχνιδιού Sweetville είναι ο παίκτης οι μινιατούρες ου οποίου είναι οι μόνες που παραμένουν στον πίνακα.

ΑΣυντάκτης: Adam Bukowski
Ομάδα: Monika Rutowska, Malwina Jakóbczyk, Natalia Bronk, Jacek Zdybel
Γραφικός σχεδιασμός: Wojciech Kubiak
Τεχνικό σχέδιο: Grzegorz Traczykowski



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

Barbie

