

nickelodeon



PUP RACE



PUP RACE

Liczba graczy: 2-4
Wiek: 4+
Czas gry: 15 - 20 min



Czas na wyścig psiaków, w którym musicie wykazać się dobrą pamięcią, aby wygrać. Dołączcie do bohaterów serialu „Psi Patrol” i spróbujcie dotrzeć do celu jak najszybciej.

ELEMENTY GRY

- plansza dwustronna
- wariant 1: podstawowy
- wariant 2: z polami specjalnymi
- 21 kafelków z symbolami
- 12 żetonów postaci
- 6 pionków z podstawkami
- instrukcja



CEL GRY

Szukajcie par symboli na zakrytych kafelkach, aby jak najszybciej przejść przez tor i wygrać wyścig.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Złóżcie planszę do gry i umieście ją na środku stołu. Potasujcie kafelki z symbolami i zakryte ułóżcie obok planszy w kształt prostokąta o wymiarach 3 × 7 kafelków.
2. Wybierzcie po jednym pionku i umieście je w plastikowych podstawkach. Weźcie również po 2 żetony z wizerunkami wybranych postaci. Jeden połóżcie przed sobą odkryty (będzie Wam przypominał, którym pieskiem się poruszacie), a drugi odłóżcie zakryty obok planszy. Pozostałe pionki i kafelki postaci włóżcie do pudełka.
3. Potasujcie wybrane zakryte żetony postaci i umieście je losowo na polach startowych, a następnie je odkryjcie. W ten sposób wyznaczycie tor, po którym będzie się poruszał Wasz pionek.
4. Grę rozpoczyna najstarszy gracz.

ROZGRYWKA

Wariant 1



- W swojej turze w zakrytych kafelkach ułożonych w prostokąt szukacie pary takich samych symboli, jakie znajdują się na następnym polu Waszego toru. Odkrywacie 2 kafelki z symbolami. Jeśli znaleźliście pasującą parę, przesuniecie swój pionek o 1 pole w stronę ostatniego pola na Waszym torze. Nie zakrywacie odkrytych kafelków, tylko odkrywacie kolejne 2, by szukać następnego symbolu.
- Jeśli odkryjecie 2 różne symbole lub parę symboli, której aktualnie nie szukacie, zakryjcie wszystkie odkryte kafelki. Swoją turę rozpoczyna gracz siedzący po Waszej lewej stronie.

Przykład

Adaś rozpoczyna grę. Symbolem, który znajduje się bezpośrednio przed jego pionkiem, jest „kość”. Adaś odkrywa 2 kafelki z symbolami, na których znajduje poszukiwany obrazek. Przesuwa swój pionek na kolejne pole. Teraz poszukuje „piłki”. Odkrywa kolejne 2 kafelki. Tym razem też trafił na parę, ale odkryte symbole nie są tymi, których szukał. Adaś zakrywa wszystkie odkryte kafelki, a swoją turę rozpoczyna Zuza.



Wariant 2

- Rozgrywka odbywa się jak w wariancie 1.
- Jeśli Wasz pionek stanie w rzędzie pól specjalnych oznaczonych symbolem  lub , to macie możliwość:



podejrzeć 1 dowolny zakryty kafelek z symbolem,



zamienić miejscami 2 dowolne kafelki z symbolami.

ZAKOŃCZENIE GRY

Wygrywa gracz, który jako pierwszy dotrze do ostatniego pola na swoim torze.

Autor: Adam Strzelecki

Opracowanie graficzne: Adam Strzelecki

Zespół: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrożek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Opracowanie techniczne: Grzegorz Traczykowski

Redakcja, korekta: Izabela Dawidowicz



PUP RACE

Počet hráčů: 2-4
Věk: 4+
Doba hraní: 15 - 20 minut



Je čas na psí závod, kde musíte prokázat dobrou paměť, abyste vyhráli. Přijďte se k hrdinům ze seriálu „Tlapková patrola“ a snažte se co nejrychleji dorazit do cíle.

OBSAH BALENÍ

- oboustranný herní plán
- Varianta 1: základní
- Varianta 2: se speciálními poli
- 21 destiček se symboly
- 12 žetonů postav
- 6 hracích figurek se stojánky
- pravidla



CÍL HRY

Hledejte dvojice symbolů na destičkách lícem dolů, abyste dokončili trasu co nejrychleji a vyhráli závod.

PŘÍPRAVA

1. Sestavte herní plán a umístěte jej doprostřed stolu. Zamíchejte destičky se symboly a umístěte je lícem dolů vedle hracího plánu ve tvaru obdélníku o rozměrech 3 x 7 destiček.
2. Každý hráč si vybere jednu hrací figurku a umístí ji do plastového stojánku. Každý vezme si také 2 žetony s vybranou postavou. Umístěte před sebe jeden žeton lícem nahoru (připomene vám, jakého psa používáte), a druhý žeton lícem dolů vedle hracího plánu. Zbývající figurky a destičky postav umístěte do krabice.
3. Zamíchejte vybrané žetony postav lícem dolů a umístěte je náhodně na startovní pole, poté je odkryjte. Tímto způsobem určíte trasu, po které se vaše figurka bude pohybovat.
4. Hru začíná nejstarší hráč.

HRA

Varianta 1



- Ve svém tahu na destičkách lícem dolů uspořádaných do obdélníku hledáte dvojici stejných symbolů, které jsou na dalším poli na vaší trase. Odkryjte 2 destičky se symboly. Pokud jste našli odpovídající dvojici, posuňte svou figurku o 1 pole směrem k poslednímu poli na vaší trase. Nezakrývejte odkryté destičky, ale odkryjte další 2, abyste hledali další symbol.
- Pokud odkryjete 2 různé symboly nebo dvojici symbolů, které aktuálně nehledáte, zakryjte všechny odkryté destičky. Svůj tah začíná hráč sedící po vaší levé straně.

Příklad

Adam začíná hru. Symbolem, který je přímo před jeho figurkou, je „kost“. Adam odkryje 2 destičky se symboly, na nichž najde hledaný obrázek. Přesune figurku na další pole. Nyní hledá „míč“. Odkryje další 2 destičky. Tentokrát také našel dvojici, ale odkryté symboly nejsou ty, které hledal. Adam zakryje všechny odkryté destičky, a svůj tah začíná Zuzana.



Varianta 2

- Hra probíhá jako ve variantě 1.
- Pokud vaše figurka stane v řadě speciálních polí označených symbolem  nebo , můžete:



podívat se na 1 libovolnou destičku se symbolem lícem dolů,



vyměnit místa 2 libovolných destiček se symboly.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který jako první dosáhne posledního pole na své trase.

Autor: Adam Strzelecki

Grafická úprava: Adam Strzelecki

Tým: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Technická úprava: Grzegorz Traczykowski

Redakce, korektura: Izabela Dawidowicz



PUP RACE

Počet hráčov: 2-4
 Vek: 4+
 Čas na hru: 15 - 20 min



Je čas na preteky psov, kde musíte preukázať dobrú pamäť, aby ste vyhrali. Pridajte sa k hrdinom zo série „Tlapková patrola“ a pokúste sa čo najrýchlejšie dostať do cieľa.

SADA OBSAHUJE

- obojstranná hracia doska
 - Variant 1: základná
 - Variant 2: so špeciálnymi políčkami
- 21 dlaždíc so symbolmi
- 12 žetónov postáv
- 6 pešakov so základňami
- návod na hranie



CIEĽ HRY

Hľadajte páry symbolov na dlaždiciach lícom nadol, aby ste dokončili trať čo najrýchlejšie a vyhrali preteky.

PRÍPRAVA

1. Zostavte hraciu dosku a položte ju do stredu stola. Zamiešajte dlaždice so symbolmi a položte ich lícom nadol vedľa dosky v tvare obdĺžnika s rozmermi 3 x 7 dlaždíc.
2. Vyberte si jedného pešiaka a umiestnite ho do plastových stojanov. Vezmite si tiež 2 žetóny s obrázkami vybraných postáv. Jednu položte pred seba lícom nahor (pripomenie vám, ktorým psom hrajete) a druhú položte lícom nadol vedľa dosky. Umiestnite zvyšných pešakov a dlaždice postáv do krabice.
3. Zamiešajte vybrané zakryté žetóny postáv lícom nadol a náhodne ich položte na štartovacie políčka, potom ich odkryte. Takto určíte dráhu, po ktorej sa bude váš pešiak pohybovať.
4. Hru začína najstarší hráč.

HRA

Variant 1





- Vo svojom kole hľadáte pár rovnakých symbolov na ďalšom poli na vašej trati v dlaždiciach lícom nadol usporiadaných do obdĺžnika. Odhalíte 2 dlaždice so symbolmi. Ak ste našli zhodnú dvojicu, posuňte pešiaka o 1 pole smerom k poslednému poli na vašej trati. Nezakrývate odkryté dlaždice, ale odkryte ďalšie 2, aby ste hľadali ďalší symbol.
- Ak objavíte 2 rôzne symboly alebo pár symbolov, ktoré práve nehľadáte, zakryte všetky odkryté dlaždice. Hráč sediaci po vašej lavici začína svoje kolo.

Príklad

Adam začína hru. Symbol, ktorý je bezprostredne pred jeho pešiakom, je „kost“.
Adam odhalí 2 dlaždice so symbolmi, na ktorých nájde obrázok, ktorý hľadá. Presunie svojho pešiaka na ďalšie pole. Teraz hľadá „loptu“. Odhalí ďalšie 2 dlaždice. Tentoraz našiel aj pár, ale objavené symboly nie sú tie, ktoré hľadal. Adam zakryje všetky odkryté dlaždice a Zuza začína svoje kolo.



Variant 2

- Zápas ako vo variante 1.
- Ak váš pešiak stojí v rade špeciálnych políček označených  alebo , môžete:
 -  pozrite sa na ľubovoľnú 1 dlaždicu lícom nadol so symbolom,
 -  vymeniť miesta ľubovoľné 2 dlaždíc so symbolmi.

KONIEC HRY

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý dosiahne posledné miesto na svojej trati.

Autor: Adam Strzelecki

Grafický dizajn: Adam Strzelecki

Tím: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Technický vývoj: Grzegorz Traczykowski

Úprava, korektúra: Izabela Dawidowicz



PUP RACE

Število igralcev: 2-4

Starost: 4+

Čas igre: 15 - 20 min



Čas je za pasjo dirko, kjer moraš pokazati dober spomin za zmago. Pridružite se junakom serije "Paw Patrol" in poskušajte čim prej doseči cilj.

VSEBINA

- dvostranska igralna plošča
- Varianta 1: osnovna
- Varianta 2: s posebnimi polji
- 21 ploščic s simboli
- 12 žetonov z liki
- 6 figur s podstavkom
- navodilo



CILJ IGRE

Poiščite pare simbolov na obrnjenih ploščicah, da čim hitreje dokončate dirkalno progo in zmagate na dirki.

PRIPRAVA

1. Sestavite igralno ploščo in jo postavite na sredino mize. Premešajte ploščice s simboli in jih obrnjene navzdol položite poleg plošče v obliki pravokotnika velikosti 3×7 ploščic.
2. Izberite eno figuro in jo postavite v plastični podstavek. Vzemite tudi 2 žetona s podobami izbranih likov. En postavite z licem navzgor predse (opomnilo vas bo, katerega psa uporabljate), drugo pa z licem navzdol položite k plošči. Preostale figure in ploščice likov postavite v škatlo.
3. Premešajte izbrane žetone likov obrnjene navzdol in jih naključno postavite na začetna mesta, nato pa jih razkrijte. Tako boste določili progo, po kateri se bo premikala vaša figura.
4. Igro začne najstarejši igralec.

IGRA

Varianta 1.



- Ko ste na vrsti, v ploščicah, obrnjenih navzdol, razporejenih v pravokotnik poiščete par enakih simbolov na naslednjem mestu na vaši progi. Odkrijete 2 ploščici s simboli. Če ste našli ustrezen par, premaknite svojo figuro za 1 polje proti zadnjemu polju na vaši progi. Ne pokrijete nepokritih ploščic, ampak razkrijete še 2, da poiščete naslednji simbol.
- Če odkrijete 2 različna simbola ali par simbolov, ki jih trenutno ne iščete, pokrijte vse nepokrite ploščice. Igralec, ki sedi na vaši levi, začne na vrsti.


Primer


Adam začne igro. Simbol, ki je neposredno pred njegovo figuro je "kost". Adam razkrije 2 ploščice s simboli, na katerih najde sliko, ki jo išče. Svojo figuro premakne na naslednje polje. Zdaj išče "žogico". Odkrije še 2 ploščici. Tudi tokrat je našel par, vendar odkriti simboli niso tisti, ki jih je iskal. Adam pokrije vse izpostavljene ploščice in Zuza začne na vrsti.



Varianta 2.

- Igra se kot v 1. varianti.
- Če vaša figura stoji v vrsti posebnih polj, označenih s simbolom  ali  potem imate možnost:

 pokukati katero koli 1 obrnjeno ploščico s simbolom,

 zamenjati mesti poljubnih 2 ploščic s simboli.

KONEC IGRE

Zmaga igralec, ki prvi doseže zadnje polje na svoji progi.

Avtor: Adam Strzelecki

Grafično oblikovanje: Adam Strzelecki

Tim: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Tehnično oblikovanje: Grzegorz Traczykowski

Urejanje, korektura: Izabela Dawidowicz



PUP RACE

Кількість гравців: 2-4

Вік: 4+

Час гри: 15 - 20 хв.



Настав час собачих перегонів, де для перемоги потрібно проявити хорошу пам'ять. Приєднуйтеся до героїв серіалу «Щенячий патруль» і постарайтеся якомога швидше дістатися до місця призначення.

ВМІСТ

- двостороння дошка
- Варіант 1: базовий
- Варіант 2: зі спеціальними полями
- 21 плитка з символами
- 12 жетонів з персонажами
- 6 фігурок з підставками
- інструкція



ЦІЛЬ ГРИ

Шукайте пари символів на закритих плитках, щоб якомога швидше пройти шлях і виграти перегони.

ПІДГОТОВКА

1. Зберіть гральну дошку та розмістіть її посередині столу. Перемішайте плитки з символами та покладіть їх лицьовою стороною вниз біля дошки у формі прямокутника розміром 3 × 7 плиток.
2. Виберіть по одній фігурці та покладіть її на пластикові підставки. Також візьміть 2 жетони із зображеннями обраних персонажів. Покладіть один відкритий перед собою (це нагадає вам, яке цуцена ви використовуєте для пересування), а інший покладіть закритим біля дошки. Помістіть решту фігурок і плиток з персонажами у коробку.
3. Перемішайте вибрані закриті жетони з персонажами і розмістіть їх у довільному порядку на стартових позиціях, а потім відкрийте їх. Таким чином ви визначите доріжку, по якій буде рухатися ваша фігурка.
4. Гру починає найстарший гравець.

ГРА

Варіант 1


- У свою чергу ви шукаєте пару однакових символів на наступній ділянці вашої доріжки в закритих плитках, розташованих у формі прямокутника. Ви відкриваєте 2 плитки з символами. Якщо ви знайшли відповідну пару, перемістіть свою фігурку на 1 позицію на своїй доріжці. Ви не закриваєте відкриті плитки, а відкриваєте ще 2, щоб шукати наступний символ.
- Якщо ви виявите 2 різні символи або пару символів, які ви зараз не шукаєте, закрийте всі відкриті плитки. Гравець, який сидить ліворуч від вас, починає свій хід.

Приклад


Адашь розпочинає гру. Символом, який знаходиться безпосередньо перед його фігуркою, є «кубик». Адашь відкриває 2 плитки із символами, на яких він знаходить зображення, яке шукає. Він пересуває свою фігурку на наступне поле. Тепер він шукає «м'яч». Він відкриває ще 2 плитки. Цього разу він також знайшов пару, але виявлені символи не ті, які він шукав. Адашь закриває всі відкриті плитки, і Зуза починає свій хід.



Варіант 2

- Гра проходить, як у варіанті 1.
- Якщо ваша фігурка знаходиться в рядку спеціальних полів, позначених символом або , ви можете:

 підглянути 1 закриту плитку із символом,

 поміняти місцями будь-які 2 плитки з символами.



ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Перемагає гравець, який першим дійде до останньої позиції на своїй доріжці.

Автор: Adam Strzelecki

Графічний дизайн: Adam Strzelecki

Команда: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Технічна розробка: Grzegorz Traczykowski

Редагування, вичитка: Izabela Dawidowicz



PUP RACE

A játékosok száma: 2-4
Életkor: 4+
Játék időtartama: 15 - 20 perc



Itt az ideje egy kutyaversenynek, ahol jó memóriára lesz szükségetek a győzelemhez. Csatlakozzatok a „Mancs őrjárat” sorozat hőseihez, és próbáljatok meg minél gyorsabban célba érni.

TARTALOM

- kétoldalas játéktábla
- 1. lehetőség: alapszintű
- 2. lehetőség: különleges mezőkkel
- 21 db szimbólumlapka
- 12 db figurás zseton
- 6 db talpas bábu
- játékszabály



A JÁTÉK CÉLJA

Keressétek a szimbólumlapokat a képpel lefelé fordított lapkákon, hogy minél gyorsabban végigmenjétek a pályán, és megnyerjétek a versenyt.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Rakjátok össze a játéktáblát és helyezétek el az asztal közepére. Keverjétek meg a szimbólum lapkákat, és tegyétek őket képpel lefelé a játéktábla mellé egy téglalap alakú, 3×7 lapkával.
2. Válasszatok ki egy-egy bábud, és tegyétek rá a műanyag talpra. Vegyetek még 2 kiválasztott figurás zsetont is. Tegyetek egyet magatok elé képpel felfelé (ez emlékeztetni fog benneteket, hogy melyik kutya a tiétek), a másikat pedig helyezétek lefordítva a tábla mellé. A megmaradt bábukat és a figurás lapkákat tegyétek a dobozba.
3. Keverjétek meg a képpel lefelé fordított figurás zsetonokat, és véletlenszerűen helyezétek el őket a start mezőkre képpel felfelé. Ily módon kijelölöd azt a pályát, amelyiken a bábud haladni fog.
4. A legidősebb játékos kezdi a játékot.

A JÁTÉK MENETE

1. Lehetőség



- A körödben a lefordított lapkákból készített téglalapban kerestek olyan szimbólumokat, amiknek a párijai pályád következő mezőjén vannak. Felfordítotok 2 szimbólumlapkát. Ha találtatok egy passzoló párt, akkor a bábutokkal lépjetez egy mezőt előre. Nem fordítsátok le a képpel felfelé levő lapkákat, hanem keressetek további szimbólumot az újabb 2 lapka felfordításával.
- Ha 2 különböző szimbólumot vagy szimbólumpárt találtok, amelyet most nem kerestek, akkor fordítsátok le az összes képpel felfelé levő lapkát. A Te baloldaladon ülő szomszédod lesz a kezdőjátékos.

Példa

Ádám a kezdőjátékos Közvetlenül a bábuja előtt álló szimbóluma a "csont"! Ádám felfed 2 szimbólumlapkát, amelyeken megtalálja a keresett képet. Bábuja a következő mezőre lép. Most pedig a "labdát" keresi. Felfed még további 2 lapkát. Ezúttal is egy párra talált, de ezek a szimbólumok nem azok, amelyeket keresett. Ádám letakarja minden lapkáját, Zsuzsa pedig elkezdi a játékot.



2. Lehetőség

- A játék az 1. változathoz hasonlóan zajlik.
- Ha a bábutok  a  vagy szimbólummal jelölt speciális mezők sorában áll meg, akkor a következőket tehetitek:



megnézhettek egy tetszőleges lefordított szimbólumlapkát,



cseréljen helyet bármelyik 2 szimbólumlapkával.

A JÁTÉK VÉGE

A játékot az a játékos nyeri, aki először eljut a pályájának az utolsó mezejére.

A játék szerzője: Adam Strzelecki

Grafikai tervezés: Adam Strzelecki

Stáb: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Műszaki fejlesztés: Grzegorz Traczykowski

Szerkesztés, korrektúra: Izabela Dawidowicz



PUP RACE

Număr de jucători 2-4
Vârsta 4+
Durată joc 15 - 20 min



A sosit timpul pentru o cursă de câini în care trebuie să arăți o memorie bună pentru a câștiga. Alăturați-vă eroilor din seria „Patrula labă” și încercați să ajungeți la destinație cât mai repede posibil.

CUPRINS

- planșă cu două fețe
- Varianta 1: de bază
- Varianta 2: cu câmpuri speciale
- 21 de cărți de joc cu simboluri
- 12 jetoane cu personaje
- 6 pionii cu baze
- instrucțiune



SCOPUL JOCULUI

Căutați perechi de simboluri pe cărțile cu fața în jos pentru a finaliza traseul cât mai repede posibil și a câștiga cursa.

PREGĂTIRE

1. Asamblați planșa de joc și puneți-o în centrul mesei. Amestecați cărțile cu simboluri și așezați-le cu fața în jos lângă planșă în formă de dreptunghi cu dimensiunea 3 x 7 a cărților.
2. Alegeți câte un pion și puneți-le în suporturi de plastic. Luați și 2 jetoane cu imaginile personajelor selectate. Puneți unul cu fața în sus în fața dvs. (vă va aminti cu ce câine vă mișcați) și celălalt așezați-l cu fața în jos lângă planșă. Puneți pionii rămași și piesele personaje în cutie.
3. Amestecați jetoanele de personaj selectate cu fața în jos și plasați-le aleatoriu pe spațiile de început, apoi dezvăluiți-le. Astfel veți desemna pista pe care se va mișca pionul.
4. Cel mai mare ca vârstă jucător începe jocul.

JOCUL PROPRIU-ZIS

Varianta 1



- Când vine rândul tău, cauți o pereche de simboluri identice ca cele de pe următorul câmp de pe pistă. Dezvăluieți 2 cărți de joc cu simboluri. Dacă ați găsit o pereche potrivită, mutați pionul 1 spațiu spre ultimul spațiu de pe pistă. Nu acoperiți cărți de joc descoperite, ci dezvăluieți încă 2 pentru a căuta următorul simbol.
- Dacă descoperiți 2 simboluri diferite sau o pereche de simboluri pe care nu le căutați în prezent, acoperiți toate cărțile de joc descoperite. Este rândul jucătorului care stă în stânga ta.

Exemplu

Adam începe jocul. Simbolul care se află imediat în fața pionului său este „zarul”. Adam dezvăluie 2 cărți de joc cu simboluri pe care găsește poza pe care o caută. Mută pionul în pătratul următor. Acum caută „mingea”. Dezvăluie alte 2 cărți de joc. Și de data aceasta a găsit și o pereche, dar simbolurile descoperite nu sunt cele pe care le caută. Adam acoperă toate cărțile de joc expuse, iar Zuza începe să joace.



Varianta 2

- Jocul se joacă ca în varianta 1.
- Dacă pionul tău se află într-un rând de spații speciale marcate cu  sau , poți:

 să vezi orice carte cu fața în jos cu un simbol,

 schimba locul a oricare 2 cărți de joc cu simboluri.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Primul jucător care ajunge la ultimul spațiu de pe pistă câștigă.

Autorul: Adam Strzelecki

Grafica: Adam Strzelecki

Echipa: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Dezvoltare tehnică: Grzegorz Traczykowski

Redactare, corectare: Izabela Dawidowicz



PUP RACE

Брой играчи: 2-4

Възраст: 4+

Време на игра: 15 - 20 мин.



Време е за състезание с кученца, където трябва да покажете добра памет, за да спечелите. Присъединете се към героите на „Пес Патрул“ и опитайте да достигнете целта възможно най-бързо.

СЪДЪРЖАНИЕ

- двустранно игрално табло
- Вариант 1: основен
- Вариант 2: със специални полета
- 21 плочки със символи
- 12 жетона с герои
- 6 пионки с поставки
- инструкция



ЦЕЛ НА ИГРАТА

Търсете двойки символи на обрнатите с гръб плочки, за да можете възможно най-бързо да преминете пистата и да спечелите състезанието.

ПОДГОТОВКА

1. Разгънете игралното табло и го поставете по средата на масата. Разбъркайте плочките със символи и ги поставете до игралното табло под формата на правоъгълник с размери 3 x 7 плочки, обрнати с картинките надолу.
2. Изберете по една пионка и я поставете в пластмасовите поставки. Вземете също така по 2 жетона с изображението на избрани герои. Поставете един от тях пред себе си с картинката нагоре (ще Ви напомня кое куче използвате), а другият поставете с картинката надолу до игралното табло. Поставете останалите пионки и плочки с герои в кутията.
3. Разбъркайте избраните жетони с картинката надолу и ги поставете произволно върху началните полета, след което ги обрнете с картинката нагоре. По този начин ще изберете пистата, по която ще се движи Вашата пионка.
4. 4. Най-възрастният играч започва играта.

ИГРА

Вариант 1



- Когато е Ваш ред, сред обрнатите надолу плочки, подредени в правоъгълник, търсите двойка еднакви символи с тези, намиращи се на следващото поле на Вашата писта. Разкривате 2 плочки със символи. Ако сте намерили съвпадаща двойка, преместете вашата пионка с 1 поле към последното поле на Вашата писта. Не обръщате обратно разкритите плочки, а разкривате други 2, за да търсите следващия символ.
- Ако разкриете 2 различни символа или двойка символи, които не търсите, обърнете обратно всички разкрити плочки. След това е ред на играча, който се намира от Вашата лява страна.

Пример

Ангел започва играта. Символът, който се намира непосредствено пред неговата пионка, е „кокал“. Ангел разкрива 2 плочки със символи, на които намира търсения символ. Премества своята пионка на следващото поле. Сега търси „топка“. Разкрива поредните 2 плочки. Този път също намира двойка, но разкритите символи не са тези, които той търси. Ангел обръща обратно всички разкрити плочки и идва ред на Мая.



Вариант 2

- Играта се провежда както във вариант 1.
- Ако Вашата пионка се намери в реда на специалните полета, означени със символа  или , тогава можете:



да видите 1 произволна обрната плочка със символ,



да смените местата на 2 произволни плочки със символи.

ЗАВЪРШВАНЕ НА ИГРАТА

Играта печели играчът, който пръв достигне последното поле на своята писта.

Автор: Adam Strzelecki

Графична обработка: Adam Strzelecki

Екип: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrożek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Техническа обработка: Grzegorz Traczykowski

Редактиране, коригиране: Izabela Dawidowicz



PUP RACE

Broj igrača: 2-4

Dob: 4+

Vrijeme trajanja igre: 15 - 20 min



Vrijeme je za utrku pasa, da biste posjedili morate pokazati dobro pamćenje. Pridružite se likovima serije "Psići u ophodnji" i pokušajte što prije stići na odredište.

SADRŽAJ

- dvostrana ploča
- Varijanta 1: osnovna
- Varijanta 2: s posebnim poljima
- 21 pločica sa simbolima
- 12 žetona s likovima
- 6 figurica s postoljima
- Pravila



CILJ IGRE

Potražite simbole koje čine par na pločicama licem prema dolje kako biste završili stazu što je brže moguće i pobijedili u utrci.

PRIPREMA

1. Sastavite ploču za igru i postavite je na sredinu stola. Pomiješajte pločice sa simbolima i stavite ih licem prema dolje pokraj ploče u obliku pravokutnika dimenzija 3 x 7 pločica.
2. Odaberite jednu figuricu i stavite je u plastičnu postolju. Također uzmite 2 žetona sa slikama odabranih likova. Stavite jedan žeton licem prema gore, ispred sebe (podsjetit će vas na vašeg psića), a drugi stavite licem prema dolje pored ploče. Stavite preostale figurice i pločice s likovima u kutiju.
3. Pomiješajte odabrane žetone s likovima licem prema dolje i stavite ih nasumično na početna mjesta, a zatim ih otkrijte. Tako ćete odrediti stazu kojom će se kretati vaša figurica.
4. Igru počinje najstariji igrač.

TIJEK IGRE

Varijanta 1



- Na svom potezu tražite identične simbole na pločicama okrenutih licem prema dolje mjestu na svojoj stazi u pločicama okrenutim licem prema dolje raspoređenim u pravokutnik. licem prema dolje pokraj ploče u obliku pravokutnika dimenzija 3x7 pločica. Otkrivete 2 pločice sa simbolima. Ako ste pronašli pločice koja čine par, pomaknite figuricu za 1 mjesto prema zadnjem polju na vašoj stazi. Nepokrivene pločice se ne zamjenjuju licem prema dolje, već nastavite igrati tako što će se okrenuti još dvije da biste našli sljedeći simbol.
- Ako otkrijete 2 različita simbola ili par simbola koji trenutno ne tražite, pokrijte sve nepokrivene pločice. Igrač koji sjedi s vaše lijeve strane počinje svoj red.

Primjer

Ivan započinje igru. Simbol koji se nalazi neposredno ispred njegove figurice je "kost". Ivan otkriva 2 pločice sa simbolima na kojima nalazi sliku koju traži. Pomiče svoju figuricu na sljedeće polje. Sada traži "loptu". Otkriva još 2 pločice. I ovaj put je pronašao pločice koje čine par, ali otkriveni simboli nisu oni koje je tražio. Ivan pokriva sve izložene pločice, a Ana počinje svoj red.



Varijanta 2

- Igra se nastavlja kao u varijanti 1.
- Ako je vaša figurica postavljena u niz posebnih polja označenih simbolom  ili , možete:



pogledajte bilo koju pločicu licem prema dolje sa simbolom,



zamijenite bilo koje 2 pločice sa simbolima.

KRAJ IGRE

Pobjeđuje igrač koji prvi stigne do posljednjeg mjesta na svojoj stazi.

Autor: Adam Strzelecki

Grafički dizajn: Adam Strzelecki

Tim: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Tehnički razvoj: Grzegorz Traczykowski

Redakcija i lektura: Izabela Dawidowicz



PUP RACE

Broj igrača: 2-4
 Uzrast: 4+
 Vreme igre: 15 - 20 min



Vreme je za utrku, u kojoj morate da imate dobo pamćenje, da bi pobedili. Pridružite se likovima iz crtane serije "Patrolne Šape" i pokušajte da dođete do cilja što brže.

SADRŽAJ

- dvostrana tabla
- Varijanta 1: osnovna
- Varijanta 2: sa posebnim poljima
- 21 pločica sa simbolima
- 12 žetona likova
- 6 pešaka sa bazama
- uputstvo



CILJ IGRE

Tražite par simbola na sakrivenim pločicama, kako bi najbrže preošli stazu i dobili utrku.

PRIPREMA

1. Sastavite tablu za igru i stavite je u sredinu stola. Promešajte pločice sa simbolima i stavite ih licem nadole pored ploče u obliku pravougaonika dimenzija 3 x 7 pločica.
2. Izaberite jednog pešaka i stavite ih u plastične postolje. Takođe uzmite 2 žetona sa slikama izabranih likova. Stavite jedan licem nagore ispred sebe (podsetiće vas kog psa koristite), a drugog stavite licem nadole pored table. Postavite preostale pešake i pločice likova u kutiju.
3. Promešajte izabrane žetone znakova licem nadole i nasumično ih stavite na početna mesta, a zatim ih otkrijte. Na ovaj način ćete odrediti stazu po kojoj će se vaš pešak kretati.
4. Najstariji igrač počinje igru.

IGRA

Varijanta 1



- Na vašem potezu, tražite par identičnih simbola na sledećem mestu na vašoj stazi u pločicama okrenutim nadole raspoređenim u pravougaoniku. Otkrivajte 2 pločice sa simbolima. Ako ste pronašli odgovarajući par, pomerite svoj pešak za 1 mesto ka poslednjem mestu na vašoj stazi. Ne pokrivajte nepokrivene pločice, već otkrivajte još 2 da biste potražili sledeći simbol.
- Ako otkrijete 2 različita simbola ili par simbola koje trenutno ne tražite, pokrijte sve nepokrivene pločice. Igrač koji sedi sa vaše leve strane počinje svoj red.


Primer

Pero počinje igru. Simbol koji se nalazi neposredno ispred njegovog pešaka je "kocka". Pero otkriva 2 pločice sa simbolima na kojima pronalazi sliku koju traži. On pomera svog pešaka na sledeće polje. Sada traži „loptu“. On otkriva još 2 pločice. Ovaj put je takođe pronašao par, ali otkriveni simboli nisu oni koje je tražio. Pero pokriva sve izložene pločice, a Maja počinje svoj red.



Varijanta 2

- Igra se odvija kao u varijanti 1.
- Ako vaš pešak stane u red specijalnih polja označenih simbolom  ili  , imate mogućnost:

 pogledati 1 dovoljnu sakrivenu ploču sa simbolom,

 zameniti mestima 2 dovoljne ploče sa simbolima.

KRAJ IGRE

Prvi igrač koji stigne do poslednjeg mesta na svojoj stazi pobeđuje.

Autor: Adam Strzelecki

Grafička obrada: Adam Strzelecki

Tim: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Tehničko uredništvo: Grzegorz Traczykowski

Uredništvo, korekcija: Izabela Dawidowicz



PUP RACE

Број на играчи: 2-4
Возраст: 4+
Време на игра: 15 - 20 мин



Време е за трка со кучиња каде што треба да покажете добра меморија за да победите. Придружете им се на хероите од серијата „Шена патрола“ и обидете се да стигнете до вашата дестинација што е можно побрзо.

СОДРЖИНИ

- двострана табла
- Опција 1: основна
- Опција 2: со посебни места
- 21 плочка со симболи
- 12 знаци со знаци
- 6 пиони со основи
- инструкција



ЦЕЛ НА ИГРАТА

Побарајте парови симболи на плочките свртени надолу за да ја завршите патеката што е можно побрзо и да победите во трката.

ПОДГОТОВКА

1. Соберете ја таблата за игра и ставете ја во центарот на масата. Измешајте ги плочките со симболи и поставете ги со лицето надолу до таблата во форма на правоаголник со димензии 3 × 7 плочки.
2. Изберете еден пион и ставете ги во пластични држачи. Исто така земете 2 жетони со сликите на избраните знаци. Ставете го едното лице нагоре пред вас (ќе ве потсети кое куче го користите), а другото ставете го со лицето надолу до даската. Ставете ги преостанатите пиони и плочки со карактери во кутијата.
3. Измешајте ги избраните знаци со лицето надолу и поставете ги по случаен избор на почетните простори, а потоа откријте ги. На овој начин ќе ја одредите патеката по која ќе се движи вашиот пион.
4. Најстариот играч ја започнува играта.

ИГРА

Варијанта 1

- На ред, во плочките свртени надолу, распоредени во правоаголник, барате пар од истите симболи што се наоѓаат на следното место на вашата патека. Откривате 2 плочки со симболи. Ако најдовте соодветен пар, поместете го вашиот пион 1 простор кон последното место на вашата патека. Не ги покривате непокриените плочки, туку откривате уште 2 за да го побарате следниот симбол.
- Ако откриете 2 различни симболи или пар симболи кои моментално не ги барате, покријте ги сите непокриени плочки. Играчот што седи лево од вас го започнува својот ред.



Пример

Филип ја започнува играта. Симболот што се наоѓа веднаш пред неговиот пион е „коцката“. Филип открива 2 плочки со симболи на кои ја наоѓа сликата што ја бара. Тој го поместува својот пион на следниот плоштад. Сега ја бара „топката“. Тој открива уште 2 плочки. Овој пат пронашол и пар, но откриените симболи не се оние што ги барал. Филип ги покрива сите откриени плочки, а Маја почнува на ред.



Варијанта 2

- Играта се игра како во варијанта 1.

- Ако вашиот пион стои во низа специјални полиња означени со симболот  или , можете:



погледнете во која било плочка свртена надолу со симбол,



заменете кои било 2 плочки со симболи.

КРАЈ НА ИГРАТА

Првиот играч што ќе стигне до последното место на својата патека победува.

Автор: Adam Strzelecki

Графички дизајн: Adam Strzelecki

Тим: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Технички развој: Grzegorz Traczykowski

Уредување, лекторирање: Izabela Dawidowicz



PUP RACE

Numri i lojtarëve: 2-4
Moshë: 4+
Koha e lojës: 15 - 20 min



Koha për garën e qenushëve në të cilën duhet të tregoni që keni kujtesë të mirë për të fituar. Bashkohuni me personazhet e serialit „Patrulla e Putrave“ dhe mundohuni të arrini në fund sa më shpejt.

PËRMBAJTJA

- tabela me dy anë
- Varianti 1: bazë
- Varianti 2: me fusha speciale
- 21 pllaka me simbole
- 12 xhetona me personazhe
- 6 gurë me baza
- udhëzimi



QËLLIMI I LOJËS

Kërkoni çiftet e simboleve në pllakat e mbuluara kështu që sa më shpejt ta përshkoni shtegun dhe të fitoni garën.

PËRGATITJA

1. Montojeni tabelën e lojës dhe vendoseni në mes të tavolinës. Përziejini pllakat me simbolet dhe vendosini të mbuluara pranë tabelës në formën e një drejtkëndëshi me përmasa 3 x 7 pllaka.
2. Zgjidhni nga një gur dhe vendosini në bazat plastike. Merrni edhe nga 2 xhetona me personazhe të zgjedhura. Njërin vendoseni para vetes të zbuluar (do t'ju kujtojë cili qenush është i juaji) dhe tjetrin lëreni të mbuluar pranë tabelës. Gurët dhe tjegullat e mbetura me personazhe futini në kuti.
3. Përziejini xhetonat e zgjedhur të mbuluar dhe vendosini në mënyrë rastësore në fushat fillestare e më pas zbulojini. Në këtë mënyrë caktoni shtegun në të cilin do të lëvizë guri juaj.
4. Lojën e fillon lojtari më i madh në moshë.

LOJA

Varianti 1



- Në turnin tuaj mes pllakave të mbuluara që janë vendosur në formë drejtkëndëshi kërkoni një çift simbolesh të njëjta që ndodhen në fushën tjetër të shtegut tuaj. Zbuloni 2 pllaka me simbole. Nëse keni gjetur çiftin përkatës, lëvizni gurin tuaj me 1 fushë drejt fushës së fundit në shtegun tuaj. Mos i mbulonit pllakat e zbuluara, vetëm zbuloni 2 të tjera për të kërkuar simbolin tjetër.
- Nëse zbuloni 2 simbole të ndryshme ose një çift simbolesh të cilin tani nuk po e kërkoni, mbulojini të gjitha pllakat e zbuluara. Lojtari i ulur në të majtën tuaj fillon turnin e tij.


Shembull


Beni fillon lojën. Simboli që gjendet mu përballë gurit të tij është „një kockë“. Beni zbulon 2 pllaka me simbole ku ndodhet figura e kërkuar. Lëviz gurin e tij në fushën tjetër. Tani kërkon „një top“. Zbulon 2 pllaka të tjera. Kësaj here përsëri ka gjetur një çift, por simbolet e zbuluara nuk janë ato që ka kërkuar. Beni mbulon të gjitha pllakat e zbuluara dhe Mira fillon turnin e saj.



Varianti 2

- Loja zhvillohet ashtu si në variantin 1.
- Nëse guri juaj ndalon në rreshtin e fushave speciale të shënuara me simbol  ose , atëherë ju keni mundësi:

 të shikoni 1 pllakë të çfarëdoshme të mbuluar,

 të ndërrojnë vendet me njëra-tjetrën 2 pllakat e çfarëdoshme.

FUNDI I LOJËS

Fiton ai lojtar që i pari arrin në fushën e fundit në shtegun e tij.

Autori: Adam Strzelecki

Dizajni grafik: Adam Strzelecki

Ekipi: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Dizajni teknik: Grzegorz Traczykowski

Redaktimi, korrigjimi: Izabela Dawidowicz



PUP RACE

Αριθμός παιχτών: 2-4

Ηλικία: 4+

Διάρκεια παιχνιδιού: 15 - 20 λεπτά



Ήρθε η ώρα για μια κούρσα σκύλων, όπου πρέπει να έχετε ικανότητες καλής μνήμης για να κερδίσετε. Ενταχθείτε στους ήρωες της σειράς Paw Patrol και προσπαθήστε να φτάσετε στον στόχο όσο το δυνατόν ταχύτερα.

ΠΕΡΙΕΧΌΜΕΝΟ

- ταμπλό διπλής όψεως
- Επιλογή 1: βασική
- Επιλογή 2: με ειδικά πεδία
- 21 πλακίδια με σύμβολα
- 12 μάρκες χαρακτήρων
- 6 πιόνια με βάσεις
- οδηγίες



ΣΚΟΠΌΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Αναζητήστε ζευγάρια συμβόλων στα κλειστά πλακίδια ώστε να διασχίσετε την πίστα όσο το δυνατόν γρηγορότερα και να κερδίσετε την κούρσα.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΊΑ

1. Προετοιμάστε το ταμπλό του παιχνιδιού και τοποθετήστε το στη μέση του τραπεζιού. Ανακατέψτε τα πλακίδια συμβόλων και τοποθετήστε τα με την όψη προς τα κάτω δίπλα στο ταμπλό σε σχήμα ορθογωνίου διαστάσεων 3 x 7 πλακιδίων.
2. Επιλέξτε από ένα πιόνι και τοποθετήστε τα στις πλαστικές βάσεις. Κάθε παίχτης παίρνει επίσης από 2 μάρκες με τις εικόνες των επιλεγμένων χαρακτήρων. Τοποθετήστε τη μία μπροστά σας με την όψη προς τα πάνω (θα σας θυμίζει ποιον σκύλο μετακινείτε) και βάλτε την άλλη με την όψη προς τα κάτω δίπλα στο ταμπλό. Βάλτε τα υπόλοιπα πιόνια και πλακίδια χαρακτήρων στο κουτί.
3. Ανακατέψτε τις επιλεγμένες κλειστές μάρκες χαρακτήρων και τοποθετήστε τις τυχαία στα πεδία εκκίνησης ενώ στη συνέχεια αποκαλύψτε τις. Με αυτόν τον τρόπο θα καθορίσετε τη διαδρομή επί της οποίας θα κινηθεί το πιόνι σας.
4. Το παιχνίδι ξεκινάει από τον μεγαλύτερο σε ηλικία παίκτη.

ΔΙΑΔΙΚΑΣΊΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Παραλλαγή 1


- Όταν είναι η σειρά σας, ψάχνετε στα κλειστά πλακίδια που είναι τοποθετημένα σε σχήμα ορθογωνίου να βρείτε ένα ζευγάρι συμβόλων ίδιων με αυτά που βρίσκονται στο επόμενο πεδίο της πίστας σας. Αποκαλύπτετε 2 πλακίδια συμβόλων. Μόλις βρείτε ένα ζευγάρι που ταιριάζει, μετακινείτε το πιόνι σας 1 θέση προς το τελευταίο πεδίο της διαδρομής σας. Δεν καλύπτετε τα πλακίδια που έχετε ξεσκεπάσει, μόνο ξεσκεπάζετε ακόμη 2 ώστε να αναζητήσετε το επόμενο σύμβολο.
- Αν ανακαλύψετε 2 διαφορετικά σύμβολα ή ένα ζεύγος συμβόλων διαφορετικό από αυτό που ψάχνετε εκείνη τη στιγμή, καλύψτε όλα τα πλακίδια που έχετε ανοίξει. Ο παίκτης που κάθεται στα αριστερά σας ξεκινά τη σειρά του.

Παράδειγμα

Ο Ορέστης ξεκινάει το παιχνίδι. Το σύμβολο ακριβώς μπροστά από το πιόνι του είναι το «κόκκαλο». Ο Ορέστης ανοίγει 2 πλακίδια με σύμβολα και βρίσκει βρίσκει την εικόνα που ψάχνει. Μετακινεί το πιόνι του στο επόμενο πεδίο. Τώρα ψάχνει για την «μπάλα». Γυρίζει κι άλλα 2 πλακίδια. Αυτή τη φορά βρίσκει ακόμη ένα ζευγάρι, αλλά τα σύμβολα που ανακάλυψε δεν είναι αυτά που έψαχνε. Ο Ορέστης καλύπτει όλα τα ανοιχτά πλακίδια και ξεκινάει η σειρά της Ελένης.



Παραλλαγή 2

- Το παιχνίδι εξελίσσεται όπως στην παραλλαγή 1.
- Εάν κάποιο πιόνι σταθεί σε μια σειρά ειδικών πεδίων που επισημαίνονται με το σύμβολο ή , έχετε την επιλογή:



να αναποδογυρίσετε και να δείτε οποιοδήποτε 1 κλειστό πλακίδιο συμβόλου,



να αλλάξετε τη θέση οποιωνδήποτε 2 πλακιδίων συμβόλων.



ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κερδίζει ο παίκτης που θα φτάσει πρώτος στο τελευταίο πεδίο της διαδρομής του.

Συγγραφέας: Adam Strzelecki

Γραφικός σχεδιασμός: Adam Strzelecki

Ομάδα: Michał Ambrzykowski, Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Τεχνική επεξεργασία: Grzegorz Traczykowski

Επιμέλεια, διόρθωση: Izabela Dawidowicz



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



www.nickjr.tv



©2024 Spin Master Ltd. PAW PATROL and all related titles, logos, characters; and SPIN MASTER logo are trademarks of Spin Master Ltd. Used under license. Nickelodeon and all related titles and logos are trademarks of Viacom International Inc.