



CS

Zažijte spoustu zábavy u rychlé postřehové hry s obrázky Stitche a jeho kamarádů. Cílem hráče je posbírat pět karet stejné barvy a sebrat žeton jako první.

Hra obsahuje: 49 hracích karet (45 karet v 9 barvách, 2 karty žolíka, 2 trestné karty), 4 kartonové žetony s raketami

CÍL HRY

Cílem hry je mít 5 karet stejné barvy. Jakmile se to některému hráči podaří, sebere ze stolu raketu. Poté se snaží co nejrychleji sebrat žeton rakety i ostatní hráči. Na koho žeton nezbyde, vypadává ze hry.

ZAČÁTEK HRY

Před hrou si zvolte moderátora. Moderátorem je hráč, který je nejstarší.

ÚKOLY MODERÁTORA:

- 1/ Umístit doprostřed stolu rakety tak, aby na ně všichni hráči dobře dosáhli. Raket se dává vždy o 1 méně než je hráčů, ostatní se odloží zpět do krabice.
- 2/ Zamíchat balíček karet a rozdat každému hráči včetně sebe 5 karet. Balíček zbylých karet si položí před sebe.
- 3/ Udávat tempo hry. Hru zahájí heslem 3-2-1 STITCH! nebo si zvolí jiné heslo.
- 4/ Kontrolovat průběh hry a počet karet ve hře. Hráči mají v ruce maximálně 5 karet. V případě, že dojde k chybě, zvolní tempo nebo přeruší hru.

PRAVIDLA HRY

Moderátor odpočítá 3-2-1 STITCH! Všichni hráči hrají současně. Při odpočtu 3-2-1 STITCH! každý hráč vybere z ruky kartu, která se mu nehodí a položí ji před hráče po levici lícem dolů. Tento hráč ji vezme a rozhodne se, zdali ji pošle dál. Pokud se mu karta hodí, nechá si ji a vybere jinou, kterou pošle. Moderátor počítá 3-2-1 STITCH! a hráči posílají karty pořád dokola, dokud některý hráč nemá v ruce 5 karet stejné barvy a nesebere raketu. Poté se snaží všichni hráči co nejrychleji sebrat jednu raketu. Hráč, na kterého žádná raketa nezbyde, vypadává ze hry. Moderátor nedostává karty od hráče po pravici, ale bere nové karty z balíčku, tzn. jednu kartu vždy odevzdá hráči po levici a vezme si novou z balíčku karet, který má před sebou lícem dolů. Hráč po pravici od moderátora odkládá karty před sebe. Pokud se stane, že dojde balíček karet, vezme moderátor balíček, který sloužil pro odkládání karet a zamíchá jej. Hra pokračuje dále, dokud některý hráč nemá 5 karet stejné barvy a nesebere raketu. Dalším moderátorem se stává hráč, který vyhrál kolo, tzn. sebral raketu jako první.

KARTA ŽOLÍK

Pokud máte v ruce žolíka, stačí Vám pouze 4 karty stejné barvy a pátou kartou bude právě žolík. Hráč nesmí použít více žolíků.

TRESTNÁ KARTA

Této karty se musíte co nejdříve zbavit. Pokud se Vám to nepodaří a některý hráč sebere raketu ve chvíli, kdy máte v ruce trestnou kartu, nesmíte raketu sebrat, tzn. automaticky vypadáváte ze hry. Pokud mají trestnou kartu dva hráči, vypadávají oba.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy zůstává ve hře poslední hráč a ten se stává vítězem.



Zažite veľa zábavy pri rýchlej postrehovej hre s obrázkami Sticha a jeho kamarátov. Cieľom hráča je pozbierať päť kariet rovnakej farby a zobrať žetón ako prvý.

Hra obsahuje: 49 hracích kariet (45 kariet v 9 farbách, 2 karty Žolíka, 2 trestné karty), 4 kartónové žetóny s raketami

CIEĽ HRY

Cieľom hry je mať 5 kariet rovnakej farby. Akonáhle sa to niektorému hráčovi podarí, zoberie zo stola raketu. Potom sa snažia čo najrýchlejšie pozbierať raketu aj ostatní hráči. Na koho žetón neostane, vypadáva z hry.

ZAČIATOK HRY

Pred hrou si zvolíte moderátora. Moderátorom je hráč, ktorý je najstarší.

ÚLOHY MODERÁTORA:

- 1/ Umiestniť doprostred stola rakety tak, aby na ne všetci hráči dobre dosiahli. Raket sa dáva vždy o 1 menej ako je hráčov, ostatné sa odložia späť do krabice.
- 2/ Zamiešať balíček kariet a rozdať každému hráčovi vrátane seba 5 kariet. Balíček zvyšných kariet si položí pred seba.
- 3/ Udávať tempo hry. Hru začne heslom 3-2-1 STITCH! alebo si zvolí iné heslo.
- 4/ Kontrolovať priebeh hry a počet kariet v hre. Hráči majú v ruke maximálne 5 kariet. V prípade, že dôjde k chybe, zvolní tempo alebo preruší hru.

PRAVIDLÁ HRY

Moderátor odpočíta 3-2-1 STITCH! Všetci hráči hrajú súčasne. Pri odrátaní 3-2-1 STITCH! každý hráč vyberie z ruky kartu, ktorá sa mu nehodí a položí ju pred hráča po ľavej strane lícom nadol. Tento hráč ju vezme a rozhodne sa, či ju pošle ďalej. Ak sa mu karta hodí, nechá si ju a vyberie inú, ktorú pošle. Moderátor počíta 3-2-1 STITCH! a hráči posielajú karty stále dookola, kým niektorý hráč nemá v ruke 5 kariet rovnakej farby a nezoberie raketu. Potom sa snažia všetci hráči čo najrýchlejšie pozbierať jednu raketu. Hráč, na ktorého žiadna raketa neostane, vypadáva z hry. Moderátor nedostáva karty od hráča po pravici, ale berie nové karty z balíčka, tzn. jednu kartu vždy odovzdá hráčovi po ľavici a vezme si novú z balíčka kariet, ktorý má pred sebou lícom nadol. Hráč po pravici od moderátora odkladá karty pred seba. Ak sa stane, že dôjde balíček kariet, vezme moderátor balíček, ktorý slúžil pre odkladanie kariet a zamieša ho. Hra pokračuje ďalej, až kým niektorý hráč nemá 5 kariet rovnakej farby a nezoberie raketu. Ďalším moderátorom sa stáva hráč, ktorý vyhral kolo, tzn. zobral raketu ako prvý.

KARTA ŽOLÍK

Ak máte v ruke žolíka, stačia Vám len 4 karty rovnakej farby a piatou kartou bude práve žolík. Hráč nesmie použiť viac žolíkov.

TRESTNÁ KARTA

Tieto karty sa musíte čo najskôr zbaviť. Ak sa Vám to nepodarí a niektorý hráč zoberie raketu vo chvíli, keď máte v ruke trestnú kartu, nesmiete zobrať raketu, tzn. automaticky vypadávate z hry. Ak majú trestnú kartu dvaja hráči, vypadávajú obaja.

KONIEC HRY

Hra končí vo chvíli, keď zostáva v hre posledný hráč a ten sa stáva víťazom.



Have fun with this fast observation game featuring images of Stitch and his friends. The player's goal is to collect five cards of the same colour and be the first to collect the token.

Game content: 49 playing cards (45 cards in 9 colours, 2 joker cards, 2 penalty cards), 4 cardboard tokens with rockets

GOAL OF THE GAME

The goal of the game is to have 5 cards of the same colour. As soon as a player succeeds, they take a rocket from the table. Then the other players also try to take the rocket tokens as quickly as possible. Whoever does not take a token, is out of the game.

GAME SET UP

Before the game, choose a moderator. The moderator is the player who is the oldest.

MODERATOR'S TASKS:

- 1/ Place the rocket tokens in the middle of the table so that all players can easily reach them. Always place 1 less rocket than there are players, the rest are put back in the box.
- 2/ Shuffle the deck of cards and deal 5 cards to each player, including themselves. Place the remaining deck of cards in front.
- 3/ Set the pace of the game. Start the game by counting down „3-2-1 STITCH!“ or choose another countdown.
- 4/ Control the progress of the game and the number of cards in play. Players have a maximum of 5 cards in their hand. If a mistake is made, they slow down or stop the game.

GAME RULES

The moderator counts down 3-2-1 STITCH! All players play simultaneously. On the count down 3-2-1 STITCH! each player selects a card from their hand that does not suit them and places it face down in front of the player to their left. This player takes it and decides whether to pass it on. If the card suits them, they keep it and choose another one to pass. The moderator counts 3-2-1 STITCH! and the players pass cards around until one player has 5 cards of the same colour in their hand and takes a rocket. Then all players try to take a rocket as quickly as possible. The player who did not take a rocket in time is out of the game. The moderator does not receive cards from the player on their right, but takes new cards from the deck, i.e. they always give one card to the player on their left and take a new one from the deck of cards that they have face down in front of them. The player on the moderator's right puts the cards in front of them. If the deck of cards runs out, the moderator takes the deck that was used for putting the cards away and shuffles it. The game continues until a player has 5 cards of the same colour and takes the rocket. The next moderator becomes the player who won the round, i.e. picked up the rocket first.

JOKER CARD

If you have a joker in your hand, you only need 4 cards of the same colour, and the fifth card will be the joker. The player may not use more than one joker.

PENALTY CARD

You must get rid of this card as soon as possible. If you fail to do so and a player picks up the rocket while you have a penalty card in your hand, you may not pick up the rocket, i.e. you are automatically out of the game. If two players have a penalty card, both are out.

END OF THE GAME

The game ends when the last player remains in the game and they become the winner.



Játssz ezzel a pörgős, megfigyelésen alapuló játékkal, amelyet Stitch és barátai vidám képei tesznek még izgalmasabbá! A játékos célja, hogy összegyűjtsön öt azonos színű kártyát, és elsőként megszerezze a rakétát.

A doboz tartalma: 49 db kártyalap (45 db kártyalap 9-féle színben, 2 db jokerkártya, 2 db büntetőkártya), 4 db kartonrakéta jelzőkorong

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok célja 5 darab egyforma színű kártya összegyűjtése. Ha valakinek ez sikerül, elvehet egy rakétát az asztal közepéről. A többi játékos célja, hogy ők is mielőbb szerezzenek maguknak egy rakétát. Akinek nem sikerül rakétát gyűjtenie, az kiesik.

JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉS

A játék kezdete előtt válasszatok egy játékmestert. A játékmester az a játékos lesz, aki a legidősebb.

A JÁTÉKMESTER FELADATAI:

- 1/ A rakétákat az asztal közepére teszi, hogy azokat mindenki elérhesse. Az asztalra mindig a játékosok számánál eggyel kevesebb rakétát kell rakni. A többi rakétát tegyék félre.
- 2/ Megkeveri a kártyapaklit, és oszt 5–5 lapot minden játékosnak, beleértve saját magát is. A maradék kártyapaklit maga elé helyezi.
- 3/ Elindítja a játékot. Ez történhet például így: „3–2–1 STITCH!” de kitalálhat más jelszót is.
- 4/ Ellenőrzi a játék menetét és ügyel a használatban lévő kártyákra. Egy játékos kezében maximum 5 lap lehet. Ha hibát észlel, leállíthatja a játékot.

JÁTÉKSZABÁLYOK

A játékmester visszaszámol: 3–2–1 STITCH! – és minden játékos egyszerre játszik. A visszaszámlálás után minden játékos választ egyet a lapjai közül, és azt képpel lefelé fordítva leteszi a tőle balra ülő játékos elé. A társa felveszi a lapot, és eldönti, hogy továbbadja-e a következő játékosnak vagy megtartja és egy másik lapot ad tovább. A játékmester megint visszaszámol, és a játékosok ismét továbbadnak egy lapot. Ha valakinek sikerül összegyűjtenie 5 db egyforma színű lapot, felvehet egy rakétát. Ekkor a többiek is megpróbálnak minél gyorsabban elvenni egy rakétát az asztalról. Akinek nem jut rakéta, az kiesik. A játékmester nem a tőle jobbra ülő játékostól kapja a kártyáit, neki a pakliból kell húznia. A játékmester ad egy lapot a tőle balra ülő játékosnak, a tőle jobbra ülő játékos lerakott lapjait félrerakja. Ha elfogynak a lapok a pakliból, akkor a játékmester megkeveri a félrerakott lapokat. A játék addig folytatódik, amíg valakinek össze nem gyűlik az 5 egyforma lapja. Ő lesz a kör nyertese, és ő lesz a következő játékmester.

JOKERKÁRTYA

Ha van joker kártyád, akkor elég négy egyforma lapot összegyűjtened, az ötödik a joker. Lehetséges egy körben több joker kártya felhasználása is.

BÜNTETŐKÁRTYA

Ettől a kártyától a lehető leghamarabb meg kell szabadulnod. Ha ez nem sikerül, és egy játékos úgy vesz fel rakétát, hogy még mindig büntetőkártya van a kezében, nem vehetsz fel rakétát, vagyis automatikusan kiesel a játékból. Ha két játékosnál is van büntetőkártya, mindketten kiesnek.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor csak egy játékos marad a játékban – ő lesz a győztes.



Изживейте много забавление с бърза игра за наблюдателност с изображения на Стич и неговите приятели. Целта на играча е да събере пет карти от един и същи цвят и да вземе първи жетон.

Играта съдържа: 49 игрални карти (45 карти в 9 цвята, 2 жокери, 2 наказателни карти), 4 картонени жетона с ракети

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Целта на играта е да имате 5 карти от един и същи цвят. Щом някой играч успее, той взема ракета от масата. След това всички играчи се опитват възможно най-бързо да вземат ракетен жетон. Играчът, за когото не остане жетон, отпада от играта.

НАЧАЛО НА ИГРАТА

Преди началото на играта изберете модератор. Модератор е най-възрастният играч.

ЗАДАЧИ НА МОДЕРАТОРА:

- 1/ Да постави ракетите в средата на масата така, че всички играчи да могат лесно да ги достигнат. Винаги се поставя с 1 ракета по-малко от броя на играчите, останалите се връщат в кутията.
- 2/ Да разбърка тестето и да раздаде на всеки играч, включително и на себе си, по 5 карти. Остатъкът от картите поставя пред себе си.
- 3/ Да определя темпото на играта. Започва играта с команда 3-2-1 STITCH! или избира друга команда.

4/ Да контролира протичането на играта и броя на картите в игра. Играчите могат да държат максимум 5 карти. При грешка модераторът забавя темпото или прекъсва играта.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Модераторът отброява 3-2-1 STITCH! Всички играчи играят едновременно. При отброяването 3-2-1 STITCH! всеки играч избира неподходяща за него карта и я поставя с лице надолу пред играча отляво. Този играч я взема и решава дали да я задържи или да я предаде нататък. Ако картата му е полезна, я задържа и избира друга, която да подаде. Модераторът продължава да отброява 3-2-1 STITCH!, а играчите предават картите в кръг, докато някой играч не събере 5 карти от един цвят и не вземе ракетата. След това всички играчи се опитват възможно най-бързо да вземат ракетата. Играчът, за когото не остане ракетата, отпада от играта. Модераторът не получава карти от играча отдясно, а взема нови карти от тестето – винаги подава една карта наляво и взема нова от тестето пред себе си. Играчът отдясно на модератора поставя картите пред себе си. Ако тестето свърши, модераторът взема купчината отхвърлени карти, разбърква я и играта продължава, докато някой не събере 5 карти от един цвят и не вземе ракетата. Следващ модератор става играчът, който е спечелил рунда, т.е. първи е взел ракетата.

КАРТА ЖОКЕР

Ако държите жокер, са ви нужни само 4 карти от един цвят, а петата е жокерът. Играчът няма право да използва повече от един жокер.

НАКАЗАТЕЛНА КАРТА

Трябва да се отървете от тази карта възможно най-бързо. Ако не успеете и някой играч вземе ракетата, докато държите наказателната карта, нямате право да вземете ракетата – отпадате автоматично. Ако двама играчи държат наказателни карти, отпадат и двамата.

КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва, когато остане само един играч, и той става победител.



Distrați-vă pe cîste cu un joc rapid de atenție cu imagini ale lui Stitch și prietenilor săi. Scopul jucătorului este să adune cinci cărți de aceeași culoare și să ia primul jetonul.

Jocul conține: 49 de cărți de joc (45 de cărți în 9 culori, 2 cărți Joker, 2 cărți de penalizare), 4 jetoane din carton cu rachete

SCOPUL JOCULUI

Scopul jocului este să adunați 5 cărți de aceeași culoare. De îndată ce un jucător reușește acest lucru, ia o rachetă de pe masă. Apoi și ceilalți jucători încearcă să ia cât mai repede un jeton cu rachetă. Cine rămâne fără jeton iese din joc.

ÎNCEPUTUL JOCULUI

Înainte de joc, alegeți un moderator. Moderatorul este jucătorul cel mai în vîrstă.

SARCINILE MODERATORULUI:

- 1/ Să plaseze rachetele în mijlocul mesei astfel încât toți jucătorii să ajungă ușor la ele. Se pune întotdeauna cu 1 rachetă mai puțin decât numărul de jucători, iar restul se pun înapoi în cutie.
- 2/ Să amestece pachetul de cărți și să împartă fiecărui jucător, inclusiv lui însuși, câte 5 cărți. Pachetul de cărți rămase îl pune în fața sa.
- 3/ Să stabilească ritmul jocului. Începe jocul cu parola 3-2-1 STITCH! sau poate alege o altă parolă.
- 4/ Să controleze desfășurarea jocului și numărul de cărți din joc. Jucătorii pot avea maximum 5 cărți în mână. Dacă apare o greșeală, încetinește ritmul sau oprește jocul.

REGULILE JOCULUI

Moderatorul spune 3-2-1 STITCH! Toți jucătorii joacă simultan. La numărătoarea 3-2-1 STITCH!, fiecare jucător alege o carte care i se pare nepotrivită și o pune cu fața în jos în fața jucătorului din stânga. Acest jucător o ia și decide dacă o păstrează sau o dă mai departe. Dacă îi este utilă, o păstrează și alege o altă carte pe care o dă mai departe. Moderatorul continuă să numere 3-2-1 STITCH!, iar jucătorii continuă să dea cărțile de la unii la alții, până când un jucător are în mână 5 cărți de aceeași culoare și ia o rachetă. Apoi toți jucătorii încearcă cât mai repede să ia o rachetă. Jucătorul care rămâne fără rachetă iese din joc.

Moderatorul nu primește cărți de la jucătorul din dreapta, ci ia cărți noi din pachet, adică dă întotdeauna o carte jucătorului din stânga și ia una nouă din pachetul cu fața în jos. Jucătorul din dreapta moderadorului pune cărțile deoparte. Dacă pachetul se termină, moderatorul ia pachetul de cărți folosite, îl amestecă și jocul continuă până când cineva adună 5 cărți de aceeași culoare și ia racheta. Următorul moderator devine jucătorul care a câștigat runda, adică cel care a luat primul racheta.

CARTEA JOKER

Dacă aveți un Joker în mână, aveți nevoie doar de 4 cărți de aceeași culoare, iar a cincea carte este Jokerul. Jucătorul nu are voie să folosească mai mulți Jokeri.

CARTEA DE PENALIZARE

Trebuie să scăpați de această carte cât mai repede. Dacă nu reușiți și un jucător ia racheta în momentul în care aveți cartea de penalizare în mână, nu aveți voie să luați racheta, deci ieșiți automat din joc. Dacă doi jucători au carte de penalizare, amândoi ies din joc.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se termină atunci când ramane un singur jucător în joc fără racheta.