



Disney Stitch

HRA ⚡ GAME ⚡ JÁTEK ⚡ JOG ⚡ ИГРА



Přidej se ke zlomyslnému Stitchovi na jeho dobrodružství a buď první, kdo dorazí k Lilo. Ale dej si pozor na pasti a překážky, které ti stojí v cestě. Při hře si procvičíte jednoduché počítání.

Hra obsahuje: 1 herní plán, 6 figurek, 1 hrací kostku

CÍL HRY

Cílem hráčů je dojít k Lilo jako první.

PŘÍPRAVA HRY

Herní plán rozložte a položte doprostřed stolu. Každý hráč si vezme figurku své barvy a postaví ji na startovní políčko planety se šipkou.

PRAVIDLA HRY

Hru začíná nejmladší hráč. Hráči se ve hře střídají ve směru hodinových ručiček a postupují po herním plánu podle počtu bodů na hrací kostce. Na každém políčku může stát více figurek. Další postup hráče určuje barva nebo symbol políčka, na kterém hráč ukončil svůj tah.

POLÍČKA BEZ SYMBOLU

Tah hráče na políčku končí. Ve hře pokračuje další hráč.

MODRÁ POLÍČKA SE ŠIPKOU

Pokud hráč skončí svůj tah přesně na rozcestí, tzn. na jednom ze dvou políček označených bílou šipkou, postupuje v příštím tahu po směru šipky. Pokud hráč ve svém tahu přes rozcestí prochází, jeho další postup se řídí číslem, které mu padlo na kostce:

- Pokud hodil sudé číslo (2, 4 nebo 6) vydá se z rozcestí cestou vpravo.
- Pokud hodil liché číslo (3 nebo 5) vydá se cestou vlevo.

ZELENÁ TLAPKA

Svezte se na Stitchově vesmírné lodi. Posuň ihned svoji figurku o 4 políčka dopředu.

MODRÁ TLAPKA

Zastavil ses, abys nakrmil rybičku Pudge, jedno kolo nehraješ.

ŽLUTÁ TLAPKA

Jumbův experiment se pokazil. Svoji figurku posuň ihned na políčko před nejbližším rozcestím (modrá políčka se šipkou).

FIALOVÁ TLAPKA

Otoč se, aby ses vyhnul Gantuovi. Hod' kostkou a posuň svoji figurku ihned zpět podle hodu na kostce. Při cestě zpět nemají akční políčka žádný význam.

ČERVENÁ TLAPKA

„Ohana“ znamená rodina. Hod' ihned ještě jednou a posuň svoji figurku dopředu podle hodu na kostce. Při cestě vpřed význam akčních políček platí.

KONEC HRY

Vítězem hry se stává hráč, který jako první dojde k Lilo (oranžové políčko). Na cílové pole nemusí hráč dojít přesně. Stačí, když mu padne dostatečný nebo větší počet bodů.

Přejeme hodně štěstí při hře!

Pridaj sa k zlomyseľnému Stitchovi na jeho dobrodružstvo a buď prvý, kto dorazí k Lilo. Ale daj si pozor na pasce a prekážky, ktoré ti stoja v ceste. Pri hre si precvičíš jednoduché počítanie.

Hra obsahuje: 1 hrací plán, 6 figúrok, 1 hraciu kocku

CIEĽ HRY

Cieľom hráčov je dôjsť k Lilo ako prvý.

PRÍPRAVA HRY

Hrací plán rozložte a položte doprostred stola. Každý hráč si vezme figúrku svojej farby a postaví ju na štartové políčko planéty so šípkou.

PRAVIDLÁ HRY

Hru začína najmladší hráč. Hráči sa v hre striedajú v smere hodinových ručičiek a postupujú po hracom pláne podľa počtu bodov na hracej kocke. Na každom políčku môže stáť viac figúrok. Ďalší postup hráča určuje farba alebo symbol políčka, na ktorom hráč ukončil svoj ťah.

POLÍČKA BEZ SYMBOLU

Ťah hráča na políčku končí. V hre pokračuje ďalší hráč.

MODRÉ POLÍČKA SO ŠÍPKOU

Pokiaľ hráč skončí svoj ťah presne na rázcestí, tzn. na jednom z dvoch políčok označených bielou šípkou, postupuje v ďalšom ťahu v smere šípky. Pokiaľ hráč vo svojom ťahu prechádza cez rázcestie, jeho ďalší postup sa riadi číslom, ktoré mu padlo na kocke:

- Ak hodil párne číslo (2, 4 alebo 6), vydá sa z rázcestia cestou vpravo.
- Ak hodil nepárne číslo (3 alebo 5), vydá sa cestou vľavo.

ZELENÁ LABKA

Zvezte sa na Stitchovej vesmírnej lodi. Posuň ihneď svoju figúrku o 4 políčka dopredu.

MODRÁ LABKA

Zastavil si sa, aby si nakrmil rybičku Pudge, jedno kolo nehráš.

ŽLTÁ LABKA

Jumbov experiment sa pokazil. Svoju figúrku posuň ihneď na políčko pred najbližším rázcestím (modré políčka so šípkou).

FIALOVÁ LABKA

Otoč sa, aby si sa vyhol Gantuovi. Hod' kockou a posuň svoju figúrku ihneď späť podľa hodeného čísla. Pri ceste späť nemajú akčné políčka žiadny význam.

ČERVENÁ LABKA

„Ohana“ znamená rodina. Hádž ešte raz a posuň svoju figúrku dopredu podľa hodeného čísla. Pri ceste vpred význam akčných políčok platí.

KONIEC HRY

Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý ako prvý dôjde k Lilo (oranžové políčko). Na cieľové pole nemusí hráč dôjsť presne. Stačí, keď mu padne dostatočný alebo väčší počet bodov.

Prajeme veľa šťastia pri hre!

Join the mischievous Stitch on an adventure and be the first to reach Lilo. But watch out for the traps and obstacles in your way. While playing, you train simple counting skills.

Game contents: 1 game board, 6 pieces, 1 die

GOAL OF THE GAME

The players' goal is to be the first to reach Lilo.

GAME SET UP

Lay out the game board and place it in the middle of the table. Each player takes a piece of their colour and places it on the starting space on the planet with the arrow.

RULES OF THE GAME

The game begins with the youngest player. Players take turns in a clockwise direction and move around the game board according to the number of points on the die. Several pieces can stand on every space.

The player's next move is determined by the colour or symbol of the space on which the player has landed.

SPACES WITHOUT SYMBOL

The player's move ends on the space.

The next player continues the game.

BLUE FIELDS WITH ARROWS

If a player ends their turn exactly at a crossroads, i.e. on one of the two spaces marked with a white arrow, they proceed in the direction of the arrow on their next turn. If a player passes through a crossroads on their turn, their further progress will be determined by the number they rolled on the die:

- If the player rolled an even number (2, 4 or 6), they take the path to the right from the crossroads.
- If the player rolled an odd number (3 or 5), they take the path to the left.

GREEN PAW

Take a ride in Stitch's ship. Move your piece 4 spaces forward at once.

BLUE PAW

You stop to feed Pudge the fish, skip one round.

YELLOW PAW

Jumba's experiment has gone awry. Move your piece immediately to the space before the nearest crossroads (blue spaces with an arrow).

VIOLET PAW

Turn around to avoid Gantu. Roll the die and immediately move your piece back according to the number you rolled on the die. When moving back, the action spaces have no meaning.

RED PAW

Ohana means family. Roll again immediately and move your piece forward according to the number on the die. When moving forward, the meaning of the action spaces applies.

END OF THE GAME

The winner of the game is the player who is the first to reach Lilo (orange space). The player does not have to land directly on finish spot. An exact number or higher is acceptable.

We wish you good luck in the game!

**Csatlakozz Stitch-hez egy különleges kalandra, légy az első, aki eléri Lilot.
Utad során számtalan csapdát és akadályt kell majd leküzdened!
A játék fejlesztí a számolási készségeket.**

A doboz tartalma: játéktábla, 6 db bábú, dobókocka

A JÁTÉK CÉLJA

A játék nyertese, aki elsőként érkezik meg Lilohoz.

ELŐKÉSZÜLETEK

Hajtsátok szét, és tegyétek az asztal közepére a játéktáblát. Minen játékos válasszon magának egy bábút, és azt rakja a start mezőre (bolygó, amiből egy nyíl mutatja a haladási irányt).

INDULHAT A JÁTÉK

A legfiatalabb játékos kezd, majd a többiek az óramutató járásának irányában következnek. A soron lévő játékos dob a kockával, majd a dobott értéknek megfelelő számú mezőt léphet a bábujával. Egy mezőn több bábú is állhat. A játékos következő lépését annak a mezőnek a színe, vagy szimbóluma határozza meg, ahová lépett.

SZIMBÓLUM NÉLKÜLI MEZŐK

Ha a bábud szimbólum nélküli mezőre érkezik, akkor számodra a kör véget ért. A jobb oldaladon lévő társad következik.

KERESZTEZŐDÉS – KÉK MEZŐ NYÍLLAL

Ha a bábud útja útkeresztződésnél, vagyis a nyíllal jelölt kék mezők egyikén ér véget, akkor a következő körben a nyíl irányában kell továbbhaladnod.

Ha a bábud lépése közben áthalad az útkeresztződésen, akkor a dobott érték határozza meg a haladás irányát:

- Ha páros számot dobtál (2, 4, 6), akkor jobbra kell tovább lépned.
- Ha páratlan számot dobtál (3, 5), akkor balra kell tovább lépned.

ZÖLD MANCSNYOM

Szállj fel Stitch hajójára – 4 mezőt léphetsz előre.

KÉK MANCSNYOM

Megállsz megetetni Pudge-ot a halacsát. Egy körből kimaradsz.

SÁRGA MANCSNYOM

Dr. Jumba kísérlete félresikerült. Tedd a bábudat a legközelebbi kereszteződés (kék mező nyíllal) előtti mezőre.

LILA MANCSNYOM

Menekülj Gantu kapitány elől! Dobj még egyszer, és a dobott értéknek megfelelő számú mezőt lépj visszafelé. Visszafelé haladás közben az akciómezők utasításai nem hatnak rád.

PIROS MANCSNYOM

Ohana azt jelenti, család és a családból senkit nem hagyunk magára. Dobj még egyszer, és a dobott értéknek megfelelő számú mezőt lépj előre. Haladás közben az akciómezők utasításait végre kell hajtaniod.

A JÁTÉK VÉGE

A nyertes az, aki elsőként érkezik meg Lilohoz (a narancssárga mezőre). Nem fontos pontosan a célba érkezni. Ha dobásoddal túllépsz a célon, akkor is nyertél.

Jó szórakozást kívánunk!

Alătură-te năzdrăvanului Stitch într-o aventură și fii primul care ajunge la Lilo. Dar ai grijă la capcanele și obstacolele din cale. În timp ce te joci, îți exersezi abilitățile simple de numărare.

Conținutul jocului: 1 planșă de joc, 6 pionii, 1 zar

SCOPUL JOCULUI

Scopul jucătorului este să fie primul care ajunge la Lilo.

PREGĂTIREA JOCULUI

Așază planșa de joc pe mijlocul mesei. Fiecare jucător își alege un pion colorat și îl plasează pe câmpul cu start, acolo unde este indicat cu o săgeată.

REGULELE JOCULUI

Cel mai tânăr jucător începe jocul. Jucătorii joacă pe rând în sensul acelor de ceasornic și se deplasează pe planșa de joc în funcție de numărul indicat de zar.

Mai mulți pionii pot sta pe același câmp. Mișcarea următoare a unui jucător este determinată de culoarea sau simbolul câmpului pe care a ajuns.

CÂMPURI FĂRĂ SIMBOL

Mișcarea jucătorului se încheie pe acel câmp. Urmează rândul jucătorului următor.

CÂMPURI ALBASTRE CU SĂGEȚI

Dacă un jucător își încheie tura exact într-o intersecție, adică pe unul dintre cele două câmpuri marcate cu o săgeată albă, la următoarea tură va urma direcția indicată de săgeată. Dacă un jucător trece printr-o intersecție în timpul turei, direcția în care va continua este determinată de numărul de pe zar:

- Dacă a dat un număr par (2, 4 sau 6), o ia pe drumul din dreapta.
- Dacă a dat un număr impar (3 sau 5), o ia pe drumul din stânga.

Lăbuță VERDE

Fă o plimbare pe nava lui Stitch. Mută pionul cu 4 câmpuri înainte.

Lăbuță ALBASTRĂ

Te oprești să-l hrănești pe peștișorul Pudge. Sari peste o rundă.

Lăbuță GALBENĂ

Un experiment al lui Jumbaa a luat-o razna. Mută-ți imediat pionul pe câmpul dinaintea celei mai apropiate intersecții (câmpuri albastre cu săgeată).

Lăbuță MOV

Întoarce-te ca să-l eviți pe Gantu. Aruncă zarul și mută-ți imediat pionul înapoi cu numărul de pași indicat. La mersul înapoi, câmpurile speciale nu au efect.

Lăbuță ROȘIE

Ohana înseamnă familie. Aruncă din nou zarul și mută-ți pionul înainte cu numărul indicat. La mersul înainte, câmpurile speciale au efect.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Câștigă jucătorul care ajunge primul la Lilo (câmpul portocaliu). Nu este necesar să ajungă exact pe acest câmp – poate depăși câmpul final cu un număr mai mare nimerit la zar.

Îți dorim mult succes la joc!

Присъедини се към пакостника Стич в това приключение и бъди първият, който ще стигне до Лило. Но внимавай – по пътя те очакват капани и препятствия. А докато играеш, ще упражняваш умения си за броене.

Съдържание: 1 игрално поле, 6 пионки, 1 зар

ЦЕЛ

Целта на играчите е да бъдат първите, които стигат при Лило.

ПОДГОТОВКА

Разгъни игралното поле и го постави в средата на масата. Всеки играч избира пионка и я поставя на началното поле (на планетата със стрелката).

ПРАВИЛА

Играта започва от най-малкия по възраст играч. Играчите се редуват по часовниковата стрелка и местят пионките си по полето според числото, което хвърлят със зара. На всяко поле могат да се намират няколко пионки едновременно. Следващият ход на играча се определя от цвета или символа на полето, на което е попаднал.

ПОЛЕТА БЕЗ СИМВОЛ

Ходът на играча приключва на това поле. Следващият играч продължава играта.

СИНИ ПОЛЕТА СЪС СТРЕЛКИ

Ако играч завърши хода си точно на кръстовище, т.е. на едно от двете полета, маркирани с бяла стрелка, при следващия си ход той продължава в посоката на стрелката.

Ако играч премине през кръстовище по време на хода си, посоката му се определя от числото, хвърлено със зара:

- При четно число (2, 4 или 6) – продължава по дясната пътека от кръстовището.
- При нечетно число (3 или 5) – поема по лявата пътека.

ЗЕЛЕНА ЛАПА

Качи се на кораба на Стич. Премести пионката си 4 полета напред.

СИНЯ ЛАПА

Спираш, за да нахраниш рибката Пъдж. Пропускаш един ход.

ЖЪЛТА ЛАПА

Експериментът на Джъмба се е провалил. Премести пионката си веднага на полето преди най-близкото кръстовище (сините полета със стрелка).

ЛИЛАВА ЛАПА

Обърни се, за да избегнеш Ганту. Хвърли зара и се върни назад със съответния брой полета. При движение назад, действието на специалните полета не важи.

ЧЕРВЕНА ЛАПА

Охана означава семейство. Хвърли зара отново и се премести напред със съответния брой полета. При движение напред, специалните полета се зачитат.

КРАЙ НА ИГРАТА

Победител е играчът, който първи стигне до Лило (оранжевото поле). Не е необходимо да се падне точното число – позволено е и по-голямо.

Желаем ти късмет в играта!



97710714