

MINNIE



PRAVIDLA • PRAVIDLÁ • RULES

JÁTÉKSZABÁLY

**Disney
Junior**

Dino®

CS	PRAVIDLA	3
SK	PRAVIDLÁ	4
EN	GAME RULES	5
HU	JÁTÉKSZABÁLY	6
SL	PRAVILA IGRE	7
HR	PRAVILA IGRE	8
SR	ПРАВИЛА	9
RO	REGULI JOC	10
BG	ПРАВИЛА	11
LT	ŽAIDIMO TAISYKLĖS	12
LV	NOTEIKUMI	13
ET	MÄNGUREEGLID	14
RU	ПРАВИЛА	15



MINNIE

CS

Hra pro: 2 – 4 hráče, **Věk:** od 5 let, **Délka hry:** 20 minut

Hra obsahuje: 1 herní plán, 4 různobarevné figurky, 1 kostku, 11 žetonů s mašlí, 9 žetonů s kukačkou Lokou

Minnie je velká parádnice, ale není moc pořádná. Má spoustu různobarevných mašlí, které se jí zatloukali po pokoji. Pomůžete jí je zase najít? Při hledání si však musíte dávat pozor na upovídanou kukačku Loku, která vás svým vyprávěním zdrží. Vyhrává ten, kdo najde nejvíce mašlí.

CÍL HRY

Najít a posbírat co nejvíce žetonů s mašlemi.

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou opatrně vyjměte všechny žetony s obrázky z kartonové mřížky. Rozložte herní plán. Všechny žetony s mašlemi a kukačkou Lokou otočte obrázkem dolů, promíchejte a položte na libovolná políčka na herním plánu. Prvních pět polí by mělo zůstat prázdných. Poté si každý hráč vybere figurku své barvy a postaví ji na stejné barevné startovní políčko.

PRAVIDLA HRY

Začíná nejmladší hráč. Ostatní hráči pokračují ve hře ve směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, hodí kostkou a postoupí jedním směrem o tolik polí, kolik padlo na kostce. Volí si cestu podle svého uvážení, avšak během jednoho tahu nemůže současně postupovat dopředu i dozadu. Opačným směrem může jít až při dalším tahu. Končí-li tah na políčku, které je již obsazené protihráčovou figurkou, postaví svou figurku na první volné políčko před ni. Pokud tah skončí na políčku, kde je položen žeton, hráč jej otočí. Je-li na obrázku mašle, může si žeton vzít a dát si ho před sebe. Ve hře pak pokračuje další hráč. Najde-li tam však kukačku Loku, zapovídá se s ní, a proto jedno kolo nehraje. Tento žeton si nebere, ale otočí ho zpět obrázkem dolů. (Pokročilejší hráči si mohou hru ztížit tím, že žeton s kukačkou Lokou

nejenom otočí, ale navíc jej umístí jinam na libovolné neobsazené políčko.)

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy je nalezeno všech 11 žetonů s mašlemi. Vítězí ten hráč, který má žetonů nejvíce. Pokud mají dva hráči (s nejvyšším počtem žetonů) stejný počet žetonů, musí se spolu utkat o vítězství ve hře. V takovém případě se všech 20 žetonů položí obrázkem dolů, stejně jako u pexesa. Hráči pak jeden po druhém otáčejí žetony a hledají mašle. Žetony s mašlí si nechávají u sebe. Pokud narazí na kukačku Loku, obrátí žeton opět obrázkem dolů. Vítězí ten hráč, který jako první získá 6 žetonů s mašlí.

*Přejeme vám příjemnou zábavu
a štěstí ve hře!*

Hra pre: 2 - 4 hráčov, **Vek:** od 5 rokov, **Dĺžka hry:** 20 minút

Hra obsahuje: 1 herný plán, 4 rôznofarebné figúrky, 1 kocku, 11 žetónov s mašľou, 9 žetónov s kukučkou Loko

Minnie je veľká parádnicca, ale nie je moc poriadna. Má veľa rôznofarebných mašlí, ktoré sa jej zatúlali po izbe. Pomôžete jej ich zase nájsť? Pri hľadaní si však musíte dávať pozor na zhovorčivú kukučku Loko, ktorá vás svojím rozprávaním zdrží. Vyhráva ten, kto nájde najviac mašlí.

CIEĽ HRY

Nájsť a pozbierať čo najviac žetónov s mašľami.

PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou opatrne vyberte všetky žetóny s obrázkami z kartónovej mriežky. Rozložte herný plán. Všetky žetóny s mašľami a kukučkou Loko otočte obrázkom dole, premiešajte a položte na ľubovoľné políčka na hernom pláne. Prvých päť polí by malo zostať prázdnych. Potom si každý hráč vyberie figúrku svojej farby a postaví ju na rovnako farebné štartovné políčko.

PRAVIDLÁ HRY

Začína najmladší hráč. Ostatní hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, hodí kockou a postúpi jedným smerom o toľko polí, koľko padlo na kocke. Volí si cestu podľa svojho uváženia, ale počas jedného ťahu nemôže súčasne postupovať dopredu i dozadu. Opačným smerom môže ísť až pri ďalšom ťahu. Ak končí ťah na políčku, ktoré je už obsadené protihráčovou figúrkou, postaví svoju figúrku na prvé voľné políčko pred ňu. Ak ťah skončí na políčku, kde je položený žetón, hráč ho otočí. Ak je na obrázku mašľa, môže si žetón vziať a dať si ho pred seba. V hre potom pokračuje ďalší hráč. Ak tam však nájde kukučku Loko, zarozpráva sa s ňou, a preto jedno kolo nehrá. Tento žetón si neberie, ale otočí ho späť obrázkom dole. (Pokročilejší hráči si môžu hru sťažiť tým, že žetón s kukučkou Loko nielen

otočia, ale navyše ho umiestnia inam na ľubovoľné neobsadené políčko.)

KONIEC HRY

Hra končí vo chvíli, keď sa nájde všetkých 11 žetónov s mašľami. Víťazí ten hráč, ktorý má žetónov najviac. Ak majú dvaja hráči (s najvyšším počtom žetónov) rovnaký počet žetónov, musia sa spolu stretnúť o víťazstvo v hre. V takom prípade sa všetkých 20 žetónov položí obrázkom dole, rovnako ako u pexesa. Hráči potom jeden po druhom otáčajú žetóny a hľadajú mašle. Žetóny s mašľou si nechávajú pri sebe. Ak narazia na kukučku Loko, obrátia žetón opäť obrázkom dole. Víťazí ten hráč, ktorý ako prvý získa 6 žetónov s mašľou.

*Prajeme vám príjemnú zábavu
a šťastie v hre!*

MINNIE

EN

Game for: 2 – 4 players, **Age:** 5 years and over, **Playing time:** 20 minutes

Game contents: 1 game board, 4 pieces of different colours, 1 dice, 11 bow tokens, 9 tokens with cuckoo Loka

Minnie is a dressy girl, she is not so tidy though. She has got lots of bows in different colours scattered all over her room. Can you help her find them? When looking for the bows, however, you must watch out for the chatty cuckoo Loka who will distract you from searching by its gossips. The winner is the player with the most collected bows.

AIM OF GAME

Find and collect the most bow tokens.

GAME SETUP

Before the first game, remove all picture tokens from the cardboard frame carefully. Unfold the gameboard. Lay all tokens with bows and cuckoo Loka facedown, mix them up and place them in any squares on the gameboard. The first five squares should remain empty. Then, each player chooses a piece of their colour and places it in the starting square of the same colour.

GAME RULES

The youngest player starts the game. The other players continue the game in the clockwise direction. The player in turn rolls the dice and advances in one direction by the number of squares indicated on the dice. The players choose their path upon their discretion, but in one move they can only proceed in one direction. They can proceed the other direction only in the next move. If they are supposed to finish their move in a square occupied by their opponent's piece, they place their piece in the first square in front of the opponent's piece. Should a player finish their move in a square with a token, they will turn over the token. If there is a bow, the player can take the token and place it in front of them. Then, the next player takes their turn. However, if the token features the cuckoo Loka, the player becomes engros-

sed in conversation with it and remains inactive for one round. This token is not to be taken, it shall be turned over face down again (more advanced players can make their game more sophisticated by not only turning the token back but also placing it to another empty square).

END OF GAME

The game ends as soon as all of 11 bow tokens have been found. The winner is the player with the most collected tokens. Should two players (with the highest number of tokens) have the same number of tokens, they must compete for victory. If this happens, the players place all of 20 tokens facedown like in a memory pexeso game. The players then take regular turns turning tokens and looking for bows. They keep bow tokens. Should they run across the cuckoo Loka, they will turn the token facedown. The winner is the first player to collect 6 bow tokens.

Enjoy the game and good luck!

2-4 játékos részére, 5 éves kortól, **Játékidő:** 20 perc

A doboz tartalma: Játéktábla, 4 különböző színű bábu, dobókocka, 11 masni zseton, 9 Kiki zseton

Minnie csinos lány, de kicsit rendetlen. Szobája tele van különböző színű szétszórt masnikkal. Segítesz neki rendet rakni? A masnik keresése közben figyelj Kikire a csevegő kismadárra, a pletykáival sok időt veszíthetsz. A játékot az nyeri meg, akinek a legtöbb masnit sikerül összegyűjtenie.

A JÁTÉK CÉLJA

Keress meg és gyűjts össze minél több masnit.

ELŐKÉSZÜLETEK

Mielőtt először játszani kezdenétek, a zsetonokat óvatosan pattintsátok ki a keretből. A játéktáblát hajtsátok szét és tegyétek az asztal közepére. A masni és Kiki zsetonokat keverjétek össze és képpel lefelé fordítva tegyétek a tábla tetszőleges mezőire. Az öt első mező maradjon szabadon. Ezután minden játékos választ magának egy bábút, és azt a megfelelő színű start mezőre teszi.

INDULHAT A JÁTÉK

A legfiatalabb játékos kezd, a többiek az óramutató járásával megegyező irányban következnek. A soron lévő játékos dob, és a dobás értékének megfelelő számú mezőt léphet tetszőleges irányban. A játékosok szabadon dönthetnek, hogy merre indulnak el, de egy lépésen belül nem változtathatnak irányt, megfordulni csak a következő lépésben tudnak. Ha egy bábu olyan mezőre érkezne, ahol egy másik bábu áll, akkor a bábu előtti mezőn meg kell állnia. Ha a játékos egy zsetonnal jelölt mezőre lép, akkor felfordíthatja a zsetont. Ha a zsetonon masni van, a játékos maga elé teheti. A kör a játékos számára véget ér. Ha a zsetonon Kiki képe van, akkor a játékos hosszadalmas beszélgetésbe kezd a madárral, és egy körből kimarad. Ezt a zsetont képpel lefelé fordítva vissza

kell raknia a táblára. Nehezített játék esetén a zsetont nem csak oda lehet lerakni, ahonnan felvette a játékos, hanem a tábla tetszőleges szabad mezőjére.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha mind a 11 masni gazdára talál. A nyertes, akinek a legtöbb masnit sikerült összegyűjtenie. Döntetlen esetén (ha két játékosnak ugyanannyi masnija van), a játékosoknak versenyezniük kell a győzelemért. A 20 zsetont képpel lefelé fordítva leteszik az asztalra, úgy mint a memóriajátékban, majd minden körben felfordítanak 1-1 zsetont. Céljuk a masnik megtalálása. Ha egy játékos Kiki zsetont fordít, akkor visszafordítja, és a helyén hagyja. A nyertes az, akinek sikerül 6 masnit összegyűjtenie.

Jó szórakozást és sok sikert kívánunk!

MINNIE

SL

Igra za: 2 do 4 udeležence, **Starost:** od 5 leta, **Trajanje igre:** 20 minut

Igra vsebuje: 1 igralni plan, 4 raznobarvne figurice, 1 igralno kocko, 11 žetonov s pentljo, 9 žetonov s kukavico Loko

Minnie zna biti zelo elegantna, vendar je včasih površna. Ima veliko raznobarnih pentelj, ki so se ji porazgubile po sobi. Jih boste pomagali poiskati? Pri iskanju se izogibajte zgovorni kukavici Loki, ki vas bo s svojim klepetanjem želela zadržati. Zmaga tisti, ki bo našel največ pentelj.

NAMEN IGRE

Poiskati in pobrati čim več žetonov s pentljami.

PRIPRAVA IGRE

Pred prvo igro previdno izvemite vse žetone s sličicami iz kartonske mrežice. Razprostrite igralni plan. Vse žetone s pentljami in kukavico Loko obrnite s sličico navzdol, pomešajte jih in položite na poljubna polja na igralni plan. Prvih pet polj ostane praznih. Nato vsak igralec izbere figurico svoje barve in jo postavi na štartno polje iste barve.

PRAVILA IGRE

Začne najmlajši igralec. Ostali igralci nadaljujejo z igro v smeri urinih kazalcev. Igralec, ki je na vrsti, vrže kocko in preide v eni smeri po toliko poljih, koliko je padla številka na kocki. Pot si izbira po svoji volji, a v eni potezi ne sme spreminjati smeri naprej ali nazaj. V nasprotno smer lahko stopi šele v naslednji potezi. V kolikor se poteza konča na polju, na kateri stoji druga figurica, potem svojo postavi na prvo prosto polje pred njo. Če se poteza konča na polju, na katerem se nahaja žeton, ga igralec obrne. Če je na sličici pentlja, potem lahko žeton vzame in ga položi predse. Igro nadaljuje naslednji igralec. Če pa je na sličici narisana kukavica Loka, potem z njo poklepeta tako, da ene poteze ne igra. Tega žetona ne vzame, pač pa ga obrne s sličico navzdol. (Naprednejši igralci si lahko igro otežijo s tem, da žeton s kukavico Loko

sicer obrnejo, a ga postavijo drugam, npr. na katerokoli nezasedeno polje.)

KONEC IGRE

Igra se konča takrat, ko igralci odkrijejo vseh 11 žetonov s pentljami. Zmaga tisti, ki je zbral največ žetonov. Če imata dva igralca (z največjim številom žetonov) enako število teh žetonov, se morata sama spopasti v igri, da bi kateri od njiju dosegel zmago. V tem primeru morate vseh 20 žetonov namestiti s sličico navzdol, enako kot pri igri »Spomin«. Igralca potem obračata žetone enega po enega in iščeta pentlje. Žetone s pentljo pustita pri sebi. Tisti, ki naleti na kukavico Loko, obrne žeton s sliko navzdol. Zmaga tisti, ki kot prvi pridobi 6 žetonov s pentljo.

*Želimo Vam obilo zabave
in veliko sreče pri igri!*

Igra za: 2 - 4 igrača, **Starost:** od 5 godina, **Duljina igre:** 20 minuta

Igra sadrži: 1 plan igre, 4 raznobojne figure, 1 kocku, 11 žetona s mašnom, 9 žetona s kukavicom Lokom

Minnie zna biti vrlo elegantnom, ali je neuredna. Ima obilje raznobojnih mašni koje su se izgubile u sobi. Hoćete li joj pomoći da ih ponovno pronađe? Dok tražite, pripazite se vrlo govornjive kukavice Loke koji će vas zadržati u razgovoru. Pobjeđuje onaj koji je skupio najviše mašni.

CILJ IGRE

Pronaći i skupiti što više žetona s mašnjama.

PRIPREMA IGRE

Prije prve igre pažljivo izvadite iz kartonske mreže sve žetone sa slikama. Namjestite Plan igre. Sve žetone s mašnjama i kukavicom Lokom okrenite slikom prema dole, izmiješajte ih i stavite na bilo koja polja Plana igre. Prvih pet polja trebalo bi ostati prazno. Nakon toga svaki igrač odabere figuricu svoje boje i stavlja je na isto obojeno startno polje.

PRAVILA IGRE

Igru počinje najmlađi igrač. Ostali igrači nastavljaju igru u smjeru kretanja kazaljki na satu. Igrač koji je na potezu baca kocku i pomjera figuru u jednom smjeru onoliko polja koliko pokazuje kocka. Bira put po vlastitom nahođenju, ali ne može istodobno ići naprijed i natrag u jednom potezu. U suprotnom smjeru može otići tek u sljedećem potezu. Ako se potez završi na polju gdje se već nalazi figura drugog igrača, stavlja svoju figuru na prvo slobodno polje ispred. Ako se potez završi na polju gdje se nalazi žeton, igrač ga okreće. Ako se na slici nalazi mašna, može žeton uzeti i staviti ga ispred sebe. Igru nastavlja sljedeći igrač. Ali, ako pronađe kukavicu Loku, ona će ga zadržati u razgovoru i zato ne igra jedan potez. Ovaj žeton ne uzima, ali ga okrene slikom prema dole. (Iskusniji igrači mogu igrati malo zahtjevnije: žeton

s kukavicom okrenu slikom na dole i stave ga na bilo koje nezauzeto mjesto na Planu igre).

KRAJ IGRE

Igra se završava u trenutku kada je pronađenih svih 11 žetona s mašnjama. Pobjeđuje onaj koji ima najviše žetona. Ako dva igrača prikupe najviši ali isti broj žetona, moraju se još jednom ogledati u igri kako bi pobijedio samo jedan. U tom slučaju, svih 20 žetona okrenu slikom prema dole, slično kao kod igre „Memo“. Nakon toga, igrači okreću žetone jedan po jedan i traže mašne. Žetone s mašnjama stavljaju ispred sebe. Ako pronađu kukavicu Loku, okrenu žeton sa slikom prema dole i vrate ga. Pobjeđuje onaj koji kao prvi pronađe 6 žetona s mašnom.

*Želim Vam mnogo zabave
i sreće u igri!*

МИНИ

SR

Игра за: 2 - 4 играча, **Старост:** од 5 година, **Дужина игре:** 20 минута

Игра садржи: 1 План игре, 4 разнобојне фигуре, 1 коцку, 11 жетона са машном, 9 жетона са кукавицом Локом

Мини зна бити врло елегантна, али је неуредна. Има обиље разнобојних машини које су се изгубиле у соби. Хоћете ли јој помоћи да их поново пронађе? Док тражите, припазите се врло говорљиве кукавице Локе који ће вас задржати у разговору. Побеђује онај који сакупио највише машини.

ЦИЉ ИГРЕ

Пронаћи и сакупити што више жетона са машинама.

ПРИПРЕМА ИГРЕ

Пре прве игре пажљиво извадите све жетоне са сликама из картонске мреже. Наместите План игре. Све жетоне са машинама и кукавицом Локом окрените са сликом према доле, измешајте их и ставите на било које поље Плана игре. Првих пет поља би требало остати празно. Након тога, сваки играч одабере фигурицу своје боје и ставља је на стартно поље обојено истом бојом.

ПРАВИЛА ИГРЕ

Игру почиње најмлађи играч. Остали играчи настављају игру у смеру кретања казаљки на сату. Играч који је на потезу баца коцку и помера фигуру у једном смеру за онолико поља колико показује коцка. Бира пут по властитом нахођењу, али не може истовремено ићи напред и назад у једном потезу. У супротном смеру може отићи тек у следећем потезу. Ако се потез заврши на пољу где се већ налази фигура другог играча, ставља своју фигуру на прво слободно поље испред. Ако се потез заврши на пољу где се налази жетон, играч га окреће. Ако се на слици налази машна, може узети жетон и ставити га испред себе. Игру наставља следећи играч. Али ако пронађе кукавицу Локу, она ће

га задржати у разговору и зато не игра један потез. Овај жетон не узима, али га окрене сликом према доле. (Искуснији играчи могу играти мало захтевније: жетон са кукавицом окрену сликом према доле и ставе га на било које незаузето место на Плану игре).

КРАЈ ИГРЕ

Игра се завршава у тренутку када је пронађено свих 11 жетона са машинама. Побеђује онај који има највише жетона. Ако два играча добију највећи али исти број жетона, морају се још једном огледати у игри како би победио само један од њих. У том случају, свих 20 жетона окрену сликом према доле, слично као код игре „Мемо“. Након тога, играчи окрећу жетоне један по један и траже машине. Жетоне са машинама стављају испред себе. Ако пронађу кукавицу Локу, окрену жетон сликом према доле и врате га. Побеђује онај који као први пронађе 6 жетона са машном.

*Желимо вам много забаве
и среће у игри!*

MINNIE

RO

Jocul pentru: 2 – 4 jucători, **Vârsta:** de la 5 ani, **Durata jocului:** 20 de minute

Jocul conține: 1 plan de joc, 4 pioni multicolore, 1 zar, 11 jetoane cu panglici, 9 jetoane cu cucul Lok

Minnie este o mare cochetă, dar nu prea este ordonată. Are o mulțime de panglici multicolore, care i s-au rătăcit în cameră. O s-o ajutați să le găsească din nou? Însă, în timpul căutării, trebuie să vă feriți de vorbărețul cuc Lok, care vă va reține cu povestirea sa. Cel care găsește cele mai multe panglici câștigă.

SCOPUL JOCULUI

Găsiți și colectați cât mai multe jetoane cu panglici posibile.

PREGĂTIREA JOCULUI

Înainte de a începe primul joc, scoateți cu grijă toate jetoanele cu imagini din grila de carton. Desfaceți planul de joc. Toate jetoanele cu panglici și cucul Lok, întoarceți cu imaginea în jos, amestecați-le și puneți-le în orice cerculeț de pe planul de joc. Primele cinci cercuri ar trebui să rămână goale. După aceea fiecare jucător își alege un pion de culoarea sa și îl pune în cercul de start de aceeași culoare.

REGULINE JOCULUI

Cel mai tânăr jucător începe. Ceilalți jucători continuă să joace în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul, care este la rând, aruncă cu zarul și avansează într-un sens cu atâtea cercuri, câte au căzut pe zar. Își alege calea la discreția sa, dar în timpul unei mutări nu poate avansa în același timp în față și înapoi. În direcția opusă poate merge doar la mutarea următoare. Dacă se termină mutarea într-un cerc, care este deja ocupat de pionul adversarului, pionul se va pune în cercul liber în fața acestuia. Dacă se termină mutarea într-un cerc, unde se află jetonul, jucătorul îl întoarce. Dacă pe imagine este panglica, poate să-și ia jetonul și să-l pună în fața sa. Jocul continuă cu următorul jucător. Dar dacă îl găsește pe cucul Lok, vorbește cu el, și de

aceea nu joacă o rundă. Acest jeton nu și-l ia, ci îl întoarce înapoi cu imaginea în jos. (Jucătorii mai avansați pot face jocul mai dificil prin faptul, că nu numai că jetonul cu cucul Lok întorc, dar îl și plasează în orice alt cerc liber).

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se termină când se găsesc toate cele 11 jetoane cu panglici. Câștigă jucătorul, care are cele mai multe jetoane. Dacă doi jucători (cu cel mai mare număr de jetoane) au același număr de jetoane, trebuie să lupte pentru victorie în joc. În acest caz, toate cele 20 de jetoane sunt întoarse cu imaginea în jos, ca în cazul jocului de memorie. Jucătorii apoi unul după celălalt întorc jetoanele și caută panglici. Jetoanele cu panglici i-și lasă la ei. Dacă găsesc cucul Lok, întorc din nou jetonul cu imaginea în jos. Câștigă jucătorul, care are primul 6 jetoane cu panglici.

*Vă dorim distracție plăcută
și noroc în joc!*

Игра за: 2 – 4 играч, **Възраст:** от 5 години, **Време на играта:** 20 минути

Играта съдържа: 1 план на играта, 4 цветни фигурки, 1 зарче, 11 жетона с панделка, 9 жетона с кукувицата Лока

Муни е голяма красавица, но не е много подредена. Има много разноцветни панделки, които са се изгубили в стаята. Ще ѝ помогнете ли да ги намери отново? При търсенето трябва да внимавате за бърбата кукувица Лока, която ще ви забави със своите приказки. Побеждава този, който събере най-много панделки.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Да се намерят и съберат възможно най-много жетони с панделки.

ПОДГОТОВКА НА ИГРАТА

Преди първата игра внимателно извадете всички жетони с картинки от картонената мрежа. Опънете плана на играта. Всички жетони с панделки и кукувицата Лока трябва да се обърнат с картинката надолу, разбъркайте ги и ги сложете на произволни полета на плана на играта. Първите пет полета трябва да останат празни. След това всеки играч избира фигурки в определен цвят и ги слага на полето за старт със същия цвят.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Започва най-малкият играч. Останалите играчи се редуват в посока по часовниковата стрелка. Играчът, който е на ред, хвърля зарчето и напредва с толкова полета напред, колкото му се е паднало на зарчето. Избира си път както прецени, но при един ход не може да се движи едновременно напред и назад. В обратна посока може да върви чак на следващия ход. Ако при своя ход трябва да свърши на поле, където вече се намира фигурката на друг играч, той поставя своята фигурка на полето пред нея. Ако ходът го заведе на поле с жетон, играчът трябва да го обърне. Ако на картинката има панделка, може да си вземе жетона и да го сложи пред

себе си. След това продължава другият играч. Но ако там намери кукувицата Лока, той се заговаря с нея и затова не играе един кръг. Не взема този жетон, а го обръща обратно с картинката надолу. (По-напредналите играчи могат да направят играта по-трудна, като не само обърнат жетона, но и като го сложат на друго място – на незаето поле.)

КРАЙ НА ИГРАТА

Играта приключва в момента, когато са намерени всички 11 жетона с панделки. Побеждава този играч, който има най-много жетони. Ако двама играчи са събрали еднакъв и най-голям брой жетони, трябва да играят отново за победа. VB такъв случай всички 20 жетона се слагат с картинката надолу, също като при играта мемори. Играчите един след друг обръщат жетоните и търсят панделките. Жетоните с панделките си ги прибират. Ако попаднат на кукувицата Лока, обръщат жетона с картинката надолу. Печели този, който първи намери 6 жетона с панделки.

Пожелаваме ви приятна игра и късмет!

Žaidimas skirtas: 2 – 4 žaidėjams, **Amžius:** nuo 5 metų, **Žaidimo trukmė:** 20 minučių
Žaidimo rinkinys susideda iš: 1 žaidimo plano, 4 įvairiaspalvių figūrėlių, 1 žaidimo kauliuko, 11 žetonų su kaspinais, 9 žetonų su gegute Loka.

Minnie - didelė puošėiva, tačiau nėra labai tvarkinga. Turi daugybę įvairiaspalvių kaspinų, kurie jos kambaryje tiesiog išsislapstė. Ar padėsite jai juos surasti? Tačiau ieškodami stenkitės išvengti pleputės gegutės Lokos, kuri savo kalbomis gali jus sulaikyti. Laimi daugiausiai kaspinų suradęs žaidėjas.

ŽAIDIMO TIKLAS

Surasti ir surinkti kuo daugiau žetonų su kaspinais.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Prieš pirmą kartą žaisdami atsargiai iš kartono grotelių išspauskite visus žetonus su paveikslėliais. Išskleiskite žaidimo planą. Visus žetonus su kaspinais ir gegute Loka apverskite paveikslėliu žemyn, gerai sumaišykite ir atsitiktinai išdėstykite ant bet kurių žaidimo plano laukelių. Pirmi penki laukeliai turėtų likti tušti. Po to kiekvienas žaidėjas išsirenka po vieną spalvotą figūrėlę ir pastato ant tos pačios spalvos starto laukelio..

ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Kiti žaidėjai žaidimą tęsia laikrodžio rodyklės kryptimi. Žaidėjas, kuriam atėjo eilė žaisti, meta kauliuką ir savo figūrėlę pastumia į priekį per tiek laukelių, kiek taškų iškrito ant žaidimo kauliuko. Kelią gali rinktis savo nuožiūra, tačiau vieno ėjimo metu negali figūrėlės perstumti pirmyn ir atgal. Priešinga kryptimi figūrėlę gali perstumti tik sekančio ėjimo metu. Jeigu ėjimas baigiasi laukelyje, ant kurio jau stovi kito žaidėjo figūrėlė, savo figūrėlę pastato ant pirmo laisvo laukelio prieš ją. Jeigu ėjimas baigiasi ant laukelio, ant kurio guli apverstas žetonas, žaidėjas jį atverčia. Jeigu tai žetonas su kaspino paveikslėliu, žetoną gali pasiimti ir pasidėti priešais save. Toliau žai-

dimą tęsia sekantis žaidėjas. Tačiau jeigu ant žetono paveikslėlis su Loka, prasideda pokalbis ir žaidėjas vieną ratą praleidžia. Šio žetono nepasiima, bet jį vėl užverčia paveikslėliu žemyn. (Labiau patyrę žaidėjai gali žaidimą padaryti sudėtingesniu tuo, kad žetoną su gegute Loka ne tik apverčia, bet ir padeda ant bet kurio laisvo laukelio).

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi, kai atsiranda visi 11 žetonų su kaspinais. Laimi daugiausiai žetonų suradęs žaidėjas. Jeigu du žaidėjai (surinkę daugiausiai žetonų) surinko tiek pat žetonų, turi susirungti dėl laimėtojo titulo. Tokiu atveju visi 20 žetonų paguldomi paveikslėliu žemyn. Po to šie žaidėjai vienas po kito atverčia žetonus ir ieško žetonų su kaspinais. Žetonus su kaspinų paveikslėliais pasiima. Jeigu randa žetoną su gegutės Lokos paveikslėliu, jį vėl užverčia paveikslėliu žemyn. Laimi pirmas 6 žetonus su kaspinais radęs žaidėjas.

*Mėgaukitės žaidimu
ir sėkmės laimint!*

MINNIJAI

LV

Spēle: 2 – 4 spēlētājiem, **Vecums:** no 5 gadiem, **Spēles ilgums:** 20 minūtes

Spēle satur: 1 spēles plānu, 4 daudzkrāsainas figūriņas, 1 kauliņu, 11 žetonus ar lentām, 9 žetonus ar dzeguzi Loku

Minnijai ļoti patīk pucēties, taču viņa nav pārāk kārtīga. Minnijai ir daudz krāsainu lentīšu, kuras viņas istabiņā ir izklīdušas. Vai palīdzēsiet viņai tās atkal atrast? Meklējot gan jāuzmanās no pļāpīgās dzeguzes Lokas, kura Jūs ar savām runām aizkavēs. Uzvar tas, kas ir atradis visvairāk lentīšu.

SPĒLES MĒRĶIS

Atrast un salasīt vislielāko skaitu žetonu ar lentēm.

SPĒLES SAGATAVOŠANA

Pirms pirmās spēles uzmanīgi izņemiet visus žetonus ar attēliem no kartona režģīšiem. Izklājiet spēles plānu. Visus žetonus ar lentēm un dzeguzi Loku pagrieziet ar attēlu uz leju, sajauciet un nolieciet uz jebkuriem lauciņiem spēles plānā. Pirmajiem pieciem lauciņiem būtu jāpaliek tukšiem. Pēc tam katrs spēlētājs izvēlas figūriņas savā krāsā un novieto tās uz tādas pašas krāsas starta lauciņa.

SPĒLES NOTEIKUMI

Spēli sāk visjaunākais spēlētājs. Pārējie spēlētāji turpina spēli pulkstenrādītāju kustības virzienā. Spēlētājs, kura kārta ir pienākusi, met kauliņu un dodas vienā virzienā pa tik lauciņiem, cik ir uzkritis metamajā kauliņā. Spēlētājs izvēlas ceļu pats pēc saviem ieskatiem, taču viena gājiena laikā nevarat doties vienlaikus gan uz priekšu, gan atpakaļ. Pretējā virzienā var doties tikai nākamajā gājienā. Ja gājiens beidzas lauciņā, uz kura jau atrodas pretinieka figūriņa, tas savu figūriņu noliek uz pirmā brīvā lauciņa pirms tā. Ja gājiens beidzas uz lauciņa, uz kura jau ir nolikts žetons, spēlētājs apgriež žetonu. Ja uz attēla ir lenta, spēlētājs var paņemt žetonu un nolikt sev priekšā. Spēli tad turpina nākamais spēlētājs. Ja spēlētājs atrod dzeguzi Loku,

viņš ar to aizrunājas, un spēlētājs vienu gājienu izlaiž. Šo žetonu viņš neņem, bet atkal pagriež ar attēlu uz leju. (Pieredzējuši spēlētāji var padarīt spēli sarežģītāku, ne tikai apgriežot žetonu ar dzeguzi Loku, bet arī to novietojot uz cita brīva lauciņa.)

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas brīdī, kad ir atrasti visi 11 žetoni ar lentēm. Uzvar tas spēlētājs, kam ir visvairāk žetonu. Ja diviem spēlētājiem (ar vislielāko žetonu skaitu) ir vienāds skaits žetonu, tiem jāsaņem par uzvaru spēle. Šādā gadījumā visus 20 žetonus novieto ar attēlu uz leju, tāpat kā, spēlējot atmiņas spēli. Spēlētāji pēc tam viens pēc otra apgriež žetonus un meklē lentas. Spēlētāji patur žetonus ar lentēm. Ja spēlētājs uzduras dzeguzei Lokai, tas pagriež žetonu ar attēlu uz leju. Uzvar spēlētājs, kurš pirmais ir atradis 6 žetonus ar lentēm.

Vēlam Jums patīkamu izklaidi un veiksmi spēlē!

MINNIE'LE

ET

Mäng on mõeldud: 2–4 mängijale, **Vanus:** alates 5. eluaastast, **Mängu kestus:** 20 minutit
Mäng sisaldab: 1 mängulaud, 4 värvilist mängunuppu, 1 täring, 11 lipsukesega žetooni, 9 kagu Locaga žetooni

Minnie'le meeldib väga end sättida, aga ta ei ole eriti korralik. Tal on palju erivärvilisi lipsukesi, mis on mööda tuba laiali. Kas aitate tal need jälle üles leida? Otsimisel peate aga olema valvas jutuka käo Loca suhtes, kes viidab vestlemisega teie aega. Võidab see, kes leiab kõige rohkem lipsukesi.

MÄNGU EESMÄRK

Leida ja koguda võimalikult palju lipsukesega žetooni.

MÄNGU ETTEVALMISTAMINE

Enne esmakordset mängimist eemaldage kõik piltidega žetoonid ettevaatlikult kartongraamist. Asetage oma kohale mängulaud. Keerake kõik lipsukese või kagu Locaga žetoonid nii, et pildipool on all, segage läbi ja asetage mängulauale üskõik millistele väljadele. Esimesed viis välja peavad jääma tühjaks. Seejärel võtab iga mängija oma värvi nupu ja asetab selle sama värvi stardiväljale.

MÄNGUREGLID

Alustab kõige noorem mängija. Teiste mängijate kätte jõuab järg päripäeva. See mängija, kelle kord on mängida, viskab täringut ja liigub täringu silmadele vastava arvu väljade võrra ühes suunas. Ta võib valida tee vastavalt oma äranägemisele, aga ühe käiguga ei saa minna nii edasi kui ka tagasi. Vastassuunas võib liikuda alles järgmise käigu ajal. Kui käik lõppeb väljal, kus on juba vastasmängija nupp, siis paneb ta oma nupu esimesele vabale väljale enne seda. Kui käik lõppeb väljal, millele on asetatud žetoon, pöörab mängija selle ringi. Kui pildil on lipsuke, võib ta selle endale võtta ja asetada enda ette. Seejärel käib järgmine mängija. Kui ta leiab aga kagu Loca, siis jääb ta käoga juttu ajama ja jätab seetõttu ühe vooru vahele. Ta ei võta seda

žetooni endale, vaid pöörab uuesti ümber. (Kogenumad mängijad võivad muuta mängu endale raskemaks sellega, et lisaks käoga žetooni uuesti ümberpööramisele asetavad nad selle üskõik millisele teisele vabale väljale.)

MÄNGU LÕPP

Mäng lõppeb siis, kui on leitud kõik 11 lipsukesega žetooni. Võidab see mängija, kellel on kõige rohkem žetooni. Kui kahel mängijal on võrdne suurim arv žetooni, siis peavad nad võitja kindlaks määramiseks mängu jätkama. Selleks asetatakse kõik 20 žetooni pildiga allpool lauale nagu paaride mängus. Mängijad pööravad kordamööda žetooni ümber ja otsivad lipsukesi. Lipsukesega žetoonid jätvad nad endale. Kui nad satuvad kagu Locale, pööravad nad žetooni uuesti ümber, nii et pilt on allpool. Võidab see mängija, kes saab esimesena 6 lipsukesega žetooni.

Soovime mõnusat ajaveetmist ja mänguõnne!

Игра для: 2 – 4 игроков, **Возраст:** с 5 лет, **Продолжительность игры:** 20 минут
Игра содержит: 1 игровое поле, 4 разноцветные фишки, 1 кубик, 11 жетонов с лентами, 9 жетонов с кукушкой Локой

Минни очень любит наряжаться, но не очень любит убирать. У неё много разноцветных лент, которые она растеряла где-то в комнате. Поможете их снова отыскать? Однако во время поиска следует помнить, что кукушка-говорушка Лока может хорошенько задержать вас своими рассказами. Выигрывает тот, кто соберёт наибольшее количество лент.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Найти и собрать как можно больше жетонов с лентами.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Перед первой игрой необходимо осторожно вынуть жетоны с изображениями из картонной сетки. Разложить игровое поле. Все жетоны с лентами и кукушкой Локой повернуть лицевой стороной вниз, перемешать и разложить на любые поля на игровом поле. Первые пять полей должны оставаться пустыми. Затем каждый игрок выберет фишку своего цвета и поместит её на стартовое поле того же цвета.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра начинается с самого юного игрока. Остальные игроки чередуются в игре в направлении по часовой стрелке. Когда наступает его очередь, игрок бросает кубик и продвигается вперёд в одном направлении на столько полей, сколько выпало на кубике. Дорогу он выбирает по своему усмотрению, но менять в течение одного хода нельзя одновременно двигаться вперёд и назад. В обратном направлении можно будет пойти только во время следующего хода. Если ход заканчивается на поле, которое уже занято фишкой другого игрока, то игрок ставит свою фишку на первое свободное поле перед ней. Если ход заканчивается на поле, на котором

лежит жетон, игрок поворачивает его. Если на рисунке изображена лента, то игрок может взять жетон и оставить перед собой. В игре затем ходит следующий игрок. Однако если игрок находит на жетоне кукушку Локу, то он задержится разговором с ней и один раунд не играет. Этот жетон игрок не забирает, а снова поворачивает его лицом вниз. (Боле продвинутые игроки могут усложнить игру, не только перевернув жетон с кукушкой Локой, но и переместив его на любое другое свободное поле.)

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после того, как найдены все 11 жетонов с лентами. Побеждает тот игрок, который соберёт наибольшее количество жетонов. Если два игрока (с наибольшим количеством жетонов) собрали одинаковое количество жетонов, им придётся сразиться за победу в игре. В таком случае все 20 жетонов раскладывают лицевой стороной вниз как при игре пексесо. Игроки по очереди переворачивают жетоны и ищут ленты. Жетоны с лентами оставляют себе. Найдя жетон с кукушкой Локи, снова переворачивают его рисунком вниз. Побеждает тот игрок, который первым соберёт 6 жетонов с лентами.

Желаем вам приятного отдыха и удачи в игре!

© Disney

Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.dinotoys.cz



97720360