

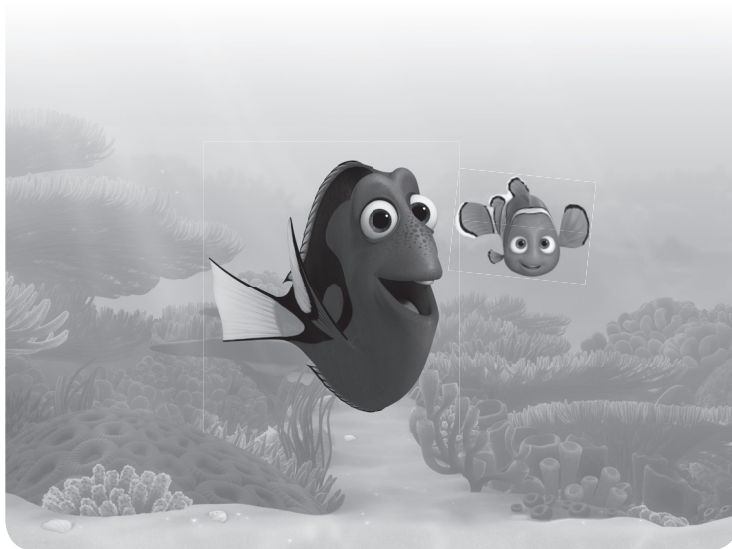
Disney · PIXAR  
**FINDING  
DORY**

pravidla • rules • játékszabály



**Dino**<sup>®</sup>

<b>CZ</b>	<b>PRAVIDLA</b>	<b>3</b>
<b>SK</b>	<b>PRAVIDLÁ</b>	<b>4</b>
<b>EN</b>	<b>GAME RULES</b>	<b>5</b>
<b>HU</b>	<b>JÁTÉKSZABÁLY</b>	<b>6</b>
<b>SI</b>	<b>PRAVILA IGRE</b>	<b>7</b>
<b>HR</b>	<b>PRAVILA IGRE</b>	<b>8</b>
<b>SRB</b>	<b>ПРАВИЛА</b>	<b>9</b>
<b>RO</b>	<b>REGULI JOG</b>	<b>10</b>
<b>BG</b>	<b>ПРАВИЛА</b>	<b>11</b>
<b>LT</b>	<b>ŽAIDIMO TAISYKLĖS</b>	<b>12</b>
<b>LV</b>	<b>NOTEIKUMI</b>	<b>13</b>
<b>EST</b>	<b>MÄNGUREEGLID</b>	<b>14</b>
<b>RUS</b>	<b>ПРАВИЛА</b>	<b>15</b>



# HLEDÁ SE DORY

CZ

**Hra pro:** 2–6 hráčů, **Věk:** od 3 let, **Délka hry:** 15 minut

**Hra obsahuje:** 1 herní plán, 6 figurek různých barev, 1 barevnou hrací kostku

*Poplavte spolu s Dory a jejími kamarády hlubinami oceánu. Mezi korály vás čeká nejedno překvapení. Všechny nástrahy ale zvládavé a šikovné děti snadno překonají. Pohyb ve hře určuje barevná kostka. Hru tak mohou hrát i malé děti, které neumí počítat.*

## CÍL HRY

Dojít na žluté políčko k rodičům Dory jako první.

## PRÁVIDLA HRY

Herní plán rozložte doprostřed stolu. Každý hráč si vezme figurku své barvy a postaví ji na políčko se šípkou. Hru začíná hráč, který nejraději plave nebo ten nejmladší. Hráč, který je na řadě, hodí kostkou a postoupí dopředu na první barevné políčko shodné s barvou na kostce. V případě, že je na políčku symbol, pokračuje ve hře podle jeho významu.

## SYMBOLY A JEJICH VÝZNAM:



### Mořské řasy

Zamotal ses do mořských řas. Jedno kolo nehraješ.



### Lastura

Ve vodě bývá pěkně veselo. Zaspívejte si všichni společně písničku o vodě, rybách, potůčcích apod. Za odměnu si každý posune svou figurku o jedno políčko dopředu.



### Ryba

Pod hladinou můžeš vidět hodně ryb a vodních živočichů. Vyjmenuj libovolně tři a posuň svoji figurku o jedno políčko dopředu. Pokud nevíš, zůstáváš na místě.



### Hvězdičce

Rozhlédni se kolem sebe a najdi libovolnou věc, která souvisí s vodou. Pokud ji přineseš, můžeš posunout svoji figurku o jedno políčko dopředu. Jinak zůstáváš stát na místě.



### Mořský koník

Poplav kolem stolu svým oblíbeným stylem a pojmenuj ho. Za odměnu si posuň svou figurku o jedno políčko dopředu.

Hráči se ve hře pravidelně střídají ve směru hodinových ručiček. Na políčku může stát i více figurek.

## KONEC HRY

Vítězí hráč, který vstoupí na poslední žluté políčko ve hře jako první. Hráč musí při posledním hodu hodit žlutou barvu. V případě, že hodí jinou a nemůže postoupit dopředu, zůstane stát a čeká na další kolo.

*Přejeme hodně zábavy při hře.*

# HĽADÁ SA DORY

SK

**Hra pre:** 2–6 hráčov, **Vek:** od 3 rokov, **Dĺžka hry:** 15 minút

**Obsah:** 1 herný plán, 6 figúrok rôznych farieb, 1 farebnú hraciu kocku

*Plávajte spolu s Dory a jej priateľmi hlbunami oceánu. Medzi koralmi vás čaká nejedno prekvapenie. Všetky nástrahy ale zvedavé a šikovné deti ľahko prekonajú. Pohyb v hre určuje farebná kocka. Hru tak môžu hrať aj malé deti, ktoré nevedia počítať.*

## CIEĽ HRY

Prísť na žlté políčko k rodičom Dory ako prvý.

## PRAVIDLÁ HRY

Herný plán rozložte do stredu stola. Každý hráč si vezme figúrku svojej farby a postaví ju na políčko so šípkou. Hru začína hráč, ktorý najradšej pláva alebo ten najmladší. Hráč, ktorý je na rade, hodí kockou a postúpi dopredu na prvé farebné políčko zhodné s farbou na kocke. V prípade, že je na políčku symbol, pokračuje v hre podľa jeho významu.

## SYMBOLY A ICH VÝZNAM:



### Morské riasy

Zamotal si sa do morských rias. Jedno kolo nehráš.



### Lastúra

Vo vode býva pekne veselo. Zaspievajte si všetci spoločne pesničku o vode, rybách, potôčikoch a pod. Za odmenu si každý posunie svoju figúrku o jedno políčko dopredu.



### Ryba

Pod hladinou môžeš vidieť veľa rýb a vodných živočíchov. Vymenuj ľubovoľné tri a posuň svoju figúrku o jedno políčko dopredu. Ak nevieš, ostávaš na mieste.



### Hviezdice

Rozhliadni sa okolo seba a nájdi ľubovoľnú vec, ktorá súvisí s vodou. Pokiaľ ju prinesieš, môžeš posunúť svoju figúrku o jedno políčko dopredu. Inak zostávaš stáť na mieste.



### Morský koník

Plávaj okolo stola svojim obľúbeným štýlom a pomenuj ho. Za odmenu si posuň svoju figúrku o jedno políčko dopredu.

Hráči sa v hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Na políčku môže stáť aj viac figúrok.

## KONIEC HRY

Vítazí hráč, ktorý vstúpi na posledné žlté políčko v hre ako prvý. Hráč musí pri poslednom hode hodiť žltú farbu. V prípade, že hodí inú a nemôže postúpiť dopredu, zostane stáť a čaká na ďalšie kolo.

*Prajeme veľa zábavy pri hre.*

# FINDING DORY

EN

**Game for:** 2–6 players, **Age:** 3 years and over, **Game length:** 15 minutes  
**Game contents:** 1 game board, 6 pieces of different colours, 1 colour dice

*Swim through the depths of the ocean together with Dory and her friends. Many surprises await you amongst corals. Curious and clever children will easily overcome all of the traps though. You move around the game plan as indicated by the colour dice. The game is thus suitable even for small children who can't count.*

## OBJECT OF THE GAME

The aim is to be the first to arrive at the yellow field where Dory's parents are.

## GAME RULES

Spread the game board out in the middle of the table. Each of the players will take their piece of their colour and place it on the square with an arrow. The player who likes swimming best or the youngest player starts the game. The player on turn will roll the dice and advance to the first field of the colour indicated by the dice. If there is a symbol on the square, they continue the game following the symbol.

## SYMBOLS AND THEIR MEANING:



### Seaweed

You've got entangled with seaweed. You stay inactive for one round.



### Seashell

It is sometimes great fun in water. All of the players sing a song together about water, fish, streams etc. Each of the players move their pieces one square ahead as a reward.



### Fish

You can see a lot of fish and water animals under water. Name any three of them and move your piece one square ahead. If you don't know, you remain in place.



### Starfish

Look around and find anything that has something to do with water. If you bring it, you can move your piece one square ahead. Otherwise you remain in place.



### Seahorse

Swim around the table using your favourite swimming style and name it. Move your piece one square ahead as a reward.

The players take regular turns in clockwise direction. More than one piece may stay on one field.

## THE END OF THE GAME

The winner is the first player to step on the last yellow field in the game. The last rolled colour must be yellow. Should the player roll another colour, they can't advance, they must remain in place and wait till the next turn.

*Enjoy the game.*

# SZENILLA NYOMÁBAN HU

2–6 játékos részére, 3 éves kortól ajánlott, **Játékidő:** 15 perc

**A doboz tartalma:** 1 játéktábla, 6 db különböző színű bábu, szín dobókocka

*Ússz együtt Szenillával és barátaival. Sok meglepetés vár a korallok között. A kíváncsi és okos gyerekek könnyen túljutnak minden csapdán. A táblán a szín dobókocka alapján kell haladni így játékot még a legkisebbek is játszhatják.*

## A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok célja, hogy mielőbb megérkezzenek a sárga mezőre, ahol Szenillát szülei várják.

## ELŐKÉSZÜLETEK

Hajtsátok szét a játéktáblát és tegyétek az asztal közepére. Minden játékos válasszon magának egy bábút, majd tegye bábuját a nyíllal jelölt mezőre. A játékot az kezdi, aki a legjobban szeret úszni, vagy a legfiatalabb játékos. A játékos dob a kockával, majd bábujával a legközelebbi, a dobás színével megegyező színű mezőre lép. Ha a mezőn jelet talál, akkor végre kell hajtani a hozzá kapcsolódó feladatot.

## JELEK ÉS JELENTÉSÜK:



### Hínár

Rád tekeredett a hínár, egy körből kimaradsz.



### Tengeri kagyló

Vidám az élet a víz alatt.

Énekeljetek el együtt egy dalt halakról, patakokról

vagy tengerekről. Mivel mindenki nagyon jól tud énekelni, ezért minden játékos 1 mezőt léphet előre.



### Hal

A víz alatt sok tengeri állattal és hallal találkozhat. Nevezd meg három tengeri állatot, és jutalmul

egy mezőt léphetsz előre. Ha nem tudsz felsorolni három állatot, akkor a helyeden maradsz.



### Tengeri csillag

Nézz körül, és keress valamit a szobában, aminek köze van a vízhez. Ha találsz valamit, jutalmul egy mezőt léphetsz előre. Ha nem, akkor a helyeden maradsz.



### Csikóhal

Nevezd meg a kedvenc úszásnemed és ebben a stílusban úszd körbe az asztalt. Jutalmul egy mezőt léphetsz előre.

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után. Egy mezőn több bábu is állhat.

## A JÁTÉK VÉGE

A játékot az nyeri meg, aki elsőként éri el az utolsó sárga mezőt. Az utolsó dobásnak sárgának kell lennie. Ha a játékosnak másik szintet dob, akkor nem léphet, meg kell várnia, míg ismét rá kerül a sor.

*Jó szórakozást kívánunk.*

# REŠEVANJE MALE DORY SI

**Igra za:** 2–6 igralcev, **Starost:** od 3 let, **Trajanje igre:** 15 minut

**Vsebuje:** 1 igralni plan, 6 raznobarnih figuric, 1 barvna igralna kocka

*Zaplavajte skupaj z Dori in njenimi prijatelji v globinah oceana. Med koralami vas čaka kar nekaj presenečenj. Vendar vse nevarnosti bodo radovedni in pametni otroci zlahka premagali. Premik v igri določa barvna kocka. Igro lahko igrajo tudi majhni otroci, ki ne znajo šteti.*

## NAMEN IGRE

Priti na rumeno polje do staršev Dory kot prvi.

## PRAVILA IGRE

Igralni plan razprostrite na sredino mize. Vsak igralec vzame figuro zelene barve in jo postavi na polje s puščico. Igrati prične tisti, ki najraje plava oz. najmlajši igralec. Igralec, ki je na vrsti, vrže kocko in nadaljuje naprej na prvo barvno polje, ki je podobno barvi, na kocki. V primeru, da se na polju nahaja simbol, nadaljujete v njegovem pomenu.

## SIMBOLI IN NJIHOV POMEN:



### Morske alge

Zapletel si se v morske alge. En krog miruješ.



### Školjka

Običajno je vodi veselo. Zapijete pesem skupaj o vodi, ribah in potočkih itd.. Za nagrado si lahko vsak premakne svojo figurico za eno polje naprej.



### Riba

Pod gladino lahko zagledaš veliko rib in vodnih živali. Poimenuj tri poljubne in premakni svojo figurico za eno polje naprej. Če ne veš, ostaneš na mestu.



### Zvezda

Poglej naokoli in poišči poljubno stvar, ki je povezana z vodo. Če jo prineseš, lahko svojo figurico premakneš za eno polje naprej. Sicer ostaneš na mestu.



### Morski konjič

Plavaj okoli mize s svojim priljubljenim stilom in ga poimenuj. Za nagrado premakni svojo figurico za eno polje naprej.

Igralci se pri igri redno izmenjujejo v smeri urinih kazalcev. Na polju lahko stoji po več figuric.

## KONEC IGRE

Zmaguje tisti, ki prispe kot prvi na zadnje rumeno polje. Zadnji zadetek, ki ga igralec vrže, mora biti rumene barve. V primeru, da vrže drugo barvo in ne more postopati naprej, ostane na mestu in čaka naslednji krog.

*Želimo Vam veliko zabave pri igri.*

# POTRAGA ZA DORY

HR

**Igra za:** 2–6 igrača, **Starost igrača:** od 3 godine, **Trajanje igre:** 15 minuta

**Sadržaj igre:** 1 plan igre, 6 figura raznih boja, 1 kocka za igru u boji

*Isplovite zajedno s Dory i njenim drugovima i istražite dubinen oceana. Među u koralima Vas čekaju mnoga iznenađenja. Međutim, radoznala i spretna djeca će lako svladati sve prepreke. Figurice se kreću po poljima prema bojama i simbolima na kocki. Igru dakle mogu igrati i mala djeca koja još ne znaju računati.*

## CILJ IGRE

Stići kao prvi na žuto polje ka Dorinim roditeljima.

## PRAVILA IGRE

Plan igre stavite u sredinu stola. Svaki igrač uzima figuricu svoje boje i stavlja je na polje sa strelicom. Igru počinje igrač koji najviše voli plivanje, ili najmlađi igrač. Igrač koji je na potezu, baca kocku i kreće prema naprijed na najbliže polje čija boja odgovara boji polja na kocki. Ako se na polju nalazi simbol, igrač nastavlja dalje prema značenju simbola.

## SIMBOLI I NJIHOVO ZNAČENJE:



### Morske alge

Upleo si se u morske alge.  
Ne igraš jedan krug.



### Lastura

U vodi zna biti veselo.  
Zapijevajte svi skupa neku pjesmu o vodi, ribama, potočićima i slično. Kao nagradu, svaki igrač smije pomaknuti svoju figuricu za jedno polje naprijed.



### Riba

Ispod morske razine možeš vidjeti mnogo riba i vodenih životinja.  
Nabrojti bilo koje tri morske životinje i pomakni svoju figuricu za jedno

polje naprijed. Ako ne znaš nabrojati tri životinje, ostaješ stajati na mjestu.



### Zvjezde

Pogledaj oko sebe i nađi bilo koju stvar u vezi s vodom.

Ako doneseš ovu stvar, možeš pomaknuti svoju figuricu za jedno polje naprijed. Ako ne, ostaješ stajati na mjestu.



### Morski konjić

Plivaj svojim omiljenim stilom oko stola i reci kako se zove tvoj stil. Kao nagradu, pomakni svoju

figuricu za jedno polje naprijed.

U ovoj igri, igrači igraju u smjeru vrtnje kazaljke na satu. Na jednom polju može istovremeno stajati nekoliko figurica.

## KRAJ IGRE

U igri pobjeđuje igrač koji kao prvi stigne na posljednje žuto polje. U posljednjem potezu igrač mora baciti žuto polje. Ukoliko baci drugu boju i ne može pomaknuti figuricu naprijed, igrač ostaje na svom polju i čeka naredni potez.

*Želimo Vam ugodnu zabavu uz igru.*



# ПОТРАГА ЗА ДОРИ

SRB

**Игра за:** 2–6 играча, **Старост играча:** од 3 године, **Трајање игре:** 15 минута

**Садржај игре:** 1 план игре, 6 фигурица разних боја, 1 коцка за игру у боји

*Испловите заједно с Дори и њеним друговима и истражите дубине океана. Између корала Вас чекају многа изненађења. Али радознала и спретна деца ће лако да савладају све препреке. Фигурице се крећу по пољима према бојама и симболима на коцки. Игру дакле могу да играју и деца која још не знају рачунати.*

## НАМЕНА ИГРЕ

СТИЋИ као први на жуто поље код Дориних родитеља.

## ПРАВИЛА ИГРЕ

План игре ставите у средину стола. Сваки играч узима фигурицу своје боје и ставља је на поље са стрелицом. Игру започиње онај који највише воли да плива, или најмлађи играч. Играч који је на потезу, баца коцку и креће према напред на најближе поље чија боја одговара боји поља на коцки. Ако се на пољу налази симбол, играч наставља даље према значењу симбола.

## СИМБОЛИ И ЊИХОВО ЗНАЧЕЊЕ:



### Морске алге

Уплео си се у морске алге.  
Не играш један круг.



### Шкољка

У води зна да буде весело.  
Запевајте сви заједно неку песму о води, рибама, поточићима и слично. Као награду, сваки играч може да помакне своју фигурицу за једно поље напред.



### Риба

Испод морске разине можеш да видиш много риба и водених животиња. Наброји било које три морске животиње и помакни своју

фигурицу за једно поље напред. Ако не знаш да набројиш три животиње, не помераш се.



### Звезде

Погледај око себе и нађи било коју ствар у вези с водом. Ако је нађеш и донесеш, можеш да помакнеш своју фигурицу за једно поље напред. Ако не, не помераш се.



### Морски коњић

Пливај својим омиљеним стилем око стола и реци како се зове твој стил. Као награду, помакни своју фигурицу за једно поље напред.

У овој игри, играчи играју у смеру кретања казаљки на сату. На једном пољу може истовремено стајати неколико фигурица.

## КРАЈ ИГРЕ

У игри побеђује играч који као први стиже на последње жуто поље. У последњем потезу играч мора да баца жуто поље. Ако баца другу боју и не може помакнути фигурицу напред, играч остаје на свом пољу и чека следећи потез.

*Уживајте у игри.*

# GASESTE-O PE DORY RO

**Joc pentru :** 2–6 jucători, **Vârsta recomandată:** 3 ani +, **Durata jocului:** 15 minute  
**Jocul conține:** 1 tabla de joc, 6 pionii în culori diferite, un zar cu culori

*Inoata în adâncurile oceanului alături de Dory și prietenii ei. O multime de surprize te așteaptă printre corali. Micuții curioși și inteligenți vor trece cu ușurință peste toate capcanele. Înaintarea pe tabla de joc se face în funcție de culoare indicată de zar. Din acest motiv jocul este potrivit și pentru copiii cu vârsta mai fragedă care încă nu știu să numere.*

## OBIECTIVUL JOCULUI

Scopul jocului este să fii primul care ajunge pe câmpul galben, acolo unde se află părinții lui Dory.

## REGULILE JOCULUI

Așează tabla de joc pe mijlocul mesei. Fiecare jucător își alege un pion și îl așează în pătratul cu săgeată. Jucătorul căruia îi place cel mai mult să înoate sau cel cu vârsta cea mai mică începe jocul. Jucătorul al cărui rând este să arunce zarul și își mută pionul pe casuta în culoarea indicată de zar. Dacă casuta are și un simbol, continuă jocul în funcție de semnificația simbolului.

## SIMBOLURILE ȘI SEMNIFICAȚIA LOR:



### Alge

Ai rămas blocat printre alge. Stai o tură.



### Școica

Este foarte distractiv să înoti! Jucătorii vor cânta împreună un cântecel despre apă, pestisori, curenți marini etc. Ca recompensă pentru minunatul cântecel toți jucătorii înaintea o casuta.



### Pestisor

În adâncul apelor poți vedea o multime de pești și animaluțe marine. Numeste 3 pestisori sau

3 animaluțe marine și înaintea o casuta. Dacă nu poți numi nici unul, stai o tură.



### Steluta de mare

Caută și găsește ceva care are legătura cu apă. Dacă reușești acest lucru înaintea o casuta. Dacă nu stai o tură.



### Calut de mare

Înoata pe tablita de joc folosind stilul preferat de înot. Da un nume acestui stil de înot și ca recompensă poți înainta o casuta.

Jocul se desfășoară în sensul acelor de ceasornic, cu jucătorii care dau pe rând cu zarul. Pe fiecare casuta de joc pot sta în același timp mai mulți pionii.

## SFARSITUL JOCULUI

Castigator este jucătorul care ajunge primul pe câmpul galben. Ultima culoare dată la zar trebuie să fie galben. Dacă jucătorul da o altă culoare, nu mai poate avansa și rămâne pe loc până la runda următoare.

*Distracție plăcută.*

# ТЪРСИ СЕ ДОРИ

BG

**Игра за:** 2–6 играчи, **Възраст:** от 3 години, **Времетраене на играта:** 15 минути  
**Съдържание:** 1 план на играта, 6 фигурки с различен цвят, 1 цветно зарче

*Плувайте заедно с Дори и нейните приятели в дълбините на океана. Сред коралите ви чакат много изненади. Всички препятствия са любопитни и децата лесно могат да ги преодолеят. Движението в играта се определя от цветното зарче. Така могат да играят и деца, които не могат да броят.*

## ЦЕЛ НА ИГРАТА

Да се стигне първи до жълтото поле при родителите на Дори.

## ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Планът на играта се слага по средата на масата. Всеки играч взима фигурка със своя цвят и я слага на полето със стрелката. Започва да играе този играч, който най-много обича да плува, или най-малкият играч. Играчът, който е наред, хвърля зарчето и минава напред на първото цветно поле, което с цвета на зарчето. В случай, че на полето има някакъв символ, продължава според неговото значение.

## СИМВОЛИ И ТЯХНОТО ЗНАЧЕНИЕ:



### Бодорасли

Замотал си се във водорасли. Един кръг не играеш.



### Охлювче

Във водата е много весело. Всички изпейте заедно някаква песничка за вода, рибки, потоци и др. под. За награда всеки премества фигурката си едно поле напред.



### Риба

Под водата можеш да видиш много риби и морски животни. Изброй три и премести

фигурката си с едно поле напред. Ако не знаеш, оставаш на мястото си.



### Морска звезда

Огледай се наоколо и намери какъвто и да е предмет, свързан с водата. Ако го донесеш, можеш да преместиш фигурката си едно поле напред. Иначе оставаш на мястото си.



### Морско конче

Покажи как плуваш около масата и любимия си стил и кажи как се казва. За награда можеш да преместиш фигурката си едно поле напред.

Играчите се редуват по посока на часовниковата стрелка. На едно поле може да има и повече от една фигурки.

## КРАЙ НА ИГРАТА

Побеждава играчът, който отиде на последното жълто поле пръв. Играчът при последния ход трябва да хвърли на зарчето жълт цвят. Ако хвърли някакъв друг и не може да мине напред, остава да чака следващия кръг.

*Пожелаваме ви много забавления с играта.*

# LEŠKOME DORIO

LT

**Žaidimas skirtas:** 2–6 žaidėjams, **Amžius:** nuo 3 metų, **Žaidimo trukmė:** 15 minučių  
**Žaidimo rinkinys:** 1 žaidimo planas, 6 įvairiaspalvės figūrėlės, 1 spalvotas žaidimo kauliukas

*Kartu su Doriu ir jo draugais plaukite per okeano gelmes. Tarp koralų laukia daug netikėtumų. Tačiau žingeidūs ir gudrūs vaikai visuomet nesunkiai įveiks visas kliūtis. Ėjimus žaidime valdo spalvotas kauliukas. Taigi žaisti gali ir skaičiuoti nemokantys vaikai.*

## ŽAIDIMO TIKSLAS

Pirmam pasiekti geltoną Dorio tėvų laukelį.

## ŽAIDIMO TAISYKLĖS

Žaidimo planą padedame stalo viduryje. Kiekvienas žaidėjas išsirenka jam patinkančios spalvos figūrėlę ir pastato ant laukelio su strėliuke. Žaidimą pradeda plaukti labiausiai mėgstantis arba jauniausias žaidėjas. Žaidėjas, kuriam atėjo eilė, meta kauliuką ir savo figūrėlę perstumia ant pirmo tokios pačios spalvos laukelio, kaip iškrito ant kauliuko. Tuo atveju, jeigu tai laukelis su simboliu, žaidimą tęsia pagal simbolio reikšmę.

## SIMBOLIAI IR JŲ REIKŠMĖS:



### Jūros žolės

Įsipynei į jūros žolės Praleidi vieną ratą.



### Kriauklė

Vandenyje būna linksma Visi kartu padainuokite dainelę Apie vandenį, žuvis, upelius ir pan. Už tai kiekvienas savo figūrėlę perstums vienu laukeliu į priekį.



### Žuvis

Po vandens paviršiumi gali pamatyti daug žuvų ir vandens gyvūnų. Išvardink bent tris ir savo figūrėlę perstumk vienu laukeliu į priekį. Jeigu nežinai, lieki vietoje.



### Jūrų žvaigždė

Apsidairyk aplink ir rask bet kokį su vandeniu susijusį daiktą.

Jeigu tokį daiktą atneši, gali savo figūrėlę perstumti vienu laukeliu į priekį. Kitu atveju lieki vietoje.



### Jūrų arkliukas

Apiplauk aplink salą savo mėgstamu stiliumi ir pasakyk šio stiliaus pavadinimą. Už tai savo figūrėlę gali pastumti vienu laukeliu į priekį.

Žaidėjai keičiasi laikrodžio rodyklių judėjimo kryptimi. Ant laukelio gali kartu stovėti kelios figūrėlės.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Laimi pirmas paskutinį geltoną žaidimo laukelį pasiekęs žaidėjas. Žaidėjui paskutiniame metime privalo iškristi geltona spalva. Jeigu žaidėjui iškrito kita spalva ir savo figūrėlės negali pastumti pirmyn, lieka stovėti ir laukia sekančio rato.

*Linkime smagiai pažaisti.*

# MEKLĒJOT DORIJU

LV

**Spēle:** 2–6 spēlētājiem, **Vecums:** no 3 gadiem, **Spēles ilgums:** 15 minūtes

**Saturs:** 1 spēles plāns, 6 figūriņas dažādās krāsās, 1 krāsainu metamo kauliņu

*Peldiet kopā ar Doriju un viņas draugiem okeāna dzelmē. Starp koraļļiem Jūs gaida ne viens vien piedzīvojums. Taču zinātkārie un veiklie bērni viegli pārvarēs visus pārbaudījumus. Kustību spēlē nosaka krāsainais metamais kauliņš. Šādi spēli var spēlēt arī mazi bērni, kas vēl neprot skaitīt.*

## SPĒLES MĒRĶIS

Kā pirmajam nokļūt dzeltenajā lauciņā pie Dorijas vecākiem.

## SPĒLES NOTEIKUMI

Izklājiet spēles plānu galda vidū. Katrs spēlētājs paņem savas krāsas figūriņu un noliek to uz lauciņa ar bultiņu. Spēli sāk spēlētājs, kuram visvairāk patīk peldēt, vai arī visjaunākais spēlētājs. Spēlētājs, kuram jāveic gājiens, met kauliņu un iet uz pirmo tās krāsas lauciņu, kas atbilst kauliņā uz-mestajai krāsai. Gadījumā, ja uz lauciņa ir simbols, turpiniet spēli atbilstoši tā nozīmei.

## SIMBOLI UN TO NOZĪME:



### Jūraszāles

Tu esi sapinies jūraszālēs. Izlaid vienu gājienu.



### Gliemežvāks

Ūdenī mēdz būt ļoti jautri. Nodziediet visi kopā dziesmiņu par ūdeni, zivīm,

strautiņiem u.tml. Par atlīdzību katrs pabīdiēt savu figūriņu par vienu lauciņu uz priekšu.



### Zivs

Zem ūdens vari redzēt ļoti daudz zivju un ūdensdzīvnieku. Nosauc vismaz trīs un pabīdi savu figūriņu par vienu lauciņu uz priekšu. Ja nezini, paliec uz vietas.



### Jūraszvaigzne

Paskaties sev apkārt un atrodi jebkuru lietu, kas ir saistīta ar ūdeni. Ja to atnesīsi, tu vari pabīdīt savu figūriņu par vienu lauciņu uz priekšu. Citādi paliec uz vietas.



### Jūraszirdziņš

Papeldi zem galda savā vismīļākajā stilā un pasaki, kā to sauc. Par atlīdzību pabīdi savu figūriņu par vienu lauciņu uz priekšu.

Spēlētāji regulāri mainās pulkstenrādītāju kustības virzienā. Uz viena lauciņa var atrasties arī vairākas figūriņas.

## SPĒLES BEIGAS

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais nonāks pēdējā spēles dzeltenajā lauciņā. Spēlētājam pēdējā metienā jāuzmet dzelteno krāsu. Gadījumā, ja tas uzmet citu krāsu un nevar doties uz priekšu, paliec uz vietas un gaida nākamo gājienu.

*Mēs Jums vēlam labu izklaidi spēlē.*

# KALAPOEG DORY

EST

**Mäng on mõeldud:** 2–6 mängijale, **Vanus:** alates 3. eluaastast, **Mängu kestus:** 15 minutit  
**Sisaldab:** 1 mängulaud, 6 eri värvi nuppu, 1 värviline täring

*Ujuge koos Dory ja tema sõpradega ookeanisügavustes. Korallide vahel ootab teid palju üllatusi. Kõigist takistustest saavad aga teadmishimulised ja osavad lapsed kergesti üle. Mängus liikumist määrab värviline täring. Nii saavad mängida ka väikesed lapsed, kes ei oska veel loendada.*

## MÄNGU EESMÄRK

Jõuda esimesena kollasele väljale Dory vanemate juurde.

## MÄNGUREGLID

Asetage mängulaud laua keskele. Iga mängija võtab oma värvi nupu ja paneb selle noolega väljale. Mängu alustab mängija, kes ujub kõige meelsamini või kes on kõige noorem. See mängija, kelle kord on mängida, viskab täringut ja liigub edasi esimesele seda värvi väljale, mis langeb kokku värviga täringul. Kui väljal on mõni sümbol, siis jätkab ta mängu vastavalt selle tähendusele.

## SÜMBOLID JA NENDE TÄHENDUS:



### Merevetikad

Sa jäid merevetikatesse kinni. Jätad ühe voozu vahele.



### Merikarp

Vees on hästi lõbus. Laulge koos lauluke veest, kaladest, ojadest jne. Selle eest

nihutab iga mängija oma nuppu ühe välja võrra edasi.



### Kala

Veepinna all võid näha palju kalu ja muid vee-elanikke. Nimeta ükskõik millised kolm ja nihuta oma nuppu ühe välja võrra edasi.

Kui sa seda ei oska, jääd oma kohale.



### Meritäht

Vaata enda ümber ringi ja leia ükskõik milline asi, mis on seotud veega. Kui sa tood selle, võid nihutada oma nuppu ühe välja võrra edasi, muidu jääd oma kohale seisma.



### Merihobuke

Uju oma lemmikstiilis ümber laua ja nimeta see stiil. Selle eest nihuta oma nuppu ühe välja võrra edasi.

Mängijad mängivad kordamööda päripäeva. Ühel väljal võib olla ka mitu nuppu.

## MÄNGU LÖPP

Võidab mängija, kes jõuab esimesena viimasele kollasele väljale. Mängija peab viimasel käigul saama täringul kollase värvi. Kui ta viskab teise värvi ega saa edasi liikuda, jääb ta seisma ja ootab järgmist voozu.

*Soovime palju mängulusti.*

# В ПОИСКАХ ДОРИ

RUS

**Игра для:** 2–6 игроков, **Возраст:** с 3 лет, **Продолжительность игры:** 15 минут  
**Содержание:** 1 игровое поле, 6 фишек разного цвета, 1 цветной игральный кубик

*Плывите вместе с Дори и её друзьями в глубины океана. Среди кораллов вас ждёт множество сюрпризов. А все ловушки любознательные и умные дети легко преодолеют. Движение в игре определяет цветной кубик. Поэтому игра подходит и для маленьких детей, которые не умеют считать.*

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым достичь желтого поля у родителей Дори.

## ПРАВИЛА ИГРЫ

План игры развернуть на середине стола. Каждый игрок берет фигурку своего цвета и ставит её на поле со стрелкой. Игра начинается с игрока, который больше всех любит плавать или с самого младшего. Игрок, чья очередь наступила, бросает кубик и продвигается вперёд к первому полю такого же цвета, как цвет, который выпал на кубике. В том случае, если на поле имеется символ, игра продолжается согласно значению этого символа.

## СИМВОЛЫ И ИХ ЗНАЧЕНИЕ:



### Морские водоросли

Ты запутался в водорослях.  
Один раунд стоишь.



### Морская ракушка

В воде бывает очень весело. Спойте все вместе песенку о воде, рыба и ручейках и т.п. В качестве награды каждый двигает свою фишку на одно поле вперед.



### Рыба

Под поверхностью воды можно увидеть много рыб и других обитателей подводного мира.

Назови трёх из и них и перемести свою фишку на одно поле вперед. Если не знаешь, то стоишь на месте.



### Морская звезда

Посмотри вокруг и найди любую вещь, связанную с водой. Если ты её принесёшь, то можешь переместить свою фишку на одно поле вперед. В противном случае - остаёшься на месте.



### Морской конёк

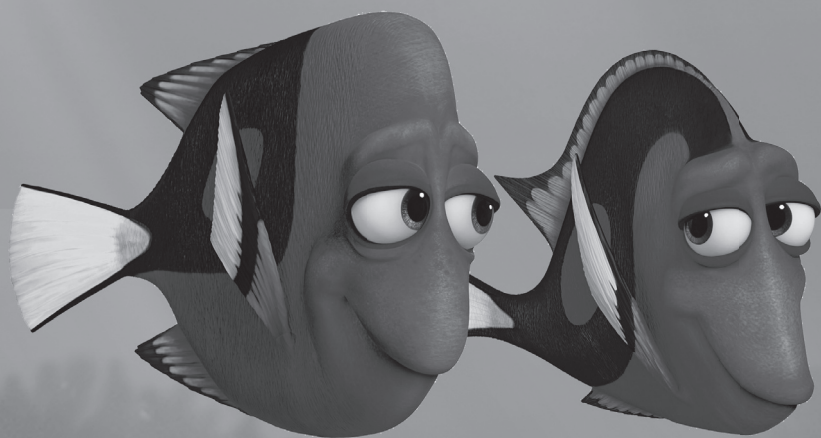
Плыви вокруг стола своим любимым стилем и назови этот стиль. В качестве перемести свою фишку на одно поле вперед.

В ходе игры игроки регулярно чередуются в направлении по часовой стрелке. На одном поле может стоять несколько фишек.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Победителем считается тот игрок, который первым встанет на последнее желтое поле игры. Игрок должен при последнем броске бросить на кубике желтый цвет. В том случае, если выпал другой цвет, игрок не может двигаться вперед, останавливается и ожидает следующего раунда.

*Желаем Вам весёлой игры.*



© Disney/Pixar

**Dino Toys**

K Pískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
Czech Republic

[www.mojedino.cz](http://www.mojedino.cz)  
[www.dinodarky.cz](http://www.dinodarky.cz)  
[www.mojetatra.cz](http://www.mojetatra.cz)



97720312 N