



CHAMPION



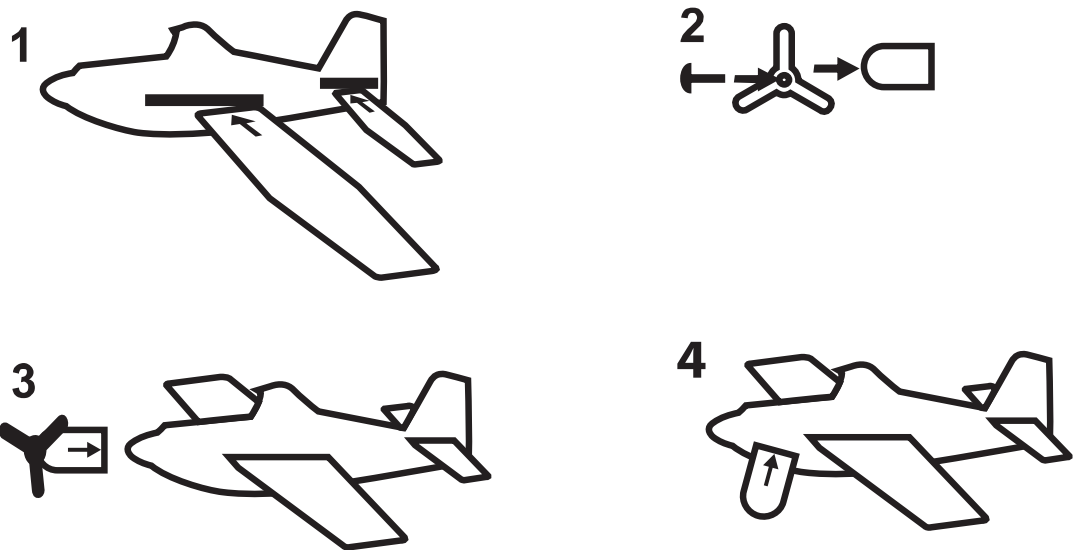
PRAVIDLA
PRAVIDLÁ
GAME RULES
JÁTÉKSZABÁLY
ПРАВИЛА
TAISYKLĖS
NOTEIKUMI
REEGLID
ПРАВИЛА

FROM ABOVE
THE WORLD OF

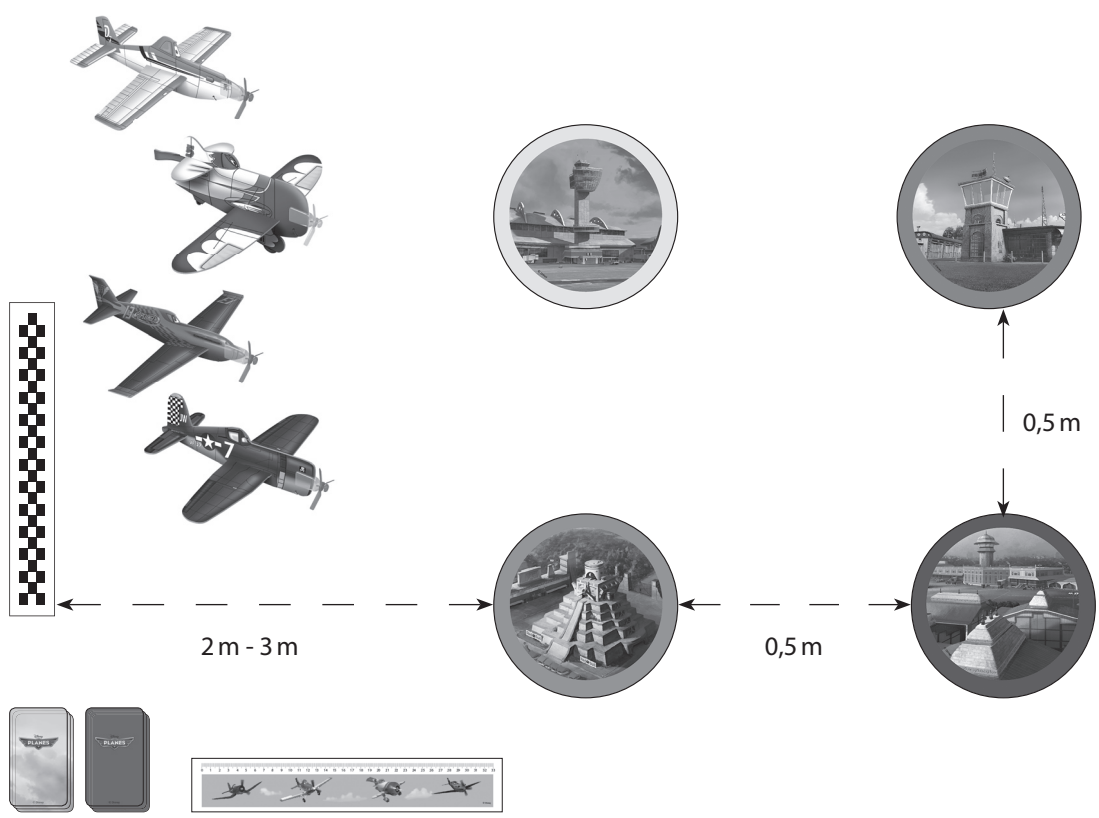


Dino[®]

obr. A



obr. B



CHAMPION

PRAVIDLA

CZ

Hra pro 2 - 4 hráče • Věk: od 4 let • Délka hry: 30 minut

HERNÍ MATERIÁL

4 házečí letadla, 4 kartonové terče, 1 startovní čára, 1 pravítko, 24 karet, 1 pravidla

Zapojte se do letecké soutěže s Práškem, jeho učitelem Skipperem a dalšími postavami z filmu Letadla. Vyzkoušejte si letové vlastnosti jednotlivých strojů. Zkuste doletět co nejdále nebo přistát co nejpřesněji na cíl. Hra procvičuje šikovnost, odhad vzdálenosti a jednoduchou taktiku.

CÍL HRY

Cílem hry je získat co nejvíce karet se splněnými leteckými úkoly.

SESTAVENÍ LETADEL

Před první hrou opatrně složte letadla podle **obr. A 1 – 3** na str. 2. Doporučujeme, aby model sestavila dospělá osoba.

Pozor, model je křehký! Zlomení části letadla neopravňuje k reklamaci. Vypadnutí části modelu při nárazu není závadou, ale bezpečnostním prvkem.

Poznámka: Letové vlastnosti modelů můžete dále upravovat podle svého uvážení. Například je možné vytáhnout z plastového krytu vrtulku a kryt nasadit jako těžítka zesponu na přední část trupu (viz obr. A 4).

PŘÍPRAVA HRY

Hráči si nejprve určí pořadí, ve kterém budou hrát. Na zem položí startovní čáru a z místa zkouší skočit co nejdále. Kdo doskočil nejdále, začíná hru, po něm následuje druhý hráč, atd. Po každém kole se pořadí hráčů posune: první hráč bude hrát jako poslední, ostatní hráči se posunou o místo dopředu (tj. druhý bude hrát jako první, třetí jako druhý, atd.). Před začátkem hry rozmístíte 4 barevné terče s cíli do čtverce (nebo jiného útvaru) o straně zhruba 0,5 m ve vzdálenosti 2 – 3 m od startovní čáry. **Poznámka:** Rozmístěním terčů nebo jejich vzdálenosti od startovní čáry můžete zvýšit nebo snížit náročnost hry.

Letadla postavte do řady před startovní čáru. Karty rozřídte podle rubové strany na 12 karet s cíli (modrý rub) a 12 karet s podmínkami (červený rub). Oba balíčky dobře zamíchejte a umístěte je rubem nahoru vedle startovní čáry.

Poznámka: S ohledem na zkušenosti nebo věk hráčů můžete některé karty s podmínkami vyřadit ze hry.

Zobrazení přípravy hry najdete na straně 2, **obr. B**.

PRŮBĚH HRY

Na začátku každého kola hráč, který je na řadě:

1/ otočí 1 kartu s cílem - ta určí, kam má jeho letadlo doletět (např. „na modrý terč“ nebo „co nejdále“).

2/ otočí 1 kartu s podmínkou - ta určí, jak má hod provést (např. „se zavázanýma očima“, „vsedě“ apod.).

3/ vezme si 1 letadlo podle svého výběru.

Ostatní hráči si poté v určeném pořadí vyberou letadla pro dané kolo a ve stejném pořadí hodí letadla na cíl. Pro všechny hráče platí cíl a podmínka na kartách, které otočil začínající hráč.

Poznámka: Jednotlivá letadla mají rozdílné letové vlastnosti. Hráč na tahu si může vybrat letadlo, které mu připadá pro daný úkol nejvhodnější.

Při menším počtu hráčů můžete dát zbylá letadla před hodem stranou, abyste je nepoškodili.

KARTY S CÍLI

1/ 4 letiště (žluté, červené, modré, zelené)

Úkol: Hod' své letadlo tak, aby doletělo co nejpřesněji na vyobrazený terč.



2 x



2 x



2 x



2 x

2/ hangár

Úkol: Hod' své letadlo doprostřed mezi terče, co nejbliže pomyslnému středu útvaru.



2 x

3/ startovací dráha

Úkol: Hod' své letadlo co nejdále.

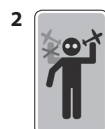


2 x

KARTY S PODMÍNKAMI



3 x



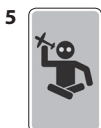
2 x



2 x



1 x



1 x



1 x



1 x



1 x

1/ házej bez omezení (tj. jak je ti to příjemné, rukou, kterou jsi zvyklý, ve stoje, atd.)

2/ házej druhou rukou než obvykle

3/ stůj při hodu na jedné noze

4/ házej poslepu

5/ házej ze sedu

6/ otoč se zády k cíli a hod' letadlo mezi nohama

7/ otoč se zády k cíli a hod' přes rameno

8/ před hodem se 3x otoč na místě

VYHODNOCENÍ KOLA

Kartu s cílem pro dané kolo získává hráč, který splnil nejlépe úkol na kartě. Při rozhodování o vítězi mohou hráči ve sporných případech použít přiložené pravítko.

Poznámka: V případě, že vítěze nelze jednoznačně určit, kartu nezíská nikdo. Po dohodě se karta vyřadí ze hry nebo se dá dosponu balíčku a bude se o ni hrát znovu.

Karta s podmínkou se po odehrání kola vrátí dosponu balíčku.

KONEC HRY

Hra končí v okamžiku, kdy dojde balíček 12 karet s cíli. Hru vyhrává hráč, který získal nejvíce karet. Hra může mít více vítězů.

Přejeme hodně štěstí a klidný let bez turbulencí!

CHAMPION

PRAVIDLÁ

SK

Hra pre 2 - 4 hráčov • Vek: od 4 rokov • Dĺžka hry: 30 minút

HERNÝ MATERIÁL

4 hádzacie lietadlá, 4 kartónové terče, 1 štartová čiara, 1 pravítko, 24 kariet, 1 pravidiľ

Zapojte sa do leteckej súťaže s Práškom, jeho učiteľom Skipperom a ďalšími postavami z filmu Lietadlá. Vyskúšajte si letové vlastnosti jednotlivých strojov. Skúste doletieť čo najďalej alebo pristáť čo najpresnejšie na cieľ. Hra precvičuje šikovnosť, odhad vzdialenosti a jednoduchú taktiku.

CIEĽ HRY

Cieľom hry je získať čo najviac kariet so splnenými leteckými úlohami.

ZOSTAVENIE LIETADIEL

Pred prvou hrou opatrne zložte lietadla podľa **obr. A 1 – 3** na strane 2. Odporúčame, aby model zostavila dospelá osoba. **Pozor, model je krehký!** Zlomenie časti lietadla neopravňuje k reklamácii. Vypadnutie časti modelu pri náraze nie je závadou, ale bezpečnostným prvkom.

Poznámka: Letové vlastnosti modelov môžete ďalej upravovať podľa svojho uváženia. Napríklad je možné vytiahnuť z plastového krytu vrtuľku a kryt nasadiť ako ťažítka zo spodu na prednú časť trupu (pozri obrázok A4).

PRÍPRAVA HRY

Hráči si najprv určia poradie, v ktorom budú hrať. Na zem položia štartovú čiaru a z miesta skúsia skočiť čo najďalej. Kto doskočil najďalej, začína hru, po ňom nasleduje druhý hráč, atď. Po každom kole sa poradie hráčov posunie: prvý hráč bude hrať ako posledný, ostatní hráči sa posunú o miesto dopredu (t.j. druhý bude hrať ako prvý, tretí ako druhý, atď.).

Pred začiatkom hry rozmiestnite 4 farebné terče s cieľmi do štvorca (alebo iného útvaru) o strane približne 0,5 m vo vzdialenosti 2 - 3 m od štartovej čiar.

Poznámka: Rozmiestnením terčov alebo ich vzdialenosti od štartovej čiar môžete zvýšiť alebo znížiť náročnosť hry.

Lietadlá postavte do radu pred štartovú čiaru. Karty roztriedte podľa rubovej strany na 12 kariet s cieľmi (modrý rub) a 12 kariet s podmienkami (červený rub). Oba balíčky dobre zamiešajte a umiestnite ich rubom nahor vedľa štartovej čiar.

Poznámka: S ohľadom na skúsenosti alebo vek hráčov môžete niektoré karty s podmienkami vyradiť z hry.

Zobrazenie prípravy hry nájdete na strane 2, **obr. B**.

PRIEBEH HRY

Na začiatku každého kola hráč, ktorý je na rade:

1 / otočí 1 kartu s cieľom - tá určí, kam má jeho lietadlo doletieť (napr. „na modrý terč“ alebo „čo najďalej“).

2 / otočí 1 kartu s podmienkou - tá určí, ako má hod vykonať (napr. „so zaviazanými očami“, „posediačky“ a pod).

3 / vezme si 1 lietadlo podľa svojho výberu.

Ostatní hráči si potom v určenom poradí vyberú lietadlá pre dané kolo a v rovnakom poradí hodia lietadlá na cieľ.

Pre všetkých hráčov platí cieľ a podmienka na kartách, ktoré otočil začínajúci hráč.

Poznámka: Jednotlivé lietadlá majú rozdielne letové vlastnosti. Hráč na ťahu si môže vybrať lietadlo, ktoré mu pripadá pre danú úlohu najvhodnejšie.

Pri menšom počte hráčov môžete dať zvyšné lietadlá pred hodom nabok, aby ste ich nepoškodili.

KARTY S CIEĽMI

1/4 letiská (žlté, červené, modré, zelené)

Úloha: Hod' svoje lietadlo tak, aby doletelo čo najpresnejšie na vyobrazený terč.



2 x



2 x



2 x



2 x

2/ hangár

Úloha: Hod' svoje lietadlo do stredu medzi terče, čo najbližšie pomyselnému stredu útvaru.



2 x

3/ štartovacia dráha

Úloha: Hod' svoje lietadlo čo najďalej.



2 x

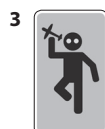
KARTY S PODMIENKAMI



3 x



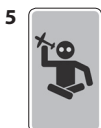
2 x



2 x



1 x



1 x



1 x



1 x



1 x

1/ hádž bez obmedzenia (t.j. ako je ti to príjemné, rukou, ktorou si zvyknutý, v stoj, atď.)

2 / hádž druhou rukou ako zvyčajne

3 / stoj pri hode na jednej nohe

4 / hádž poslepiacky

5 / hádž zo sedu

6 / otoč sa chrbtom k cieľu a hod' lietadlo medzi nohami

7 / otoč sa chrbtom k cieľu a hod' cez rameno

8 / pred hodom sa 3x otoč na mieste

VYHODNOTENIE KOLA

Kartu s cieľom pre dané kolo získava hráč, ktorý splnil najlepšie úlohu na karte. Pri rozhodovaní o víťazovi môžu hráči v sporných prípadoch použiť priložené pravítko.

Poznámka: V prípade, že víťaza nemožno jednoznačne určiť, kartu nezíska nikto. Po dohode sa karta vyradiť z hry alebo sa dá dospodu balíčka a bude sa o ňu hrať znova.

Karta s podmienkou sa po odohraní kola vráti dospodu balíčka.

KONIEC HRY

Hra končí v okamihu, keď dôjde balíček 12 kariet s cieľmi.

Hru vyhráva hráč, ktorý získal najviac kariet. Hra môže mať viac víťazov.

Prajeme veľa šťastia a pokojný let bez turbulencií!

CHAMPION

GAME RULES

GB

Game for 2-4 players • Age: 4 years and older •
Game duration: 30 minutes

PLAYING MATERIAL

4 model planes, 4 cardboard targets, 1 starting line,
1 ruler, 24 playing cards, 1 game rules

Join the flying competition with Dusty, his trainer Skipper and other characters from the new film Planes. Test the flying abilities of different machines. Learn to fly as far as you can or land directly on the target. The game develops motoric skills, distance estimation and simple tactics.

GAME GOAL

The goal of the game is to win as many cards with fulfilled flying tasks as possible.

ASSEMBLAGE OF THE PLANES

Before the first game, carefully assemble the planes, following instructions on the **pictures A1 – 3** on the page 2. We recommend the model to be assembled by an adult.

Be careful, the model is fragile! No claim for breakage of any part of the plane will be accepted. Falling out of any part of the plane upon impact is not a fault, just a safety feature.

Note: The flying qualities of the models can be further modified at your discretion. It is for example possible to pull out the propeller from the plastic cover and attach the cover to the front fuselage underside as a weight (see the picture A 4).

PREPARATION OF THE GAME

At first, establish the order you are going to play in. Place the starting line on the ground and try to jump from the place as far as you can. The player who has jumped farthest starts the game, followed by the second one, etc. After each round, the order of players will move: the first player will play as the last, while the other players will move one place ahead (i.e. the second one will play as the first, the third one as the second, etc.) Before you start the game, lay out the 4 coloured targets to form a square (or any other figure) with a side of approximately 0,5 m, at the distance of 2- 3m from the starting line. **Note:** By different arrangements of targets or by their distance from the starting line you can raise or lower the game difficulty.

Line up the planes in front of the starting line. Sort the cards by their reverse side to: 12 task cards (blue reverse side) and 12 condition cards (red reverse side). Shuffle both packs thoroughly and place them beside the starting line with their reverse side up. **Note:** With respect to the players' experience or age, some condition cards can be eliminated.

For the depiction of the game preparation, see the page 2, **pic. B**.

COURSE OF THE GAME

At the beginning of each round, the player who is to start:

1/ turns **1 task card** – to find where his/her plane has to land (e.g. „on the blue target“ or „as farthest as possible“).

2/ turns **1 condition card** – to see how to carry out his/her throw (e.g. „blindfold“, „in sitting position“ etc.).

3/ picks out **1 plane** according to his/her choice.

Then the remaining players, in their assigned order, pick out their planes for the given round and in the same order they throw their planes towards the target. For all players the target and condition set by the cards turned by the starting player are the same.

Note: The particular planes feature different flying qualities.

The player on the move can choose the plane that he/she considers as the most suitable for the given task.

When fewer players engaged, it is advisable to put the remaining planes aside before the throw to avoid their damaging.

TASK CARDS

1/ 4 airports (yellow, red, blue, green)

Task: Throw your plane in such a way to land with the maximum accuracy on the pictured target.



2 x



2 x



2 x



2 x

2/ hangar

Task: Throw your plane among the targets, as close to the imaginary centre of the figure as possible.



2 x

3/ takeoff runway

Task: Throw your plane as far as possible.

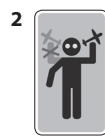


2 x

CONDITION CARDS



3 x



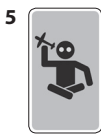
2 x



2 x



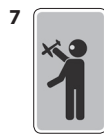
1 x



1 x



1 x



1 x



1 x

1/ throw without any restriction (i.e. in a way that is convenient for you, by a hand you are used to, in standing position etc.)

2/ throw by the other hand than usual

3/ while throwing, stand on one leg

4/ throw blindfold

5/ throw from the sitting position

6/ turn your back to the target and throw the plane between your legs

7/ turn your back to the target and throw over your shoulder

8/ before your throw, turn 3x around your axis

EVALUATION OF THE ROUND

The **task card** for the given round goes to the player who has best fulfilled its task. In deciding on the winner, the players can use, in disputable cases, the attached ruler.

Note: If it is not possible to decide the winner unequivocally, nobody wins the card. Upon agreement it is either put out of play or to the bottom of the pack to be played for once more. The **condition card** is put to the bottom of the pack after each round.

END OF THE GAME

The game ends at the moment when the pack of 12 target cards has been used up. The winner of the game is the player who has won the most cards. This game can have several winners.

We wish you good luck and a smooth flight without turbulences!

JÁTÉKSZABÁLY

CHAMPION

2-4 játékos részére • 4 éves kortól • A játék időtartama 30 perc

A DOBOZ TARTALMA

4 repülőgép modell, 4 céltábla papírból, 1 startvonal papírból, 24 kártya, 1 vonalzó, játékszabály

Vegyél részt Rozsdással, edzőjével Riley Kapitánnyal és a Repcsik film többi szereplőjével a versenyen. Teszteld a különféle gépek repülési képességét. Tanulj meg minél meszebbre repülni, és pontosan a célban a földre érkezni. A játék fejleszti a motoros képességeket, a gyerekeknek szükségük lesz a távolság felmérésére, és egyszerű taktikák kidolgozására is.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok célja, hogy minél több repülési feladatot tartalmazó kártyát gyűjtsenek össze.

A REPCSIK ÖSSZESZERELÉSE

Első játék előtt össze kell szerelnetek a repcsiket. A második oldalon lévő **A 1 – 3** képek segítenek a szerelésben. Javasoljuk, hogy a repcsik összeszerelését felnőtt végezze. **Óvatosan szereljétek össze a repcsiket mert törékenyek!** A repülők esetleges eltörésére a gyártó nem vállal garanciát. Előfordulhat, hogy a repülő földet érkezőkor szétesik. Ez nem azt jelenti, hogy a gép hibás, a törés megelőzése céljából az alkatrészek szétszűrhetők.

Megjegyzés: A repülőgépek repülési tulajdonságai egyénileg változtathatóak. Lehetséges például, hogy a propellert kihúzod a műanyag takarólappól és nehezezként a törzs első részének alájára szereled (A4 kép).

ELŐKÉSZÜLETEK

Először határozzátok meg, hogy milyen sorrendben következtek majd egymás után. Tegyétek a startvonalat a földre, majd minden játékos ugorjon a startvonalától minél nagyobbab.

Az kezdheti a játékot, aki a legnagyobbat ugrotta. A második legnagyobbat ugró lesz a második, és így tovább. A játékosok sorrendje minden körben változik: aki az előző körben első volt, az lesz az utolsó, a többiek pedig egyet léphetnek előre a sorban (vagyis aki az első körben második volt, az kezdheti a második kört). A játék megkezdése előtt a 4 célpontot négyzet (vagy más egyéb) formában tegyétek le a földre, a startvonalától 2-3 méter távolságra. A célpontok egymástól kb. 0,5 méter távolságra legyenek.

Megjegyzés: A játék nehézségi fokát a célpontok startvonalától, illetve egymástól való távolságának emelésével tudjátok változtatni.

Tegyétek a repcsiket a startvonalra. A kártyákat hátoldaluk szerint válogassátok szét: 12 feladatkártya (kék színű hátlap) és 12 állapotkártya (piros színű hátlap). Mindkét paklit keverjétek meg, majd színes oldalukkal felfelé tegyétek a startvonalra.

Megjegyzés: A játékosok gyakorlatára és korára való tekintettel néhány állapotkártyát kivehetek a pakliból.

Az előkészületekben segítséget nyújt a 2. oldalon lévő **B** jelű kép.

INDULHAT A JÁTÉK

A soron lévő játékos feladatai:

1 / Felfordít egy **feladatkártyát** - a lap határozza meg, hogy melyik célpontot kell eltalálni a repülővel (például a „kék célpont”, vagy a „lehető legmesszebb”).

2 / Felfordít egy **állapotkártyát** - a lap határozza meg, hogy hogyan hajthatja végre a feladatot (például „vakon” vagy „ülő helyzetben”).

3 / Választ egy repülőt a feladat végrehajtásához.

A többi játékos az előre kijelölt sorrendben következik egymás után. Mindenkinek ugyanazt a feladatot kell végrehajtania.

Megjegyzés: Megjegyzés: A repcsik repülési jellemzői különbözőek. A soron lévő játékos a rendelkezésre álló repcsikből kiválaszthatja azt, amelyik szerinte az adott feladatra a legmegfelelőbb.

Ha kevesebb játékos játszik, akkor célszerű a felesleges repcsiket visszatenni a dobozba, nehogy megsérüljenek.

FELADATKÁRTYÁK

1 / 4 repülőtér (sárga, piros, kék, zöld)

Feladat: A repülőt a célpontoz minél közelebb kell dobni.



2 x



2 x



2 x



2 x

2 / hangár

Feladat: A repülőt a 4 repülőtér által körülhatárolt terület képzeletbeli középpontját kell eltalálni.



2 x

3 / kifutópálya

Feladat: A repülőt a lehető legmesszebbre kell eldobni.

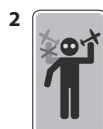


2 x

ÁLLAPOTKÁRTYÁK



3 x



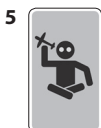
2 x



2 x



1 x



1 x



1 x



1 x



1 x

1 / Nincs megkötés (az általad legkedvezőbbnek ítélt pozícióból dobhatod el a repülőt)

2 / Az ügyetlenebb kezdeddel dobj.

3 / Egy lábon állva dobj.

4 / Vakon dobj.

5 / Ülve dobj.

6 / Háttal terpeszállásban a lábad között dobj.

7 / Háttal a célnak, a vállad felett dobj.

8 / Dobás előtt háromszor forogj körbe.

ÉRTÉKELÉS

A kör végén az a játékos kapja meg a feladatkártyát, aki a legjobb eredményt érte el. Vitatott esetekben használjátok a dobozban lévő mérőszalagot

Megjegyzés: Ha nem lehet egyértelműen meghatározni a győztest, akkor senki sem kap kártyát. A játékosok eldönthetik, hogy a feladatkártyát visszatesszük a pakli aljára, vagy félretesszük.

Az **állapotkártyát** minden kör után vissza kell tenni a pakli aljára.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha elfogynak a feladatkártyák. A nyertes az, akinek a legtöbb kártyát sikerült összegyűjtenie. A játéknak lehet több győztese is.

Sok szerencsét a nyugodt, légörvénytelen repülést kívánunk!

ПРАВИЛА ЧЕМПИОН

БГ

Игра за 2-4 играчи • Възраст: от 4 години •
Времетраене на играта: 30 минути

МАТЕРИАЛ ЗА ИГРАТА

4 самолета за хвърляне, 4 картонени мишени, 1 стартова линия,
1 линия, 24 карти, 1 правила

Включете се в самолетното състезание с Дъсти, неговия учител
Скипър и другите герои от филма Самолети. Използвайте
самолетните характеристики на отделните машини.
Пробвайте да долетите възможно най-далече или да кацнете
възможно най-точно в целта. Играта тренира сръчността,
преценката на разстоянието и обикновената тактика.

СЦЕЛ НА ИГРАТА

Целта на играта е да се спечелят възможно най-много карти
с изпълнени самолетни задачи.

КОНСТРУИРАНЕ НА САМОЛЕТА

Преди първата игра внимателно сглобете самолетите според
фиг. А1 - 3 на стр. 2. Препоръчваме моделът на самолета да се
сглоби от възрастен.

Внимателно, моделът е крехък! Счупването на част от самолета
не е причина за рекламация. Изпадането на част от модела при
удар не е дефект, а обезопасителен елемент.

Забележка: Характеристиките на летене на самолета могат
да се променят по ваше усмотрение. Напр. от пластмасовата
капачка може да се извади перката и капачката да се сложи като
тежест надолу на предната част на трупа (виж фиг. А 4).

ПОДГОТОВКА НА ИГРАТА

Играчите най-напред определят реда, в който ще играят. Слагат
на земята стартовата линия и от място пробват да скочат възможно
най-далече. Който скочи най-далече, започва играта, след него
следва вторият играч и т.н. След всеки кръг редът на играчите
се премества: първият играч ще играе последен, останалите
играчи се преместват с едно място напред (т.е. вторият ще играе
първи, третият ще играе втори и т.н.). Преди началото на играта
сложете 4-те цветни мишени с целите под формата на квадрат (или
друга форма) на около 0,5 метър една от друга и на разстояние
2-3 метра от стартовата линия. **Забележка:** Разположението на
мишените или разстоянието от стартовата линия може да
увеличи или да намали трудността на играта.

Сложете самолетите в редица пред стартовата линия.
Разпределете картите според опаката страна на 12 карти с цели
(модра опака страна) и 12 карти с условия (червена опака страна).
Разбъркайте добре двете тестета и ги сложете с опаката страна
нагоре до стартовата линия. **Забележка:** Имайки предвид опыта
или възрастта на играчите, можете да премахнете някои от
картите с условията.

Изобразяване на подготовката за играта ще намерите на стр. 2,
фиг. В.

ПРОТИЧАНЕ НА ИГРАТА

В началото на всеки кръг играчът, който е на ред:

1/ обръща **1 карта с цел** – тя определя къде трябва да долети
неговият самолет (напр. „на синята мишена“ или „възможно
най-далече“).

2/ обръща **1 карта с условие** тя определя как да се извърши
хвърлянето (напр. „със затворени очи“, „от седнало положение“
и др. под.).

3/ взема **1 самолет** по свой избор.

Останалите играчи след това в определения ред си избират
самолет за дадения кръг и в същия ред хвърлят самолетите
към целта. За всички играчи важи целта и условията на картите,
които е обърнал играчът, който започва.

Забележка: Отделните самолети притежават различни
характеристики на летене.

Играчът, който е на ред, може да си избере самолет, който
му изглежда най-подходящ за дадената цел.

При по-малък брой играчи можете да преместите останалите
самолети на страни, за да не ги повредите.

КАРТИ С ЦЕЛИТЕ

1/ 4 летище (жълто, червено, синьо, зелено)

Задача: Хвърри своя самолет така, че да долети възможно
най-близо до изобразената цел.



2 x



2 x



2 x



2 x

2/ хангар

Задача: Хвърри своя самолет в средата
на мишената, възможно най-близо до центъра.



2 x

3/ писта за излитане

Задача: Хвърри своя самолет
възможно най-далече.

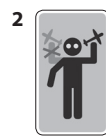


2 x

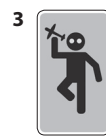
КАРТА С УСЛОВИЯ



3 x



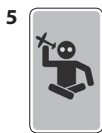
2 x



2 x



1 x



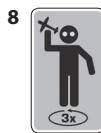
1 x



1 x



1 x



1 x

1/ хвърляй без ограничения (т.е. както ти е приятно, както
искаш, с ръката, с която си свикнал, прав и др. под.)

2/ хвърляй с другата ръка, а не с тази, с която хвърляш
обикновено

3/ стой на един крак като хвърляш

4/ хвърляй със затворени очи

5/ хвърляй седнал

6/ обърни се с гръб към целта и хвърли самолета между краката

7/ обърни се с гръб към целта и хвърли през рамо

8/ преди да хвърлиш се завърти три пъти на място

ОЦЕНКА НА КРЪГА

Картата с целта за дадения кръг печели този играч, който
е изпълнил най-добре задачата на картата. При решаването на
това кой е победител в спорните случаи играчите могат
да използват дадената линия.

Забележка: В случай, че не може еднозначно да бъде определен
победител, никой не печели картата. По споразумение
картата се изважда от играта или се слага най-отдолу
на тестето и отново ще се играе за нея.

Картата с условието след изиграване на кръга се слага
най-отдолу на тестето.

КРАЙ НА ИГРАТА

Играта свършва в момента, когато свърши тестето с 12-те карти
с целите. Играта печели този играч, който е спечелил най-много
карти. Играта може да има повече от един победител.

Желаем ви късмет и спокоен полет без турбуленции!

TAISYKLĖS

CHAMPION

LT

INOVACIJOS

Žaidimas skirtas 2-4 žaidėjams · Amžius: nuo 4 metų · Žaidimo trukmė: 30 minučių

Žaidimo rinkinys

4 mėtomi lėktuvėliai, 4 kartono taikiniai, 1 starto juosta, 1 liniuotė, 24 kortų, 1 taisyklės

Įsijunkite į pilotavimo varžybas su Milteliu, jo mokytoju Skipperiu ir kitais personažais iš filmo Lėktuvai. Išbandykite, kaip skraido kiekvienas lėktuvėlis. Pabandykite nuskristi kuo toliau arba nutūpti kuo arčiau tikslo. Žaidimas lavina judesių tikslumą, nuotolio įvertinimą ir nesudėtingą taktiką.

Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas yra susirinti kuo daugiau kortų su įvykdytomis skraidymo užduotimis.

LĖKTUVĖLIŲ SUDĖJIMAS

Prieš pirmą kartą žaidžiant atsargiai, pagal **paveikslėlius**

A1 - 3 puslapyje 2 surinkite lėktuvėlius.

Rekomenduojame, kad lėktuvėlius surinktų suaugęs.

Būkite atsargūs, lėktuvėliai trapūs! Lėktuvėlio dalių lūžis nesuteikia teisės reklamacijai. Lėktuvėlio detalės iškritimas po atsitraukimo nėra defektas, bet viena iš apsauginių priemonių.

Pastaba: Lėktuvėlių savybes galite toliau keisti savo nuožiūra.

Pavyzdžiui galite iš plastmasinio dangtelio ištrakti propeleriuką ir dangtelį įstatyti kaip svarelį priekinėje lėktuvėlio korpuso dalyje (žiūr. pav. A 4)

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Žaidėjai visų pirma nustato eilę, kokia žais. Ant žemės padeda starto juostą ir iš bando kuo toliau nušokti iš vietos. Žaidimą pradeda toliausiai nušokęs žaidėjas, po jo sekantis ir tt. Po kiekvieno rato žaidėjų eilę pasislenka: prieš tai buvęs pirmas žaidėjas žais paskutinis, o kiti pasistumia vieta pirmyn. Prieš pradėdant žaisti 2-3 m atstumu nuo starto juostos kvadratu (arba kita forma) sudedami 4 spalvoti taikiniai, atstumas tarp taikinių - apie 0,5 m. **Pastaba:** Keičiant taikinių išdėstymo formą arba nuotolius nuo starto juostos žaidimą galima supaprastinti arba apsunkinti.

Lėktuvėlius padėkite viena eile prieš starto juostą. Kortas pagal blogąją pusę išskirstykite į dvi dalis - 12 kortų su tikslais (blogoji pusė mėlyna) ir 12 kortų su sąlygomis (blogoji pusė raudona). Abi kalades gerai sumaišykite ir blogąją pusę į viršų padėkite prie starto juostos. **Pastaba:** Atsižvelgdami į žaidėjų amžių ir patirtį kai kurias kortas su sąlygomis galite išimti.

Žaidimo paruošimo iliustraciją rasite 2. puslapyje, **pav. B.**

Žaidimas

Kiekviename rate žaidėjas, kuriam atėjo eilė žaisti:

1/ atverčia 1 kortą su tikslu - ta nurodo, kur lėktuvėlis turi nuskristi (pvz. „ant mėlyno taikinio“ arba „kuo toliau“).

2/ atverčia 1 kortą su sąlyga - ši nustato, koku būdu privaloma atlikti metimą (pvz. „užrištomis akimis“ „sėdomis“ ir pan.)

3/ pasirenka ir paima 1 lėktuvėlį.

Po to kiti žaidėjai nustatyta eile išsirenka lėktuvėlius šiam ratui ir tokia pačia eile lėktuvėlius mėto į taikinį. Visiems žaidėjams galioja tas pats taikiny ir sąlyga, kuriuos nustatė pradedančio žaidėjo atverstos kortos.

Pastaba: Atskiri lėktuvėliai skraido skirtingai.

Žaidėjas, kuriam atėjo eilė žaisti, išsirenka lėktuvėlį, kuris jam atrodo tinkamiausias užduoties įvykdymui.

Jeigu žaidžia mažiau žaidėjų, prieš žaidžiant kelis lėktuvėlius galima atidėti, kad nebūtų apgadinti.

KORTOS SU TAIKINIAIS

1/ 4 aerodromai (geltonos, raudonos, mėlynos, žalios)

Užduotis: Mesk savo lėktuvėlį taip, kad kuo arčiau nuskristų prie tikslo.



2 x



2 x



2 x



2 x

2/ angaras

Užduotis: Numesk savo lėktuvėlį tarp tikslų, kuo arčiau prie tarpo vidurio.



2 x

3/ pakilimo takas

Užduotis: Savo lėktuvėlį numesk kuo toliau.

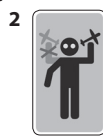


2 x

KORTOS SU SĄLYGOMIS



3 x



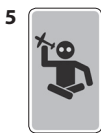
2 x



2 x



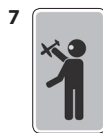
1 x



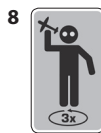
1 x



1 x



1 x



1 x

1/ metimas be apribojimų (tai yra kaip patogiau, ranka, kuria įpratęs, stovint ir pan.)

2/ mesk kita ranka, nei įpratęs

3/ mesdamas stovėk ant vienos kojos

4/ mesk nežiūrėdamas

5/ mesk sėdėdamas

6/ apsisuk į taikinį nugarą ir lėktuvėlį mesk pasilenkęs tarp kojų

7/ apsisuk į taikinį nugarą ir lėktuvėlį mesk per petį

8/ prieš mesdamas 3 kartus apsisuk vietoje

RATO ĮVERTINIMAS

Kortą su tikslu laimi žaidėjas, kuris geriausiai šiame rate įvykdė užduotį ant kortos. Sprendžiant abejotinais atvejais, galima pasinaudoti pridėta liniuote.

Pastaba: Tuo atveju, kai laimėtojo negalima nustatyti vienareikšmiškai, kortos negauna niekas. Susitarus korta išimama iš žaidimo, arba padedama į kaladės apačią ir dėl jos bus žaidžiama iš naujo.

Korta su sąlyga ratui pasibaigus grąžinama į kaladės apačią.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi, kai buvo išnaudotos visos 12 kortų su tikslais. Laimi daugiausiai kortų surinkęs žaidėjas. Žaidimas gali turėti ir kelis laimėtojus.

Linkime daug sėkmės ir ramaus skrydžio be oro duobių!

CHAMPION

NOTEIKUMI

LV

**Spēle 2-4 spēlētājiem • Vecums: no 4 gadiem •
Spēles ilgums: 30 minūtes**

SPĒLES PIEDERUMI

4 metamās lidmašīnas, 4 kartona mērķi, 1 starta līnija,
1 lineāls, 24 kārtis, 1 noteikumi

Iesaistieties lidošanas sacensībās kopā ar filmas „Lidmašīnas” dalībniekiem. Izmēģiniet atsevišķo lidaparātu lidošanas īpašības. Mēģiniet aizlidot pēc iespējas tālāk vai pēc iespējas precīzi nosēsties mērķī. Spēle trenē izveicību, spēju noteikt attālumu un vienkāršu taktiku.

SPĒLES MĒRĶIS

Spēles mērķis ir iegūt maksimāli daudz kāršu ar izpildītiem lidošanas uzdevumiem.

LIDMAŠĪNU SALIKŠANA

Pirms pirmās spēles uzmanīgi salieciet lidmašīnas tā, kā parādīts 2. lappusē **attēlā A1 - 3**. Rekomendējam, lai modeli saliek pieaugušais. **Uzmanību, modelis ir trausls!** Kādas lidmašīnas daļas salaušana nedod tiesības uz reklamāciju. Modeļa daļas izkrišana sadursmes gadījumā nav defekts, bet gan drošības elements.

Piezīme: Modeļu lidošanas īpašības varat mainīt pēc saviem apsvērumiem. Piemēram, no plastmasas pārsega var izvilkt propelleri un pārsegu uzmontēt kā atsvaru korpusa priekšdaļas apakšā (skat. att. A 4).

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Spēlētāji vispirms nosaka rindas kārtību, kādā spēlēs. Zemē noliek starta līniju un no tās lec no vietas pēc iespējas tālāk. Kas aizlec vistālāk, tas uzsāk spēli, pēc viņa seko nākamais vistālāk aizlekušais utt. Pēc katras kārtas spēlētāju kārtība pārbīdās: pirmais spēlētājs spēlēs kā pēdējais, bet pārējie pārbīdās par vienu vietu uz priekšu (t.i., otrais būs pirmais, trešais – otrais, utt.). Pirms spēles uzsākšanas novietojiet 4 krāsainos mērķus četrstūra (vai citas formas) veidā, lai viena četrstūra mala būtu apmēram 0,5 metru gara, 2 – 3 m attālumā no starta līnijas. **Piezīme:** Mainot mērķu izvietošanu vai attālumu no starta līnijas, varat spēli vienkāršot vai sarežģīt. Lidmašīnas novietojiet rindā pirms starta līnijas. Kārtis sadaliet pēc to otrās puses – 12 kārtis ar mērķiem (zila otrā puse) un 12 kārtis ar nosacījumiem (sarkana otrā puse). Abas kavas labi samaisiet un nolieciet ar otro pusi uz augšu gar starta līniju. **Piezīme:** Atkarībā no spēlētāju vecuma vai pieredzes dažas kārtis ar nosacījumiem var no spēles izņemt. Sagatavošanās spēlei parādīta 2. lappusē, **B att.**

SPĒLES NORISE

Katras kārtas sākumā spēlētājs, kam pienākusi kārta: **1/** apgriez otrādi **1 kārti ar mērķi** – tā nosaka mērķi, līdz kuram lidmašīnai jāaizlido (piem. „uz zilo mērķi” vai „pēc iespējas tālāk”).

2/ apgriez otrādi **1 kārti ar nosacījumu** – tā nosaka, kādā veidā jāizdara metiens (piem. „ar aizsietām acīm”, „sēdus” un taml.).

3/ paņem **1 lidmašīnu** pēc izvēles.

Pēc tam pārējie spēlētāji noteiktajā secībā izvēlas lidmašīnu šai kārtai un noteiktajā secībā met to uz mērķi. Uz visiem spēlētājiem attiecas mērķis un nosacījums, kas kritis pirmajam spēlētājam.

Piezīme: Atsevišķām lidmašīnām ir dažādas lidošanas īpašības. Spēlētājs, kam pienākusi kārta, var izvēlēties lidmašīnu, kura viņam šķiet vispiemērotākā attiecīgajam uzdevumam.

Ja spēlētāju skaits mazāks, atlikušās lidmašīnas pirms mešanas var noliekt malā, lai tās nesabojātu.

KĀRTIS AR MĒRĶIEM

1/ 4 lidlauks (dzeltenā, sarkanā, zilā, zaļā)

Uzdevums: Met savu lidmašīnu tā, lai tā pēc iespējas precīzi aizlidotu uz attēloto mērķi.



2 x



2 x



2 x



2 x

2/ angārs

Uzdevums: Met savu lidmašīnu vidū starp mērķiem, pēc iespējas tuvāk ģeometriskās figūras iedomātajam centram.



2 x

3/ skrejceļš

Uzdevums: Met savu lidmašīnu pēc iespējas tālāk.

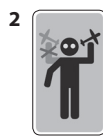


2 x

KĀRTIS AR NOSACĪJUMIEM



3 x



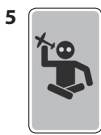
2 x



2 x



1 x



1 x



1 x



1 x



1 x

1/ met bez ierobežojumiem (t.i., kā tev ir patīkami, ar to roku, ar kuru esi paradis, stāvus un taml.)

2/ met ar otru roku, nekā parasti

3/ metot stāvi uz vienas kājas

4/ met ar aizsietām acīm

5/ met sēdus

6/ pagriezies ar muguru pret mērķi un met lidmašīnu starp kājām

7/ pagriezies ar muguru pret mērķi un met lidmašīnu pār plecu

8/ pirms metiena 3x apgriezies uz vietas

KĀRTAS IZVĒRTĒJUMS

Kārti ar mērķi attiecīgajā kārtā iegūst spēlētājs, kurš vislabāk izpildījis kārti paredzēto uzdevumu. Lemjot par uzvarētāju, strīdīgos gadījumos spēlētāji var izmantot pievienoto lineālu.

Piezīme: Gadījumā, ja uzvarētāju nevar viennozīmīgi noteikt, kārti neiegūst neviens. Pēc vienošanās kārti izslēdz no spēles vai arī novieto kavas apakšā un atkal iesaista spēlē.

Kārtis ar nosacījumu pēc kārtas izspēlēšanas atgriežas kavas apakšā.

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas brīdī, kad beidzas 12 kāršu kava ar mērķiem.

Spēlē uzvar spēlētājs, kas ieguvis visvairāk kāršu. Spēlei var būt vairāki uzvarētāji.

Novēlam daudz laimes un mierīgu lidojumu bez turbulencēm!

REEGLID

CHAMPION

EST

Mäng 2–4 mängijale • Vanus: alates 4. eluaastast • Mängu kestus: 30 minutit

MÄNGU OSAD

4 lennukit, 4 papist sihtmärki, 1 stardijoon, 1 joonlaud, 24 kaarti, 1 reeglid

Võistelge lendamises koos Dusty, tema õpetaja Skipperi ja teiste tegelastega filmist Lennukid. Proovige eri lennukite lennuomadusi. Püüdke lennata võimalikult kaugele või maanduda kõige täpsemalt sihtmärgile. Mäng arendab osavust, kauguse hindamist ja taktikalist mõtlemist.

MÄNGU EESMÄRK

Mängu eesmärk on saada kõige rohkem täidetud lendamisülesannetega kaarte.

LENNUKITE KOKKUPANEMINE

Enne esimest mängu pange lennukid ettevaatlikult kokku vastavalt **joonisele A1-3** leheküljel 2. Soovitame panna mudeli kokku täiskasvanul. **Ettevaatust, mudel on habras!** Lennuki osa murdumine ei anna õigust esitada pretensiooni. Mudeli osa väljakukkumine kokkupõrkel ei ole viga, vaid turvaelement.

Märkus. Mudelite lennuomadusi võite kohandada vastavalt oma äranägemisele. Näiteks on võimalik tõmmata tiivik plastmasskatteist välja ja kinnitada see raskusena alt kere eesmise osa külge (vt joonist A4).

MÄNGU ETTEVALMISTAMINE

Kõigepealt määravad mängijad kindlaks mängujärjekorra. Nad asetavad maha stardijooned ja püüavad hüpata kohapealt võimalikult kaugemale. See, kes hüppas kõige kaugemale, alustab mängu, talle järgneb teine mängija jne. Iga vooru järel nihkub mängijate järjestus – esimene mängija mängib viimasena ja teised nihkuvad ühe koha võrra ettepoole (st teine mängib esimesena, kolmas teisena jne). Enne mängu algust paigutage 4 värvilist sihtmärki umbes 0,5 m küljepikkusega ruudu (või muu kujundi) kujuliselt 2–3 m kaugusele stardijoonest.

Märkus. Sihtmärkide paigutuse ja kauguse muutmisega stardijoonest saate muuta mängu keerulisemaks või lihtsamaks.

Asetage lennukid stardijooned ette ritta. Jagage kaardid vastavalt tagaküljele kahte pakki – 12 kaarti sihtmärkidega (sinine tagakülj) ja 12 kaarti tingimustega (punane tagakülj). Segage mõlemad pakid korralikult läbi ja asetage need tagaküljega peal stardijooned kõrvale.

Märkus. Mängijate kogemusi või vanust arvestades võite mõned tingimustega kaardid mängust välja jätta.

Mängu ettevalmistamise kohta vt leheküljel 2 olevat **joonist B**.

MÄNGU KÄIK

Iga vooru alguses mängija, kelle käes on kord:

1) pöörab ümber **1 sihtmärgiga kaardi** – see määrab, kuhu tema lennuk peab lendama (näiteks „sinisele sihtmärgile“ või „võimalikult kaugemale“).

2) pöörab ümber **1 tingimusega kaardi** – see määrab, kuidas ta peab viskama (näiteks „kinniseotud silmadega“, „istudes“).

3) valib **1 lennuki** vastavalt oma äranägemisele. Teised mängijad valivad seejärel määratud järjekorras lennuki selleks vooruks ja viskavad samas järjekorras sihtmärgile. Kõigi mängijate puhul kehtivad sama sihtmärk ja tingimus kaardidelt, mille pööras ümber alustanud mängija.

Märkus. Lennukite lennuomadused on erinevad.

Mängija, kelle käes on kord, võib valida lennuki, mis tundub talle antud ülesande jaoks kõige sobivam.

Väiksema arvu mängijate korral võib panna ülejäänud lennukid enne viset kõrvale, et neid mitte kahjustada.

SIHTMÄRGIGA KAARDID

1/4 lennuvälja (kollane, punane, sinine, roheline)

Ülesanne: visake lennukit nii, et see lendaks võimalikult täpselt kujutatud sihtmärgile.



2 x



2 x



2 x



2 x

2/ Angaar

Ülesanne: visake lennuk sihtmärkide keskele



2 x

3/ Lennurada

Ülesanne: visake lennuk võimalikult kaugemale.

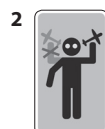


2 x

TINGIMUSEGA KAARDID



3 x



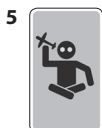
2 x



2 x



1 x



1 x



1 x



1 x



1 x

1) Visake ilma piiranguteta (nii, nagu teile meeldib – käega, millega olete harjunud viskama, seistes jne).

2) Visake teise käega kui tavaliselt.

3) Seiske visates ühel jalal.

4) Visake pimesi.

5) Visake istudes.

6) Pöörake seljaga sihtmärgi poole ja visake lennuk jalge vahelt läbi.

7) Pöörake seljaga sihtmärgi poole ja visake lennuk üle öla.

8) Keerake end enne viskamist kohapeal 3 x ringi.

VOORU HINDAMINE

Sihtmärgiga kaardi saab voorus see mängija, kes täitis kõige paremini kaardil oleva ülesande. Võitja üle otsustamisel võivad mängijad vaieldavatel juhtudel kasutada kaasas olevat joonlauda.

Märkus. Kui võitjat ei ole võimalik üheselt kindlaks määrata, ei saa kaarti keegi. Vastavalt kokkuleppele jäetakse see kaart mängust välja või pannakse paki alla ja seda kasutatakse uuesti.

Tingimusega kaart pannakse pärast vooru lõppu paki alla.

MÄNGU LÖPP

Mäng lõppeb, kui saavad otsa 12 sihtmärgiga kaarti. Mängu võidab see, kes sai kõige rohkem kaarte. Mängul võib olla mitu võitjat.

Soovime palju edu ja rahulikku lendu ilma õhuaukudeta!

ПРАВИЛА ШАМПИОН

РУС

Игра для 2-4 игроков • Возраст: от 4 лет •
Продолжительность игры: 30 минут

ИГРОВОЙ МАТЕРИАЛ

4 самолетика для метания, 4 картонные цели, 1 линия старта,
1 линейка, 24 карты, 1 правила

Примите участие в летных состязаниях с Дастин Полейполем, его учителем Шкипером и другими персонажами из фильма Самолеты. Опробуйте летные характеристики отдельных машин. Попробуйте долететь как можно дальше или как можно точнее приземлиться на цель. Игра помогает развивать ловкость, оценку расстояния и простую тактику.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры состоит в том, чтобы получить как можно больше карт с выполненными летными задачами.

СБОРКА САМОЛЕТА

Перед первой игрой аккуратно соберите самолеты как показано на рисунке **A1 – 3** на стр. 2. Мы рекомендуем, что модель собирал взрослый.

Осторожно, модель хрупкая! Сломанная часть самолета не является поводом для претензии. Выпадение части модели при столкновении является не дефектом, а функцией безопасности.

Примечание: Летные характеристики моделей вы можете изменить на свое усмотрение. Например, можно вытащить из пластикового корпуса пропеллер, а кожух установить в качестве груза снизу в передней части корпуса (см. рис. A 4).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки сначала определяют порядок, в котором они будут играть. Для этого следует положить на землю линию старта попробовать прыгнуть с места как можно дальше. Тот, кто приземлился дальше всех, начинает игру, затем следует второй игрок и т.д. После каждого раунда последовательность игроков смещается: первый игрок становится последним, другие игроки перемещаются на одну позицию вперед (то есть, второй будет играть первым, третий - вторым и т.д.). Перед началом игры расположите 4 цветные мишени с целями в форме квадрата (или в другой форме) с длиной стороны примерно 0,5 м на расстоянии 2- 3 м от линии старта.

Примечание: Расположение целей или их расстояние от стартовой линии можно использовать увеличения или уменьшения сложности игры.

Самолеты поставьте в ряд на линии старта. Карты распределите по оборотной стороне карты на 12 карт с мишенями (синий оборот) и 12 карт с условиями (красный оборот). Оба пакета хорошо перемешайте и положите их лицом вниз рядом со стартовой линии.

Примечание: В зависимости от опыта или возраста игроков можно изъять из игры некоторые карты с условиями.

Отображение подготовки игры можно найти на странице 2, **рис. B**.

ХОД ИГРЫ

В начале каждого раунда игрок, очередь которого наступила:

1/перевернет 1 карту с мишенью - она определяет, куда должен долететь его самолет (например, „до зеленой цели“ или „как можно дальше“).

2/ перевернет 1 карту с условием - она определяет, как следует выполнить бросок (например, „с завязанными глазами“, „сидя“ и т.п.).

3/возьмет 1 самолет на выбор.

Другие игроки могут выбрать самолеты согласно очередности для данного раунда и в той же последовательности бросают их в цель. Для всех игроков действительны цель и условия на картах, которые перевернул первый игрок.

Примечание: Отдельные самолеты имеют разные летные характеристики.

Игрок, который ходит, может выбрать самолет, который он считает наиболее подходящим для этой задачи.

При небольшом количестве игроков можно отложить остальные самолеты перед броском, чтобы их не повредить.

КАРТЫ С ЦЕЛЯМИ

1/ 4 аэропорт (желтый, красный, синий, зеленый)

Задача: Брось свой самолет так, чтобы он долетел как можно точнее до отображенной мишени.



2 x



2 x



2 x



2 x

2/ ангар

Задача: Брось свой самолет на место между целями, как можно ближе к предполагаемой середине рисунка.



2 x

3/ взлетно-посадочная полоса

Задача: Брось свой самолет как можно дальше.

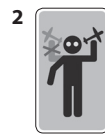


2 x

КАРТЫ С УСЛОВИЯМИ



3 x



2 x



2 x



1 x



1 x



1 x



1 x



1 x

1/ бросок без ограничений (то есть, как удобно, рукой, которой ты привык бросать, стоя, и т.д.)

2/ бросок другой рукой, чем обычно

3/ во время броска стой на одной ноге

4/ бросок с завязанными глазами

5/ бросок из положения сидя

6/ повернись спиной к цели и брось самолет между ног

7/ повернись спиной к цели и брось самолет через плечо

8/ перед броском 3 раза повернись на месте

ОЦЕНКА РАУНДА

Карту с целью для данного раунда получает игрок, который наиболее точно выполнил задачу на карте. При принятии решения о победителе игроки могут, в случае сомнений, воспользоваться прилагающейся линейкой.

Примечание: В случае, если победитель не может быть однозначно определен, карту не получит никто.

По договоренности карта удаляется из игры или помещается вниз пакета и будет использоваться в игре повторно.

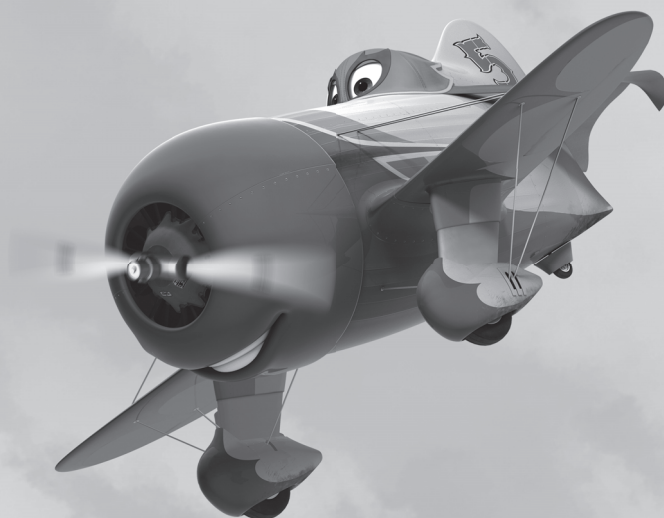
Карта с условием после завершения раунда возвращается вниз пакета.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда израсходован пакет 12 карт с мишенями.

Игру выиграл игрок, который получил большинство карт. В игре может быть несколько победителей.

Удачи и спокойного полета без турбулентности!



© Disney

Dino Toys
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech republic
www.dinotoys.cz



97720241