

Disney · PIXAR

FINDING  
**NEMO**



Dino®

# PRAVIDLA

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



# PNE MO

# RAVIDLA

CZ

Ponořte se do tajuplných mořských hlubin a najděte mezi korály co nejvíce Nemových kamarádů. Dávejte přitom dobrý pozor na žraloky, kteří vám chtějí uskodit. A at' se vám z mořských hlubin nezamotá hlava! Vítězem se stává hráč, který propluje všemi nástrahami a nasbírá nejvíce karet s obrázky. Při hře si procvičíte paměť a prostorovou představivost.

**Hra pro: 2 – 6 hráčů**

**Věk: od 4 let**

**Délka hry: 15 minut**

**Herní materiál**

1 herní plán

21 žetonů

29 hracích karet

1 pravidla

**Cíl hry**

Vyhrává hráč, který získá nejvíce bodů na kartách s obrázky Nema a jeho kamarádů.

**Příprava hry**

Před první hrou opatrně vyloupejte žetony z kartonové mřížky. Vyněte z krabice zbylé komponenty a herní plán umístěte zpět do krabice. Krabici položte doprostřed mezi hráče. Z balíčku karet vytržte kartu s obrázkem Dory. Zbylé karty rozdělte na 2 části a do jedné poloviny vložte kartu s Dory. Každou polovinu balíčku poté zvlášť zamíchejte a část balíčku s Dory dejte dospodu (je třeba, aby se karta neobjevila ve hře příliš brzy). Připravený balíček karet položte rubem nahoru vedle herního plánu. Žetony zamíchejte a rozložte rubem nahoru na libovolná polička herního plánu.

**Pravidla hry**

Hru začíná nejmladší hráč. Vezme vrchní tři karty z balíčku a vyloží je lícem nahoru do řady vedle balíčku. Poté otočí libovolný žeton na herním plánu lícem nahoru a položí ho zpět na původní místo.

Pokud našel obrázek, který je vyobrazený na některé z karet, vezme si příslušnou kartu před sebe. Místo ní otočí novou kartu svrchu balíčku.

*Poznámka: Je-li vyloženo více karet se stejným obrázkem, hráč si vezme všechny karty, které se shodují s otočeným žetonem. Nabídku karet poté opět doplní do tří.*

Nakonec otočí žeton zpět rubem nahoru. Hráč po levé ruce pokračuje ve hře stejným způsobem, tj. snaží se najít žeton s obrázkem odpovídajícím některé z vyložených karet. Hráči se ve hře pravidelně střídají.

**Obrázky na žetonech a kartách**

Na kartách a žetonech najdete, kromě sbíraných bodovaných obrázků, také další motivy. Jejich význam je vysvětlen dále.



**Karta s rejmem ryb** – Jakmile se v nabídce karet objeví karta s rejmem ryb, hráč ihned otočí krabicí s herním plánem minimálně o 90°. Kartu odloží na odkládací balíček a doplní kartou z balíčku do tří.



**Karta s Dory** – Hráči zamíchají všechny žetony, kromě již otočených korálů, a znova je libovolně rozloží na herní plán rubem nahoru. Kartu odloží na odkládací balíček a doplní kartou z balíčku do tří.



**Žetony se žraloky**

Hráč odhadí jednu ze svých karet na odkládací balíček. Žeton otočí zpět rubem nahoru.



**Žetony s korály**

Hráč nic nezískává ani neztrácí. Žeton zůstává otočený lícem nahoru na svém místě do konce hry.



**Žeton s rejmem ryb**

Hráč otočí krabicí s herním plánem minimálně o 90°. Žeton potom otočí zpět rubem nahoru.

Hra končí, jakmile není v balíčku ani v nabídce na stole žádná karta. Hráči si spočítají body na svých kartách.

Vyhrává hráč, který má nejvíce bodů. Pokud má více hráčů stejně bodů, dělí se společně o vítězství.

*Poznámka: Při hře s nejmenšími dětmi, můžete bodové hodnocení karet vynechat. Vítězem se stává hráč, který získá nejvíce karet.*

*Přejeme hodně zábavy při hledání přátele.*

# PRAVIDLA

# NEMO

SK

RULES

*Ponorte sa do tajuplných morských hlbín a nájdite medzi koralmi čo najviac Nemových kamarátov. Dávajte pritom dobrý pozor na žraloky, ktorí vám chcú uskodiť. A nech sa vám z morských hlbín nezamotá hlava! Vítazom sa stáva hráč, ktorý prepláva všetkými nástrahami a nazbiera najviac kariet s obrázkami. Pri hre si precvičíte pamäť a priestorovú predstavivosť.*

**Hra pre: 2 – 6 hráčov**

**Vek: od 4 rokov**

**Dĺžka hry: 15 minút**

**Herný materiál**

1 herný plán

21 žetónov

29 hracích kariet

1 pravidlá

**Cieľ hry**

Vyhráva hráč, ktorý získá najviac bodov na kartách s obrázkami Nema a kamarátov.

**Príprava hry**

Pred prvou hrou opatrné vylúpnite žetóny z kartónovej mriežky. Vyberte z krabice zvyšné komponenty a herný plán umiestnite späť do krabice. Krabicu položte do stredu medzi hráčov. Z balíčka kariet vyberte kartu s Dory. Zvyšné karty rozdelte na 2 časti a do jednej polovice vložte kartu s Dory. Každú polovicu balíčka potom zvlášť zamiešajte a časť balíčka s Dory dajte niekde k spodku (je potrebné, aby sa karta neobjavila v hre príliš skoro). Pripravený balíček kariet položte rubom hore vedľa herného plánu. Žetóny zamiešajte a rozložte rubom hore na ľubovoľné polička herného plánu.

**Pravidlá hry**

Hru začína najmladší hráč. Vezme vrchné tri karty z balíčka a vyloží ich lícom nahor do radu vedľa balíčka. Potom otočí ľubovoľný žetón na hernom pláne lícom nahor a položí ho späť na pôvodné miesto.

Ak našiel obrázok, ktorý je vyobrazený na niektoré z kariet, vezme si príslušnú kartu pred seba. Miesto nej otočí novú kartu zvrchu balíčka.

*Poznámka: Ak sú vyložené viaceré karty s rovnakým obrázkom, hráč si vezme všetky karty, ktoré sa zhodujú s otočeným žetónom. Ponuku kariet potom opäť doplní do troch.*

Nakoniec otočí žetón späť rubom hore. Hráč po ľavej ruke pokračuje v hre rovnakým spôsobom, t.j. snaží sa nájsť žetón s obrázkom zodpovedajúcim niektoej z vyložených kariet. Hráči sa v hre pravidelne streďajú.

**Obrázky na žetónoch a kartách**

Na kartách a žetónoch nájdete, okrem zbieraných bodovaných obrázkov, aj ďalšie motívy. Ich význam je vysvetlený ďalej.



**Karta s rajom rýb** – Hned’ ako sa v ponuke kariet objaví karta s rajom rýb, hráč okamžite otočí krabicu s herným plánom minimálne o 90°.

Kartu odloží na odkladací balíček a doplní kartou z balíčka do troch.

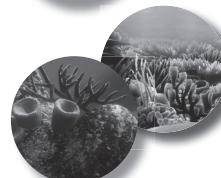


**Karta s Dory** - Hráči zamiešajú všetky žetóny, okrem už otočených korálov, a znova ľubovoľne rozložia na herný plán rubom nahor. Kartu odložia na odkladací balíček a doplnia kartou z balíčka do troch.



**Žetóny so žralokmi**

Hráč odhadí jednu zo svojich kariet na odkladací balíček. Žetón otočí späť rubom hore.



**Žetóny s koralmi**

Hráč nič nezískava ani nestráca. Žetón zostáva otočený lícom nahor na svojom mieste do konca hry.



**Žetón s rajom rýb**

Hráč otočí krabicu s herným plánom minimálne o 90°. Žetón potom otočí späť rubom hore.

Hra končí, hned’ ako nie je v balíčku ani v ponuke na stole žiadna karta. Hráči si spočítajú body na svojich kartách. Vyhráva hráč, ktorý má najviac bodov. Ak má viac hráčov rovnaký počet bodov, delia sa spoločne o víťazstvo.

*Poznámka: Pri hre s najmenšími detími, môžete bodové hodnotenie kariet vyniechať. Vítazom sa stáva hráč, ktorý získá najviac kariet.*

*Prajeme veľa zábavy pri hľadaní priateľov.*

# NEMO

## RULES

GB

Dive into the mysterious deep of the sea and find in corals as many Nemo's friends as possible. Be on the watch for sharks willing to do you harm. And do not let the deep of the sea dizzy your head! The winner is the player who passes all traps and collects the most cards with pictures. The game helps you practise your memory and space imagination.

**Game for: 2 – 6 players**

**Age: from 4 years**

**Duration of game: 15 minutes**

**Game material**

1 game plan

21 chips

29 playing cards

1 game rules

### Goal of game

The winner is the player who gets the most points on the cards with the pictures of Nemo and friends.

### Preparation of game

Get the chips carefully out of the cardboard grid before the very first game. Take the remaining components out of the box and put the game plan back to the box. Place the box into the middle among players. Sort out the card with Dory from the pack of cards. Divide the remaining cards into two parts and put the card with Dory into one half. Then shuffle each half of the pack individually and the part of the pack with Dory put underneath (it is necessary to ensure that this card would not appear too soon during the game). Put the prepared pack its reverse side up next to the game plan. Shuffle the chips and place them their reverse side up onto random fields of the game plan.

### Game rules

The game is started by the youngest player. He/she takes three cards from the pack and puts them face up into the line next to the pack. Then he/she turns any chip on the game plan face up and puts it back to its original place.

If the player finds the picture, which is showed on any of the cards, he/she puts this card in front of him/her. Instead of it he/she turns the new card from the top of the pack.

*Note: If more cards with the same picture are laid, the player will take all cards, whose picture is identical with that on the chip turned face up. The offered cards are then replenished to three again.*  
In the end, he/she turns the chip its reverse side up again. The player on his/her left hand side continues the game in the same way, i.e. he/she tries to find a chip with a picture corresponding to a picture on any of the cards laid. Players take regular turns during the game.

### Pictures on chips and cards

In addition to collected pictures with points, there are also other images on cards and chips. Their meaning is explained below.

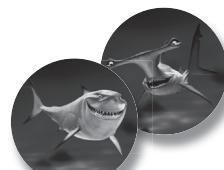


**The card with the shoal of fish** - As soon as the card with the shoal of fish appears among the laid cards, the player immediately turns the box with the game plan at least by 90°. He/she lays the card aside to the stacking pack and replenishes the laid cards to three.



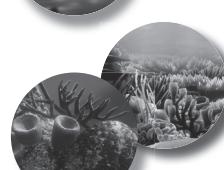
**The card with Dory** - Players shuffle all chips, except already turned corals, and again randomly put them to the game table their reverse side up.

He/she lays the card aside to the stacking pack and replenishes the laid cards to three.



### Chips with sharks

The player throws one of his/her cards to the stacking pack. He/she turns the chip back its reverse side up.



### Chips with corals

The player neither gets nor loses anything. The chip stays turned face up on its place until the end of the game.



### The chip with the shoal of fish

The player turns the box with the game plan at least by 90°. Then he/she turns the chip back its reverse side up.

The game ends in the moment when there is no card in the pack and no laid card on the table. Players count points on their cards. The player with the most points wins. If more players have the same number of points, they share the victory.

*Note: When playing with very small children, you can ignore points on the cards. The winner is the player who collects the most cards.*

We wish you lots of fun when searching for friends.

# NÉMÓ NYOMÁBAN

## JÁTÉKSZABÁLY

HU

Merülj le az óceán mélyére és találkozz Némóval és barátaival. Kerüld el a veszélyes cápákkal való találkozást. Ne hagyd, hogy a mélység összezávarja a fejed! A játékot az nyeri meg, aki túljut az összes csapdán, és közben a legtöbb képet gyűjtö össze. A játék segít a memória és a térlátás fejlesztésében.

**2 – 6 játékos részére**

**4 éves kortól**

**Játék időtartama: 15 perc**

**A játék tartalma**

Játéktábla

21 korong

29 kártya

Játékszabály

### A játék célja

A játékot az nyeri meg, akinek a legtöbb pontot sikerül összegyűtenie a Némót és barátait ábrázoló kártyákon.

### Előkészületek

Mielőtt először játszani kezdenétek, a korongokat pattintások ki a keretből. A többi tartozékot vegyétek ki a dobozból, majd a játéktáblát tegyétek vissza a dobozba. A dobozt tegyétek az asztal közepére. A Szinellát ábrázoló kártyát vegyétek ki a pakliból. A többi kártyát szedjétek kétfelé, és a Szinellás kártyát tegyétek az egyik pakliiba. A két paklit külön-külön keverjétek össze, majd a Szinellás paklit képpel lefelé fordítva tegyétek le az asztalra a tábla mellé, a másik paklit tegyétek a tetejére (ez azért fontos, hogy a Szinella kártya ne kerülhessen túl hamar elő). A korongokat keverjétek össze, és képpel lefelé fordítva tegyétek a táblára.

### Indulhat a játék

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után. A legfiatalabb játékos kezd. Húz három kártyán, és képpel felfelé fordítva leteszi őket a tábla mellé. Ezután kiválaszt egy korongot, megfordítja, és visszateszi a helyére.

Ha olyan képet talál, ami az egyik kártyán is szerepel, akkor a kártyát maga elé rakhata. Az elvett kártya helyett húzhat egy új kártyát a pakli tetejéről.

*Megjegyzés: Ha több egyforma kártya kerül egyszerre az asztalra, akkor a megfelelő korong felfordításakor a játékos az összes kártyát maga elé veheti. Mindig annyi kártyát kell felfordítani, hogy a tábla mellett három lap legyen.*

A kör végén a korongot képpel lefelé fordítva vissza kell tenni a táblára. A következő játékoson a sor: megpróbál a felfordított kártyáknak megfelelő korongot fordítani.

A játékosok sorra jönnek egymás után.

### Korongokon és a kártyákon lévő képek

A kártyákon és korongokon képeket találtok, melyek jelentése a következő:



**Halörvény kártya** – Ha valaki ezt a kártyát húzza, a játéktáblát dobozostul 90°-kal el kell fordítani.



**Szenilla kártya** – A korongokat össze kell keverni, kivéve a már felfordított Korál korongokat, majd vissza kell tenni a korongokat a táblára.



### Cápa korong

Aki ezt a korongot fordítja fel, annak egyik kártyáját a talonba kell dobnia. Ezután a korongot képpel lefelé fordítva vissza kell tenni a helyére.



### Korál korong

A játékos nem kap és nem is veszít el semmit. A korong képpel felfelé fordítva a helyén marad a játék végéig.



### Halörvény korong

Ha valaki ezt a korongot fordítja fel, a játéktáblát dobozostul 90°-kal el kell fordítani, majd a korongot képpel lefelé fordítva vissza kell tenni a helyére.

A játék akkor és véget, ha elfogynak a kártyák a pakliból és a tábla mellől is. A játékosok megszámolják a kártyákon lévő pontokat. Az nyer, akinek a legtöbb pontot sikerült összegyűtenie. Ha több játékosnak is ugyanannyi pontja van, akkor mindenki nyertek.

*Megjegyzés: Ha kicsi gyerekek játszanak, akkor figyelmen kívül lehet hagyni a kártyákon lévő számokat. A játékot az nyeri meg, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte össze.*

Jó szórakozást kívánunk:

REGIO  
JÁTÉK

# PNE MO

## PRAVILA

SI

*Spustite se v skravnostne globine morja in med korali poiščite čimveč nemovih prijateljev. Pri tem se pazite morskih psov, ki vam lahko zelo škodujejo. Pozor: globine morij povzročajo tudi vrtoglavico! Zmagovalec bo tisti, ki bo uspešno preplaval skozi vse pasti in nabral največ kartic s sličicami. Igra služi za urjenje spomina in orientiranje v prostoru.*

**Igra za: 2 do 6**

**udeležencev**

**Starost: Od 4 leta**

**Trajanje igre: 15 minut**

**Pripomočki za igro**

1 igralni plan

21 žetonev

29 igralnih kartic

1 pravila

### Namen igre

Zmagovalec je tisti, ki pridobi največ točk na karticah s sličicami Nema in njegovih prijateljev.

### Priprava igre

Pred prvo igro previdno vzemite žetone iz mrežice s karticami. Iz škatle vzemite preostale komponente in igralni plan vrnite nazaj v škatlo. Škatlo odložite na sredino med igralce. Iz paketa kartic vzemite kartico z Dory. Ostale kartice razdelite na 2 dela in v eno polovico vstavite kartico z Dory. Vsako polovico paketa nato posebej premešajte in del paketa z Dory položite spodaj (pazite, da se kartica ne pojavi v igri prezgodaj). Pripravljen paket kartic obrnite z hrbotom navzgor, zraven igralnega plana. Žetone premešajte in jih razmestite z hrbotom navzgor na poljuba polja igralnega plana.

### Pravila igre

Igrati začne najmlajši udeleženec. Vzame zgornje kartice s paketa in jih zloži z hrbotom navzgor v vrsto zraven paketa. Nato obrne poljuben žeton na igrальнem planu z hrbotom navzgor in ga vrne nazaj na njegovo mesto. V kolikor odkrije sličico, ki je upodobljena na kateri od sličic, vzame ustrezno kartico in jo položi predse. Namesto nje obrne novo kartico s kupčka.

*Opomba:* Če je odkritih več kartic z enako sličico, udeleženec vzame vse kartice, ki se ujemajo z obrnjениm žetonom.

*Ponudbo s karticami nato ponovno dopolni do treh.*

Na koncu obrne žeton nazaj z hrbotom navzgor. Igro nadaljuje udeleženec igre na levi strani na enak način, tj. poišče žeton s sličico, ki ustreza kateri od odkritih kartic. Udeleženci se redno menjavajo v igri.

### Slike na žetonih in karticah

Na karticah in žetonih boste razen nabranih slik, ki se točkujejo, našli tudi druge motive. Njihov pomen je razložen spodaj.



**Kartica z jato rib** – Takoj, ko se v ponudbi s karticami pojavi kartica z jato rib, igralec takoj obrne škatlo z igralnim planom najmanj za 90°.

Kartico odloži na paket in jo dopolni s kartico s paketa do tri.



**Kartica z Dori** – Igralci premešajo vse žetone, razen že obrnjenih koralov in jih ponovno poljubno zložijo na igralni plan z hrbotom navzgor.

Kartico odloži na paket in jo dopolni s kartico s paketa do tri.



### Žetoni z morskimi psi

Udeleženec igre odvrže eno od svojih kartic na paket. Žeton obrne nazaj z robom navzgor.



### Žetoni s korali

Udeleženec ničesar ne pridobiva in ničesar ne zgublja. Žeton ostane obrnjen z hrbotom navzgor na svojem mestu do konca igre.



### Žeton z jato rib

Udeleženec obrne škatlo z igralnim planom najmanj za 90°. Nato žeton obrne nazaj z robom navzgor.

Igra se konča takoj, ko v paketu ali v ponudbi na mizi zmanjka kartic. Udeleženci seštejejo točke na svojih karticah. Zmaga tisti udeleženec, ki ima največ točk. V kolikor ima več udeležencev enako število točk, zmagujeta oba.

*Opomba:* Pri igri z najmanjšimi otroci lahko ocenjevanje kartic po točkah izpustite. Zmaga tisti, ki pridobi največ kartic.

*Želimo Vam veliko zabave ob iskanju prijateljev.*

# PRAVILA NEMOIGRE

HR

Zaronite u tajanstvene morske dubine i u koraljima pronađite što više Nemovih prijatelja. Čuvajte se morskih pasa koji vam žele nauditi i ne dopustite da vam se od dubokog mora zavrti u glavi! Pobjednik je onaj igrač koji izbjegne sve zamke i skupi najviše karata sa slikama. Igra pomaže vježbanju memorije i predodžbe prostora.

**Igra za:** 2 – 6 igrača

**Dob:** od 4 godine

**Trajanje igre:** 15 minuta

**Igrači materijal**

1 ploča

21 žeton

29 igračih karata

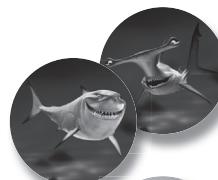
1 pravila igre



**Karta s jatom riba** – čim se karta s jatom riba pojavi pored špila, igrač odmah okreće kutiju s igraćom pločom najmanje za 90°, a kartu stavlja na dno špila i nadomješta je novom kartom iz špila kako bi ih ponovno bilo tri.



**Karta s Dory** – igrači promiješaju sve žetone osim već okrenutih koralja te ih ponovno, nasumično, postavljaju na igraču ploču, licem nadolje. Igrač kartu s Dory stavlja na dno špila i nadomješta je novom kartom iz špila kako bi ih ponovno bilo tri.



**Žetoni s morskim psima**

Igrač stavlja jednu od svojih karata nazad na špil i okreće žeton licem nadolje.



**Žetoni s koraljima**

Igrač niti gubi niti dobiva. Žeton ostaje okrenut licem nagore sve o kraju igre.



**Žeton s jatom riba**

Igrač okreće kutiju s igraćom pločom najmanje za 90°, a žeton okreće ponovno licem nadolje.

Igra završava kada više nema karata u špilu niti na ploči. Igrači zbrajaju bodove na prikupljenim kartama. Onaj s najviše bodova pobijeđuje. Ako je više igrača osvojilo isti broj bodova, tada dijele pobedu.

*Upozorenje: Kad igrate s malom djecom, možete zanemariti bodove na kartama, a pobjednik je onaj koji igru završi s najviše karata.*

## Pravila igre

Igru započinje najmlađi igrač. On/ona uzima tri karte iz špila i slaže ih, jednu do druge, licem prema gore, pored špila. Tada on/ona uzima bilo koji žeton, okreće ga licem prema gore, i vraća na mjesto s kojeg ga je uzeo/la.

Ako igrač pronađe sliku koja je prikazana na bilo kojoj od karata, tada tu kartu stavlja ispred sebe, a iz špila uzima sljedeću kartu, okreće je i stavlja pored špila.

*Upozorenje: Ako se pored špila nalazi više karata s istom slikom, igrač će uzeti sve karte na kojima je prikazana ista slika kao i na žetonu koji je okrenuo. Uzete karte nadoknađuju se onima iz špila kako bi ih ponovno bilo 3.*

Na kraju prvi igrač ponovno okreće žeton licem nadolje. Igru na isti način nastavlja igrač s njegove lijeve strane, odnosno, on/ona nastoji pronaći žeton sa slikom koja odgovara nekoj od slika s karata. Igrači se tijekom igre redovito izmjenjuju.

## Slike na žetonima i kartama

Osim slika s bodovima, na kartama i žetonima nalaze se i druge slike čije je značenje opisano niže.

*Želimo vam dobru zabavu u potrazi za prijateljima.*

# НЕМО

## ПРАВИЛА

SRB

Уроните у тајанствене морске дубине и нађите међу коралима што је могуће више Немових другова. Истовремено се чувајте ајкула које вам желе наштетити. Пазите да вам се од морских дубина не заврти у глави! Победник је онај играч који пловећи савлада све препреке и скупи највише карата са слицима. Током игре ћете вежбати меморију и просторну имагинацију.

**Игра за:** 2 – 6 играча

**Узраст:** од 4 године

**Дужина трајања игре:**  
**15 минута**

**Садржај игре**

1 план игре

21 жетон

29 играћих карата

1 правила



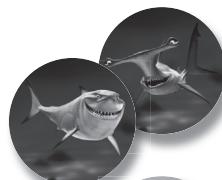
**Карта са колом риба** – Чим се у понуди карата појави карта са колом риба, играч одмах окрене кутију са планом игре минимално за 90°.

Карту стави на шпил за одлагање и допуни картом из шпила до три.



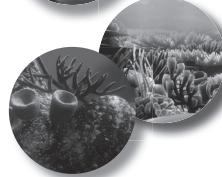
**Карта са Дори** – Играчи промешају све жетоне осим већ окренутих корала и поново их произвољно распореде на план игре наличјем према горе.

Карту ставе на шпил за одлагање и допуне картом из шпила до три.



**Жетони са ајкулама**

Играч избаци једну од својих карата и стави је на шпил за одлагање. Жетон окрене поново наличјем према горе.



**Жетони са коралима**

Играч ништа не добива нити губи. Жетон остаје на своме месту окренут лицем према горе све до краја игре.



**Жетон са колом риба**

Играч окрене кутију са планом игре минимално за 90°. Жетон након тога окрене назад наличјем према горе.

Игра се завршава када у шпилу и у понуди на столу не буде ниједна карта. Играчи саберу бодове на својим картама. Победњује играч који има највише бодова. Уколико више играча има исти број бодова, деле међусобно победу.

**Напомена:** Приликом игре са најмањом децом можете да изоставите оцењивање помоћу бодова.

Победник је онај ко добије највише карата.

Желимо вам много забаве приликом тражења другова.

### Циљ игре

Победњује играч који добије највише бодова на картама са слицима Нема и другова.

### Припрема игре

Пре прве игре пажљиво извучите жетоне из картонске мреже. Извадите из кутије преостале компоненте, а план игре вратите назад у кутију. Кутију ставите у средину међу играче. Из шпила карата издвојите карту са Дори. Остале карте поделите на 2 дела, а у једну половину убаците карту са Дори. Сваку половину шпила након тога посебно промешајте, а део шпила са Дори ставите на дно (важно је да се карта у игри не појави прерано). Припремљени шпил карата ставите наличјем према горе поред плана игре.

### Правила игре

Игру започиње најмлађи играч. Узме три горње карте из шпила и поред их лицем према горе поред шпила. Затим окрене произвољни жетон на плану игре лицем према горе и стави га назад на претходно место. Уколико је нашао слицицу која је приказана на некој од карата, узме одговарајућу карту испред себе. Уместо ње окрене нову карту са врха шпила.

**Напомена:** Ако је окренуто више карата са истом слицицом, играч узима све карте које се подударају са окренутим жетоном. Понуду карата након тога опет допуни до три карте.

На крају окрене жетон назад наличјем према горе. Играч са леве стране наставља игру на исти начин, тј. покушава да нађе жетон са слицицом која одговара некој од откривених карата. Играчи се током игре редовно мењају.

### Сличице на жетонима и картама

На картама и жетонима ћете осим скупљаних слицица за које добивате бодове пронаћи и остале мотиве. Њихово значење је објашњено даље у тексту.

# NEMO

## REGULI DE JOC

RO

Scufundă-te în adâncurile oceanului și găsește printre corali căți mai mulți dintre prietenii lui Nemo. Fii atent la rechini și ferește-te de ei. Nu lăsa ca adâncurile mării să te amețească! Căștigător este jucătorul care reușește să treacă cu bine de toate capcanele și adună cele mai multe cărți cu imagini. Jocul te ajută să îți exercezi memoria și imaginația.

Joc pentru: 2 – 6 jucători

Vârstă: peste 4 ani

Durata jocului: 15 minute

Conținutul jocului

1 tablă de joc

21 jetoane

29 cărți de joc

Instrucțiunile jocului

### Scopul jocului

Căștigător este jucătorul care reușește să adune cât mai multe puncte cu cărțile cu imaginiile cu Nemo și prietenii săi.

### Pregătirea jocului

Scoate cu atenție jetoanele din cutie înainte de a începe jocul. Scoate apoi și restul de componente și pune tabla de joc înapoi în cutie. Pune cutia în mijloc, printre jucători. Scoate cărțile cu Dory din pachetul cu cărți, împarte cărțile rămase în două teancuri și pune cărțile cu Dory într-unul din ele. Apoi amestecă bine fiecare teanc în parte și ai grijă ca, cărțile cu Dory să fie ultimele (este necesar ca aceste cărți să nu apară decât mai tarziu în joc). Pune teancul de cărți cu imaginea în jos lângă tabla de joc. Amestecă jetoanele și pune-le cu imaginea în jos, la întămplare pe tabla de joc.

### Regulile jocului

Jucătorul cel mai mic ca vîrstă începe primul. El/ea ia trei cărți din pachet și le așeză cu imaginea în sus în linie lângă restul teancului de cărți. Apoi întoarce un jeton oarecare de pe tabla de joc cu față în sus și îl așeză la locul lui pe tabla de joc.

Dacă jucătorul găsește o imagine care corespunde cu una de pe cărți, își pune cartea în față. În locul ei va întoarce o carte de deasupra pachetului.

*Notă: Dacă pe masă se află mai multe cărți cu aceeași imagine, jucătorul va lua toate cărțile care au o imagine identică cu cea de pe jetonul intors cu față în sus. Jucătorii primesc apoi cărți astfel încât fiecare să aibă câte trei.*  
La sfârșitul jocului, jucătorii întorc jetoanele cu imaginea în jos. Jucătorul din stânga va continua jocul în același fel încercând să găsească un jeton cu o imagine identică cu cea de pe una din cărțile de pe tabla de joc. Jucătorii fac rândul pe parcursul jocului.

### Imaginiile de pe jetoane și cărți

În plus, pentru a aduna imagini care valoarează puncte, cărțile și jetoanele au și alte imagini. Imaginile de pe jetoane sunt explicate mai jos.



**Cartea cu bancul de pești** - De îndată ce cartea cu bancul de pești apare printre cărțile aflate pe masa de joc, jucătorul întoarce imediat cutia cu tabla de joc la cel puțin 90°. Jucătorul pune cărțile deosebite, în grămadă cu cărți apoi sunt împărțite cărți până când fiecare jucător are câte 3 cărți.

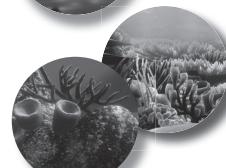


**Cartea cu Dory** – Jucătorii amestecă toate jetoanele, cu excepția jetoanelor cu corali care sunt deja întoarse și tot aleatoriu le așeză pe tabla de joc cu imaginea în jos. Jucătorul pune cărțile deosebite în teancul cu cărți, apoi sunt împărțite cărți până când fiecare jucător are câte 3 cărți.



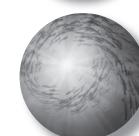
### Jetoanele cu rechini

Jucătorul pune una din cărți în teancul cu cărți. Apoi întoarce jetonul cu imaginea în jos.



### Jetoanele cu coral

Jucătorul nu pierde dar nici nu câștigă nimic. Jetonul rămâne cu imaginea în sus, pe locul lui până la sfârșitul jocului.



### Jetonul cu bancul de pești

Jucătorul întoarce cutia cu tabla de joc la cel puțin 90°. Apoi întoarce jetonul cu imaginea în sus.

Jocul se temină când nu mai rămâne nici o carte în pachet și nici o carte pe masă. Jucătorii își numără punctele de pe cărți. Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă. Dacă mai mulți jucători au același număr de puncte, victoria se împarte.

*Notă: Când se joacă cu copii mai mici, punctele de pe cărți pot fi ignorate. Căștigător este jucătorul care adună cele mai multe puncte.*

*Distracție plăcută!*

# НЕМО

## ПРАВИЛА

BG

Гмурнете се в мистериозната дълбочина на морето и намерете в коралите колкото е възможно повече приятели на Немо. Внимателно наблюдавайте за акули, които могат да ви напакостят. Не се спускайте надълбоко в морето за да не ви се замае главата.

### Игра за : 2 – 6 играчи

Възраст : над 4 години

Продължителност на играта : 15 минути

### Материали за играта

1 игрално поле

21 чипа

29 игрални карти

1 правилник на играта

### Цел на играта

Победител е играча, който вземе повече точки на картите с картинките на Немо и Приятели.

### Подготовка на играта

Вземете чиповете внимателно от картонената решетка преди първата игра. Вземете съществуващите компоненти от кутията и поставете игралното поле обратно в кутията. Поставете кутията по средата между играчите. Извадете картата с "Дори" от пакета. Разделете картите на две части и поставете "Дори" по средата на едната половина. Размесете всяка половинка поотделно. Половината с "Дори" поставете отдолу на тестето (това се прави за да не се падне кардата с "Дори" в началото на играта).

Поставете пригответеното тесте с обратната му страна до игралното поле. Разбъркайте чиповете и ги поставете на тяхната обратна страна на различните полета на игралното поле.

### Правила на играта

Играчата започва от най-малкия играч. Той или тя взела 3 карти от тестето и ги поставя с лицето нагоре на линията до тестето. Тогава играча обръща свободноизбран чип от игралното поле и го поставя обратно но същото място. Ако играча намери картинка, която е показана на някоя от картите, играча прибира тази карта до него. В замяна на това играча обръща нова карта от върха на тестето.

**Забележка:** Ако повече карти със същата картинка са поставени, играча ще вземе всички карти идентични с образа на обрънатия чип.

Накрая играча обръща чипа отново на обратно. Играча от лявата му страна продължава играта по същия начин, т.е. опитва се да намери чип отговарящ на някое от отворените карти.

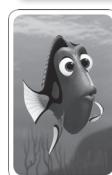
### Картички на чиповете и карти

Събирайки картички с точки, играча може да срещне и други картички на картите или чиповете.



### Те имат следните означения

**картата с рибен пасаж** – Когато картата с пасажа се обърне играча веднага завърта кутията на 90 градуса. Играча поставя картата настрани до купчината и попъльва с карата от купчината.



**чип с акули** – Играча хвърля една от неговите карти на купа и обръща чипа отново обратно .



**карата с "Дори"** – Играча разбърква всички чипове освен вече обрънатите корали и отново ги поставя на полето обрънати. Играча поставя картата настрани до купчината и попъльва с карата от купа.



**чип с корали** – Играча не губи нищо и нищо не получава. Чипа остава обрънат на мястото си докрая на играта.



**чип с пасаж от риби** – Играча обръща кутията с игралното поле на 90 градуса. След това обръща чипа отново и го поставя на мястото му.

Играта свършва в момента, когато няма повече карти в тестето и няма повече поставени карти на игралното поле. Играчите преброяват точките от техните карти. Играча с най-много точки побеждава. Ако няколко играча имат еднакъв брой точки то те поделят победата.

**Забележка:** Когато играете с много малки деца може да игнорирате точките на картите.

**Победител е този, който има повече карти.**

Ние Ви пожелаваме много забавления, когато търсите приятели.

# NEMO

## ZAIDIMO TAISYKLES

Pasinerkite į paslaptinges jūros gelmes ir suraskite koraluose kuo daugiau žuvuuko Nemo draugų. Saugokiteis ryklių, kurie nori jums pakenkti. Ir žiūrėkite, kad nuo jūros gelmės jums neapsisuktu galva! Žaidimą laimes tas žaidėjas, kuris jveiks visus spąstus ir surinks daugiausia kortelių su paveikslėliais. Šis žaidimas padeda lavinti atmintį ir erdvės suvokimą.

**Žaidėjų skaičius:** 2 – 6 žaidėjai

**Amžius:** nuo 4 metų

**Žaidimo trukmė:** 15 minučių

**Žaidimo reikmenys**

1 žaidimo planas

21 žetonas

29 žaidimo kortelės

1 žaidimo taisykles

**Žaidimo tikslas**

Žaidimo laimėtojas – žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų kortelėse, kuriose pavaizduotas žuvuukas Nemo ir jo draugai.

**Pasiruošimas žaidimui**

Prieš pradėdami pirmajį žaidimą, atsargiai nuimkite žetonus nuo kartoninio tinklio. Išimkite iš dėžės kitas žaidimo detales ir išdekitė atgal į dėžę žaidimo planą. Padékite dėžę ant stalą, žaidėjų viduryje. Atrinkite iš kortelių pakuotės kortą su Dory, likusias korteles padalinkite į dvi dalis ir padékite kortelę su Dory į vieną kurią nors kortelių krūvą. Tada sumaišykite abi kortelių dalis ir tą dalį, kurioje yra Dory kortelė, padékite į apačią (tai daroma todėl, kad ši kortelė nepasirodytų žaidime kuo ilgiau). Padékite paruoštą bendrą kortelių krūvą, apverstant antraja puse į viršų, greta žaidimo plano. Sumaišykite žetonus ir atsiskirtine tvarka sudėkite juos, apverstus antrają puse, ant žaidimo plano laukelių.

**Žaidimo taisykles**

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Jis/ji pasiima iš bendros kortelių krūvos tris korteles ir atverčtas sudėlioja jas į vieną liniją šalia krūvos. Tada jis/ji atverčia bet kurį žetoną, esantį ant žaidimo plano, ir padeda jį atgal į pradinę padėtį.

Jeigu žaidėjas randa paveikslėlį, kuris yra pavaizduotas kurioje nors jo kortelėje, jis/ji pasideda šią kortelę priešais save. Vietoj jos žaidėjas pasiima ir atsiverčia naują kortelę nuo bendros kortelių krūvos viršaus. Pastaba: Jeigu yra išdėliota daugiau kortelių su tokiu pačiu paveikslėliu, žaidėjas pasiima visas korteles, kuriose esantis paveikslėlis sutampa su atverstajame žetonu pavaizduotu paveikslėliu. Pasiūlytos kortelės tuomet vėl papildomos iki trijų.

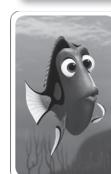
Galiausiai žaidėjas vėl užverčia savo žetoną antraja puse į viršų. Kitas žaidėjas, esantis pirmajam iš kairės, tėsia žaidimą tokiu pat būdu, t.y. jis/ji bando surasti žetoną, kuriame būtų pavaizduotas paveikslėlis, sutampantis su paveikslėliu ant išdėliotų kortelių. Šitaip žaidėjai žaidžia, nuolat kartodami savo ejimus.

**Paveikslėliai, esantys ant žetonų ir kortelių**

Be surinkty pavedikslėlių su taškais, žaidime sutinkami ir kitokie pavedikslėliai ant kortelių ir žetonų. Jų reikšmė paaškinama toliau.



**Kortelė su pavaizduotu žuvu guotu** – Vos tik žaidėjas tarp išdėliotų kortelių pamato kortelę, kurioje pavaizduotas žuvu guotas, jis tuo pat pasuka dėžę su žaidimo planu 90° kampu. Tada jis/ji padeda kortelę šalia bendros kortelių krūvos ir pasipildo išdėliotas korteles iki trijų.



**Kortelė su pavaizduota Dory** – Žaidėjas sumaišo visus žetonus, išskyrus jau atverstus koralus, ir vėl atsiskirtine tvarka išdėlioja juos apverstus antraja puse ant žaidimo stalo.

Tada jis/ji padeda kortelę šalia bendros kortelių krūvos ir pasipildo išdėliotas korteles iki trijų.



**Žetonai su pavaizduotais rykliais**  
Žaidėjas išmeta vieną iš savo kortelių į bendrą kortelių krūvą ir vėl apverčia žetoną antraja puse į viršų.



**Žetonai su pavaizduotais koralais**  
Žaidėjas nieko nelaimi, bet nieko ir nepraranda. Žetonas lieka atverstas savo vietoje iki žaidimo pabaigos.



**Žetonas su pavaizduotu žuvu guotu**

Žaidėjas pasuka dėžę su žaidimo planu 90° kampu ir vėl apverčia žetoną antraja puse į viršų.

Žaidimas baigiasi tuomet, kai nebentekia kortelių bendroje krūvoje ir nebentekia jų išdėliotų ant stalą. Žaidėjas suskaičiuoja savo kortelių taškus. Laimi tas žaidėjas, kuris surinko daugiausia taškų. Jeigu keli žaidėjai surinko vienodą taškų skaičių, jie dalijasi pergale tarpusavyje.

Pastaba: Jeigu ši žaidimą žaidžia labai maži vaikai, galima nekreipti dėmesio į taškus kortelėse. Tokiu atveju laimi žaidėjas, surinkę daugiausiai kortelių.

Linkime jums patirti daug linksmų nuotykių, ieškant žuvuuko Nemo draugų!

Ienirsti noslēpumainajā jūras dzelmei un atrodi koraļlos pēc iespējas vairāk Nemo draugu. Uzmanies no haizivim, kuras vēlas Tev nodarīt jaunu. Un nepieļauj, ka jūras dzelmei Tev sareibst galva! Uzvar spēlētājs, kurš izķūst cauri visiem slazdiem, un sakrāj visvairāk kartījas ar attēliem. Spēle trenē atmiņu un telpas iztēli.

**Spēlētāju skaits: 2 – 6**

**Vecums: no 4 gadiem**

**Spēles ilgums: 15 minūtes**

**Spēles sastāvdaļas**

1 spēles plāns

21 žetons

29 spēļu kārtis

1 spēles noteikumi



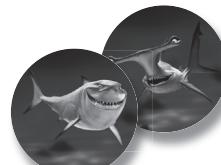
**Kārts ar zivju baru** – kolīdz starp izklātajām kārtīm tiek novietota kārts ar zivju baru, spēlētājs nekavējoties pagriež kasti ar spēles plānu vismaz par 90°.

Vīnš/viņa novieto kārti blakus kāršu kaudzītei un izklāto kāršu vietā paņem vēl trīs kārtis.



**Kārts ar Doriju** – Spēlētājs saauc visus žetonus, izņemot apgrieztos žetonus ar koraļjiem, un pamīšus novieto uz spēles galda ar aizmuguri uz augšu.

Vīnš/viņa novieto kārti blakus kāršu kaudzītei un izklāto kāršu vietā paņem trīs citas kārtis.



**Žetoni ar haizivīm**

Spēlētājs ieliek kādu no savām kārtīm kāršu kaudzītē.

Vīnš/viņa apgriež žetonu otrādi ar aizmuguri uz augšu.



**Žetoni ar koraļjiem**

Spēlētājs neko neiegūst un nezaudē. Žetons paliek novietots ar priekšpusi uz augšu līdz spēles beigām.



**Žetons ar zivju baru**

Spēlētājs pagriež kasti ar spēles plānu vismaz par 90°. Pēc tam vīnš/viņa apgriež žetonu otrādi ar aizmuguri uz augšu.

Spēle beidzas, kad kaudzītē un uz spēles galda vairāk nav nevienas kārtē. Spēlētāji saskaita punktus uz savām kārtīm. Uzvar spēlētājs ar lielāko punktu skaitu. Ja vairākiem spēlētājiem ir vienāds punktu skaits, uzvara tiek dalīta.

*Piezīme: spēlējot ar ļoti maziem bērniem jūs varat neņemt vērā punktus uz kārtīm. Uzvar spēlētājs, kurš sakrāj visvairāk kārtis.*

### Spēles noteikumi

Spēli sāk jaunākais spēlētājs. Vīnš/viņa paņem no kaudzītes trīs kārtis un novieto ar priekšpusi uz augšu taisnā līnijā blakus kaudzītei. Pēc tam vīnš/viņa apgriež otrādi jebkuru žetonu, kas ir novietots uz spēles plāna, un pēc tam nolieks žetonu atpakaļ vietā, no kurās to paņēma. Ja spēlētājs atrod kārti ar attēlu, kas var būt uz jebkuras no kārtīm, vīnš/viņa novieto kārti sev priekšā. Pēc tam jēm no kaudzītes augšas citu kārti un apgriež otrādi, novietojot ar priekšpusi uz augšu.

*Piezīme: ja paceļ kārtis ar vienādu attēlu, spēlētājs paņem visas kārtē, kuru attēls sakrīt ar attēlu uz apgrieztā žetona. Pēc tam šo kāršu vietā paņemt trīs citi*

Beigās vīnš/viņa atkal apgriež žetonu ar aizmuguri uz augšu. Spēli turpina spēlētājs par kreisi no viņa/viņas, respektīvi, vīnš/viņa cenšas atrast žetonu ar attēlu, kas sakrīt ar attēlu uz kādas no izklātajām kārtīm. Spēles laikā spēlētāji veic gājienu cits pēc cita.

### Attēli uz žetoniem un kārtīm

Papildus sakrātajiem attēliem ar punktiem uz kārtīm un žetoniem ir attēloti arī citi attēli. To nozīme ir aprakstīta tālāk.

Sukeldu mere müstilisse sügavusse ja leia korallide vahelt võimalikult palju Nemo sõpru. Ole valvel Sind varitsevate haide suhtes! Ära lase meresügavusel oma tähelepanu hajutada! Võitja on mängija, kes kõikidest hädaohtudest mööda pääseb ja kõige rohkem piltidega kaarte kogub. Mäng arendab mälu ja ruumitunnetust.

### 2 – 6 mängijale

**Vanus:** 4+

**Mängu kestus:** 15 minutiit

### Mängukomplektis

1 mängualus

21 žetooni

29 mängukaarti

Mängureeglid

### Mängu eesmärk

Võitja on mängija, kelle Nemo ja tema sõprade piltidega kaandid annavad kokku kõige rohkem punkte.

### Mängu ettevalmistamine

Enne esimest mängukorda eemaldage žetoonid ettevaatlikult pappaluselt. Võtkе ülejäänud mänguosad karbiist välja ja pange mängualus karpi tagasi. Asetage karp mängijate keskele. Sorteerige kaardipakist välja Doryga kaandid. Jagage ülejäänud kaandid kahte pakki ja pange Doryga kaart ühe pakki keskele. Seejärel segage mõlema paki kaandid eraldi segi ja pange Doryga kaardipakk allapoole (nii ei tule see kaart liiga ruttu mängu). Pange ettevalmistatud kaardipakk tagurpidi mängualuse kõrvale. Segage žetoonid ja pange need tagurpidi juhuslikele väljadele mängualusel.

### Mängureeglid

Alustab kõige noorem mängija. Ta võtab pakist kolm kaarti ning paneb need, pildiga pool ülespoole, kaardipaki kõrvale ritta. Seejärel keerab ta üksköik millise mängualusel oleva žetooni koriks öigetpidi ja paneb selle oma kohale tagasi. Kui mängija leiab kaardil oleva pildi, paneb ta selle kaardi enda ette. Seejärel võtab ta pakist uue kaardi.  
*NB! Kui sama pildiga on rohkem kui üks kaart, võtab mängija kõik kaandid, millel on sama pilt kui žetoonil, mille mängija öigetpidi keeras. Seejärel pannakse pakist lauale uued kaandid, nii et neid on jäalle kolm.*

Lõpuks keerab mängija žetooni uuesti tagurpidi. Mängujärg läheb temast vasakul olevale mängijale ning mäng jätkub samal viisil. Mängija püüab leida žetooni, millel on sama pilt kui laual olevatel kaartidel. Mängukord liigub päripäeva.

### Žetoonidel ja kaartidel olevad pildid

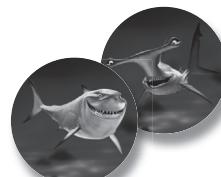
Lisaks kogutud piltidele, mis annavad punkte, on kaartidel ja žetoonidel ka muid pilte. Nende tähenused on antud allpool.



**Kalaparvega kaart** – Kui lauale pannakse kalaparvega kaart, keerab mängija mängualusega karpi kohe vähemalt 90° vörra. Ta paneb kalaparvega kaardi kaardipakki ning võtab pakist uue kaardi, nii et kokku on laual kolm kaarti.

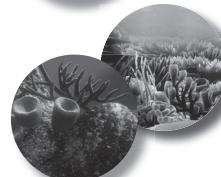


**Doryga kaart** – Mängijad ajavad segi kõik žetoonid, väljaarvatud juba öigetpidi pööratud korallid, ja panevad need uesti tagurpidi juhuslikele väljadele mängualusel. Mängija paneb kalaparvega kaardi kaardipakki ning võtab pakist uue kaardi, nii et kokku on laual kolm kaarti.



### Haidega žetoonid

Mängija paneb ühe oma kaartidest kaardipakki tagasi.. Seejärel keerab ta žetooni uesti tagurpidi.



### Korallidega žetoonid

Mängija ei võida ega kaota midagi. Žetoon jääb mängu lõpuni öigetpidi keeratuna oma kohale.



### Kalaparvega žetoon

Mängija keerab mängualusega karpi vähemalt 90° vörra. Seejärel keerab ta žetooni uesti tagurpidi.

Mäng on läbi, kui pakis ega laual ei ole enam ühtegi kaarti. Mängijad loevad kaartidel olevad punktid kokku. Võitja on mängija, kellel on kõige rohkem punkte. Võrdse punktide arvu korral on võitjad mitu mängijat.

*NB! Väga väikeste lastega mängides ei pea kaartidel olevaid punkte kokku lugema. Sel juhul on võitja mängija, kel on kõige rohkem kaarte..*

*Soovime Sulle palju toredaid hetki Nemo sõpru otsides.*

# НЕМО

## ПРАВИЛА

RUS

Погрузитесь в таинственные морские глубины и отыщите среди кораллов как можно больше друзей Немо. Но будьте осторожны и берегитесь акул, которые хотят причинить вам вред. И пусть у вас не закружится голова в морских глубинах! Победителем считается тот игрок, который проплынет через все препятствия и соберет наибольшее количество карт с картинками. Во время игры вы будете тренировать свою память и пространственное воображение.

### Игра для: 2 – 6 игроков

Возраст: с 4 лет

Продолжительность игры: 15 минут

### Игровой материал

1 игровое поле

21 жетонов

29 игральных карт

1 правила

### Цель игры

Побеждает игрок, который получил наибольшее количество очков на картах с изображениями Немо и друзей.

### Подготовка игры

Перед первой игрой необходимо осторожно вынуть жетоны из картонной сетки. Выньте из коробки остальные компоненты и положите план игры обратно в коробку. Поместите коробку в середине между игроками. Из колоды карт выньте карту с Дори. Остальные карты разделите на 2 части, и в одну половину верните карту с Дори. Каждую половину колоды отдельно перемешайте и часть колоды с Дори положите вниз (необходимо, чтобы карта не появилась в игре слишком рано). Подготовленную колоду карт положите лицом вниз рядом с планом игры. Перемешайте жетоны и разложите их лицом вниз на любые поля плана игры.

### Правила игры

Игра начинается с самого юного игрока. Он берет три верхние карты из колоды и кладет их лицевой стороной вверх в ряд рядом с колодой. После этого он переворачивает любой жетон на плане игры лицевой стороной вверх и положит его на место.

Если он нашел изображение, которое имеется на одной из карт, то возьмет соответствующую карту и кладет ее перед собой. Вместо нее он переворачивает новую карту сверху колоды.

*Примечание: Если разложено несколько карт с одинаковыми изображениями, то игрок берет все карты, которые совпадают с перевернутым жетоном. Комплект карт потом следует снова дополнить до трех.*

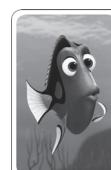
Наконец игрок опять переворачивает жетон лицом вниз. Игрок с левой стороны продолжает играть так же, как описано выше, то есть, пытается найти жетон с изображением, соответствующим одной из раскрытий карт. Игроки в игре регулярно чередуются.

### Картинки на жетонах и картах

На картах и жетонах можно, кроме изображений с очками, найти и картинки на другие темы. Их значение описано ниже.



**Карта со стайкой рыб** – Как только среди карт появится карта со стайкой рыб, игрок должен повернуть коробку с планом игры минимально на 90°. Карту он отложит в колоду с использованными картами и дополнит картой из колоды до трех.



**Карта с Дори** – Игроки перемешивают все жетоны, кроме уже перевернутых кораллов, и снова произвольно разложат из на плане игры лицом вниз. Карту отложат в колоду с использованными картами и дополнят картой из колоды до трех.



### Жетоны с акулами

Игрок сбрасывает одну из своих карт вброс. Жетон он опять перевернет лицом вниз.



### Жетоны с кораллами

Игрок ничего не получает и ничего не теряет. Жетон остается лицом вверх на своем месте до конца игры.



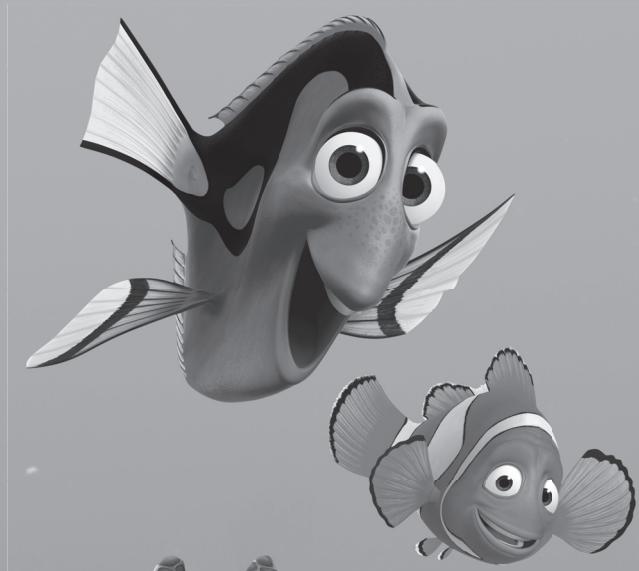
### Жетон со стайкой рыб

Игрок повернет коробку с планом игры минимально на 90°. Жетон он опять перевернет лицом вниз.

Игра заканчивается, когда ни в колоде, ни на столе не осталось ни одной карты. Игроки подсчитывают очки на своих картах. Победителем считается тот игрок, который имеет наибольшее количество очков. Если два игрока имеют одинаковое количество очков, что они оба становятся победителями.

*Примечание: При игре с самыми маленькими детьми, вы можете не подсчитывать очки на картах. Побеждает тот игрок, который выиграл наибольшее количество карт.*

Желаем вам удачи в поиске друзей.



N 97720206

**Dino Toys**  
K Pískovně 108  
295 01 Mnichovo Hradiště  
Czech Republic  
[www.dinotoys.cz](http://www.dinotoys.cz)

