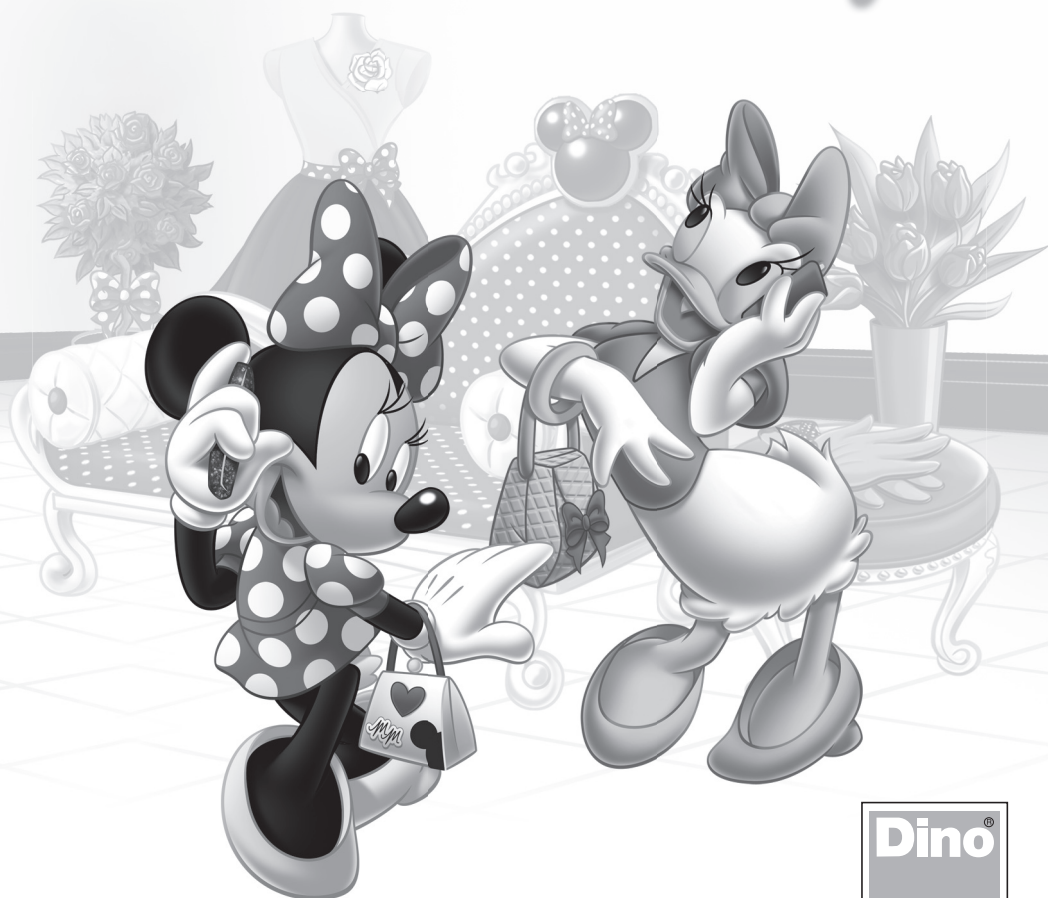


Minnie & Daisy



CZ	PRAVIDLA	3
SK	PRAVIDLÁ	4
GB	GAME RULES	5
HU	JÁTEKSZABÁLY	6
SLO	PRAVILA IGRE	7
HR	PRAVILA IGRE	8
SRB	ПРАВИЛА	9
RO	REGULI JOC	10
BG	ПРАВИЛА	11
LT	ŽAIDIMO TAISYKLĖ	12
LV	INSTRUKCIJA	13
EST	MÄNGUREEGLID	14
RUS	ПРАВИЛА	15



MINNIE & DAISY

CZ

Vydejte se s Minnie a Daisy na nákupy do módního salónu kravičky Clarabelle. Která z vás by odolala novým šatům, botám, klobouku a kabelce? Vítězí hráčka, která nejrychleji získá kompletní sadu módních doplňků. Při hře si procvičíte jednoduché počítání a kombinační schopnosti.

Hra pro: 2 – 5 hráčků

Věk: od 5 let

Délka hry: 30 minut

Herní materiál:

- 1 herní plán
- 20 žetonů
- 5 figurek
- 1 hrací kostka
- 1 pravidla

Cíl hry

Cílem hry je získat co nejrychleji 4 různé žetony s oblečením a módními doplňky (1 šaty, 1 kabelku, 1 klobouk a 1 boty).

Příprava hry

Před první hrou opatrně vyloupejte žetony z kartónové mřížky. Herní plán rozložte mezi hráčky. Každá hráčka si zvolí barevnou figurku a umístí ji na políčko své barvy na kruhu uprostřed herního plánu. **Poznámka:** Přes toto políčko musí hráčky projít vždy, když chtějí některý kousek oblečení koupit a uložit do nákupní tašky.

Žetony představující šaty, boty, kabelky a klobouky rozřídíte podle typu a umístíte je na odpovídající pole v rozích herního plánu. **Poznámka:** Na herní plán se vždy položí všech 20 žetonů, aby měly hráčky dostatečný výběr. Náhradní prázdný žeton ponechte mimo hru.

Pravidla hry

Hráčky se po herním plánu pohybují podle bodů, které jim padly na kostce. Hru začíná nejmladší hráčka. Hodí kostkou a posune svoji figurku o příslušný počet bodů libovolným směrem. Přitom musí vyčerpat celou délku tahu. **Poznámka:** Výjimku tvoří rohová pole s oblečením a doplňky, kde zbývající body na kostce propadají.

Rohové pole se žetony

Pokud hráčka vstoupí na rohové pole herního plánu, může si vybrat jeden ze žetonů, které zde leží. Žeton si položí před sebe na stůl. V dalším tahu se vydá s vybraným kouskem oblečení na cestu zpět k pokladně. Při průchodu přes startovní políčko si žeton umístí na nákupní tašku ve své barvě. Od tohoto okamžiku hráčku o získání předmět nemůže nikdo připravit. **Poznámka:** Žeton je možné odložit, i pokud hráčka nedojde přesně na startovní pole. **Příklad:** Hráčka stojí 2 pole od svého startovního pole a hodí 5 – při průchodu přes startovní pole odloží

žeton do nákupní tašky a posune figurku o další 3 pole, aby vyčerpal celou délku tahu.

Hráčka nesmí mít v tašce ani na stole 2 žetony stejného typu. **Např.:** Pokud má již 1 kabelku, další si vzít ani zakoupit nemůže.

Hráčka se vždy musí vrátit k nákupní tašce s prvním žetonem, který získá. Na stole může mít více žetonů pouze v případě, že ostatní žetony sebrala soupeřkám (viz pravidlo „Vyřazení figurky“).

Vyřazení figurky

Někdy musíš použít trochu lsti, aby ti nevykoupili ty nejhezčí kousky oblečení.

Pokud hráčka skončí svůj tah na políčko obsazeném soupeřovou figurkou, vyřadí tuto figurku na jedno kolo ze hry. Vyřazená figurka se postaví vedle políčka, na kterém stála a hráčka jedno kolo nehraje. Poté pokračuje ve hře ze stejného místa.

Pokud má vyřazená hráčka před sebou na stole žeton, může jí ho soupeřka, která ji vyhodila z políčka, sebrat. Avšak pouze pod podmínkou, že tento typ předmětu zatím nevlastní. **Poznámka:** Pokud již tento módní doplněk vlastní, zůstává žeton vyřazené hráčce.

Žeton získaný od spoluhráčky si poté položí před sebe na stůl. **Poznámka:** Hráčka si může vzít žeton od soupeřky i v případě, že má na stole jiný žeton nebo žetony.

Pole přemístění

Když tě zavolá kamarádka, musíš běžet, ať chceš nebo nechceš. Možná tím vyvoláš v salónu pozdvižení a ostatní nakupující zůstanou stát celé zkoprnělé.

Na herním plánu se vyskytují 2 pole přemístění s obrázkem telefonující Minnie a Daisy. Pokud hráčka skončí svůj tah přesně na tomto poli, ihned se přemístí na pole s druhou postavíčkou na opačné straně herního plánu. Figurky soupeřek, které stojí maximálně 2 pole od políčka, do kterého se figurka přemístila, jsou ze hry vyřazeny a platí pravidlo „Vyřazení figurky“.

Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy jedna z hráček umístí do své nákupní tašky 4 různé žetony – 1 šaty, 1 kabelku, 1 klobouk a 1 boty.

Přejeme příjemné nakupování!

MINNIE & DAISY

SK

Vydajte sa s Minnie a Daisy na nákupy do módneho salónu kravičky Clarabelly. Ktorá z vás by odolala novým šatám, topánkam, klobúku a kabelke? Víťazí hráčka, ktorá najrýchlejšie získa kompletnú sadu módnych doplnkov. Pri hre si precvičíte jednoduché počítanie a kombinačné schopnosti.

Hra pre: 2 - 5 hráčov

Vek: od 5 rokov

Dĺžka hry: 30 minút

Herný materiál:

1 herný plán
20 žetónov
5 figúrok
1 hracia kocka
1 pravidlá

Cieľ hry

Cieľom hry je získať čo najrýchlejšie 4 rôzne žetóny s oblečením a módnymi doplnkami (1 šaty, 1 kabelku, 1 klobúk a 1 topánky).

Príprava hry

Pred prvou hrou opatrne vylúpnite žetóny z kartónovej mriežky. Herný plán rozložte medzi hráčky. Každá hráčka si zvolí farebnú figúrku a umiestni ju na políčko svojej farby na kruhu v strede herného plánu. **Poznámka:** Cez toto políčko musia hráčky prejsť vždy, keď chcú niektorý kúsok oblečenia kúpiť a uložiť do nákupnej tašky.

Žetóny predstavujúce šaty, topánky, kabelky a klobúky roztriedte podľa typu a umiestnite ich na zodpovedajúce pole v rohoch herného plánu.

Poznámka: Na herný plán sa vždy položí všetkých 20 žetónov, aby mali hráčky dostatočný výber. Náhradný prázdny žetón ponechajte mimo hru.

Pravidlá hry

Hráčky sa po hernom pláne pohybujú podľa bodov, ktoré im padli na kocke. Hru začína najmladšia hráčka. Hodí kockou a posunie svoju figúrku o príslušný počet bodov ľubovoľným smerom. Pritom musí vyčerpať celú dĺžku tahu. **Poznámka:** Výnimku tvoria rohové polia s oblečením a doplnkami, kde zostávajúce body na kocke prepadajú.

Rohové pole so žetónmi

Ak hráčka vstúpi na rohové pole herného plánu, môže si vybrať jeden zo žetónov, ktoré tu ležia. Žetón si položí pred seba na stôl. V ďalšom tahu sa vydá s vybraným kúskom oblečenia na cestu späť k pokladni. Pri prechode cez štartové políčko si žetón umiestni na nákupnú tašku vo svojej farbe. Od tohto okamihu hráčku o získaný predmet nemôže nikto pripraviť. **Poznámka:** Žetón je možné odložiť, aj keď hráčka nedôjde presne na štartové pole.

Príklad: Hráčka stojí 2 políčka od svojho štartovného pola a hodí 5 - pri prechode cez štartové pole odloží žetón do nákupnej tašky a posunie figúrku o ďalšie 3 polia, aby vyčerpať celú dĺžku tahu.

Hráčka nesmie mať v taške ani na stole 2 žetóny rovnakého typu. **Príklad:** Ak má už 1 kabelku, ďalšie si vziať ani zakúpiť nemôže.

Hráčka sa vždy musí vrátiť k nákupnej taške s prvým žetónom, ktorý získa. Na stole môže mať viac žetónov iba v prípade, že ostatné žetóny zobrala súperkám (pozri pravidlo „Vyradenie figúrky“).

Vyradenie figúrky

Niekedy musíš použiť trochu ľsti, aby ti nevykúpili tie najkrajšie kúsky oblečenia.

Ak hráčka skončí svoj ťah na políčku obsadenom súperkinou figúrkou, vyradí túto figúrku na jedno kolo z hry. Vyradená figúrka sa postaví vedľa políčka, na ktorom stála a hráčka jedno kolo nehrá. Potom pokračuje v hre z rovnakého miesta.

Ak má vyradená hráčka pred sebou na stole žetón, môže jej ho súperka, ktorá ju vyhodila z políčka, zobrať. Avšak iba pod podmienkou, že tento typ predmetu zatiaľ nevlasťní. **Poznámka:** Ak už tento módný doplnok vlastní, zostáva žetón vyradenej hráčke. Žetón získaný od spoluhráčky si potom položí pred seba na stôl.

Poznámka: Hráčka si môže vziať žetón od súperky aj v prípade, že má na stole iný žetón alebo žetóny.

Pole premiestnenia

Keď ťa zavolá kamarátka, musíš bežať, či chceš alebo nechceš. Možno tým vyvoláš v salóne rozruch a ostatné nakupujúce zostanú stáť ako drevené.

Na hernom pláne sa vyskytujú 2 polia premiestnenia s obrázkami telefonujúcich Minnie a Daisy. Ak hráčka skončí svoj ťah presne na tomto poli, ihneď sa premiestni na pole s druhou postavičkou na opačnej strane herného plánu. Figúrky súperiek, ktoré stoja maximálne 2 polia od políčka, do ktorého sa figúrka premiestnila, sú z hry vyradené a platí pravidlo „Vyradenie figúrky“.

Koniec hry

Hra končí v okamihu, keď jedna z hráčok umiestni do svojej nákupnej tašky 4 rôzne žetóny - 1 šaty, 1 kabelku, 1 klobúk a 1 topánky.

Prajeme príjemné nakupovanie!

MINNIE & DAISY

GB

Set out for shopping together with Minnie and Daisy to the Fashion House of Clarabelle the Cow. Who of you could resist new dress, shoes, hat and handbag? The player who is the first to get a complete set of fashion accessories will be the winner. You will train simple counting and combination abilities during the game.

Game for: 2 – 5 players

Age: 5 years and over

Game duration: 30 minutes

Game material:

1 gaming board

20 chips

5 pieces

1 die

1 set of rules

Goal of the game

The goal of the game is to get 4 different chips with clothing and accessories (1 dress, 1 handbag, 1 hat and 1 pair of shoes) as quickly as possible.

Preparation of the game

Before the first game, remove the pre-cut chips from the cardboard grid carefully. Unfold the gaming board between the players. Each player will select one colour piece and place it on a point of her colour on the circle in the middle of the gaming board. **Note:** The players will have to go through that point whenever they want to buy a piece of clothing and put it into the shopping bag.

Sort out the chips standing for dresses, shoes, handbags and hats by types and place them on the corresponding points in the corners of the gaming board. **Note:** Each time, 20 chips will be situated on the gaming board for the players to have sufficient selection. Let the spare empty chip out of game.

Rules of the game

The players move on the gaming board according to the pips they threw on the die. The youngest player starts the game. She throws the die and moves her piece the corresponding number of steps in any direction. She must exhaust the whole length of the move. **Note:** The corner points with clothing and accessories constitute an exception. The remaining pips from the die will be lost there.

Corner point with chips

If a player enters a corner point of the gaming board, she can choose one of the chips lying there. She will put the chip on the table in front of her. In her next move, she will go back to the cash desk with the selected piece of clothing. When passing through the starting point, she will place the chip into the shopping bag in her colour. From that moment on, nobody can deprive the player of the item. **Note:** The chip can be put aside even if the player does not get exactly to the starting point. **Example:** The player is standing 2 points from her starting point and throws 5 pips – when passing through the starting point, she puts the chip into her shopping

bag and moves her piece 3 points more to exhaust the whole length of her move.

The player must not have 2 chips of the same type neither in her bag or on the table. **E.g.:** If she already has 1 handbag, she cannot take or buy any other.

The player must always go back to her shopping bag with the first chip she has got. She can have several chips on the table only in case she has taken the other chips from her opponents (see the rule “Elimination of a piece”).

Elimination of a piece

Sometimes you must use a small stratagem so that the others don't buy up the nicest pieces of clothing.

If a player lands on a point occupied by an opponent's piece, she will eliminate that piece from the game for one round. The eliminated piece will stay next to the point it was standing and the respective player will miss one round. After that, she will continue the game from the same point.

If the eliminated player has a chip on the table in front of her, the opponent who has eliminated her from the point can take it away from her. But only under the condition she has not owned such type of item so far. **Note:** If she owns such accessory already, the eliminated player will keep her chip. Then she will put the chip from the opponent on the table in front of her.

Note: The player can take a chip from an opponent even in case she has another chip or chips on the table already.

Shift points

If your friend calls you, you must run willy-nilly. Maybe you will cause turmoil in the fashion house and the other buyers will remain rooted to the spot.

There are 2 shift points on the gaming board; there are pictures of phoning Minnie and Daisy on them.

If a player ends her move exactly on such point, she will shift immediately to the field with the other figure on the opposite side of the gaming board. The opponents' pieces standing maximally 2 fields from the point to which the piece has shifted will be eliminated from the game and the rule of “Elimination of a piece” will apply.

End of the game

The game will end when one of the players has placed 4 different chips – 1 dress, 1 handbag, 1 hat and 1 pair of shoes – in her shopping bag.

We wish you pleasant shopping!

MINNIE & DAISY

HU

Készülődj, Minnie-vel és Daisyvel Clarabelle Boci Divatházába mentek vásárolni. Ki tudna ellenállni egy szép új ruhának, cipőnek vagy táskának? A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül összegyűjtenie az összes kiegészítőt. A játék során a számolási- és kombinációs készségedre lesz szükséged.

2-5 játékos részére
5 éves kortól ajánlott
Játék időtartama:
30 perc

A játék tartalma:
Játéktábla
20 zseton
5 bábu
Dobókocka
Játékszabály

A játék célja

A játék célja a 4 különböző kiegészítő (ruha, táska, kalap, cipő) összegyűjtése minél gyorsabban.

Előkészületek

Mielőtt először játszani kezdenének, a zsetonokat pattintsátok ki a keretből. A játéktáblát tegyék sima felületre a játékosok közé. Mindenki válasszon egy bábút magának, és tegye a tábla közepén a megfelelő színű mezőre, a pénztárba.

Megjegyzés: A játékosoknak mindig vissza kell menniük a pénztárhoz, mielőtt újabb kiegészítőt vásárolnának.

A ruhákat, cipőket, táskákat és kalapokat ábrázoló zsetonokat válogassátok szét, és tegyék a tábla megfelelő csücskeibe.

Megjegyzés: Mindig mind a 20 zsetont a táblára kell tenni, hogy mindenki szabadon választhasson.

A fehér pótzsetonokat tegyék vissza a dobozba.

Indulhat a játék

A játékosok mozgását a táblán a kockadobások határozzák meg. A legfiatalabb játékos kezd. Dob a kockával, majd bábujával tetszőleges irányban annyi mezőt léphet, amennyit a kocka mutat. Mindig pontosan annyit kell lépni amennyit a kocka mutat.

Megjegyzés: A sarkokban lévő mezők, ahol a ruhák és kiegészítők találhatóak kivételt képeznek, ha ide hamarabb érkezik meg valaki, akkor a fennmaradó lépések elvesznek.

Sarokmezők és zsetonok

Ha egy játékos sarokmezőre érkezik, választhat az ott található zsetonokból. A kiválasztott zsetont maga elé teszi az asztalra. A játékosnak a kiválasztott áruval a következő körben vissza kell indulnia a kasszához. A kasszába érkezés után a zsetont berakhatja a saját színével jelölt bevásárló táskába. Ettől kezdve már senki sem veheti el a zsetont a játékostól.

Megjegyzés: A zseton akkor is a bevásárló táskába kerül, ha a játékos csupán áthalad a kasszán, nem kell megállni.

Példa: A játékos 2 mezőre áll a saját kasszájától, és 5-öt dob. Ahogy áthalad a kasszán, beteheti a zsetont a bevásárló táskába, majd még 3 mezőt léphet.

A játékosok minden fajta zsetonból csak egyet tehetnek a táskájukba, vagy maguk elé a táblára. Például, ha valakinek van már táskája, nem vehet még egyet.

A megszerzett zsetonnal a játékosnak mindig vissza kell mennie a pénztárhoz. Egy játékos előtt az asztalon csak akkor lehet több zseton, ha azokat társaitól szerezte meg (lásd a Bábuk félreállítása fejezetet).

Bábuk félreállítása

Egy szebb darab megszerzéséért néha harcolni kell.

Ha valaki olyan mezőre érkezik, ahol már áll egy bábu, akkor az utólért a bábu egy körből kimarad. A következő körben a bábu ugyanerről a helyről folytathatja útját.

Amennyiben a kimaradó játékosnak van zsetonja az asztalon, akkor azt át kell adnia társának, amennyiben neki még nincs olyan kiegészítője.

Megjegyzés: Ha már van olyan kiegészítője, akkor a kimaradó játékos megőrizheti a zsetonját.

Az így megszerzett zsetont a játékos maga elé teheti az asztalra.

Megjegyzés: A játékos akkor is elveheti társa zsetonját, ha már van zseton előtte másik zseton az asztalon.

Titkos átjárók

Ha a barátod felhív, azonnal indulnod kell. Lehetséges, hogy felfordulást okozal a boltban, a többi vásárlónak pedig földbe gyökerezhet a lába.

A táblán két titkos átjáró van: Minnie és Daisy telefonálnak egymással. Ha egy játékos e mezők egyikére érkezik, akkor azonnal átkerül a másik telefonos mezőre, a játéktábla másik oldalára. Azok a játékosok, akiknek a bábuja maximum 2 mezőre van a titkos átjáróba lépő bábutól, egy körből kimaradnak, és a bábuk félreállítása fejezetben leírt szabályokat kell rájuk alkalmazni.

A játék vége

A játék akkor ér véget, ha a játékosok valamelyikének sikerül beraknia a 4 különböző zsetont - ruhát, táskát, kalapot és cipőt - a bevásárló táskájába.

Kellemes időtöltést, jó vásárlást kívánunk,

**REGIO
JÁTÉK**

MINNIE & DAISY

SLO

Odpravite se z Minnie in Daisy na nakupe v modni salon kravice Clarabelle. Katera izmed vas si ne bi želela nove obleke, čevljev, klobuka ali torbice? Zmaguje igrača, ki najhitreje pridobi komplet modnih dodatkov. Pri igri boste vadili enostavno računanje in kombinacijske sposobnosti.

Igra za: 2 do 5 udeležencev **Pripomočki za igro:**
Starost: Od 5 leta 1 igralni plan
Trajanje igre: 30 minut 20 žetonov
 5 figur
 1 igralna kocka
 1 pravila igre

Namen igre

Namen igre je pridobiti čim hitreje 4 žetone z oblekami in modnimi dodatki (1 obleka, 1 torbica, 1 klobuk in 1 čevlji).

Priprava igre

Pred prvo igro previdno vzemite žetone iz mrežice s karticami. Igralni plan razporedite med igralce. Vsak udeleženec igre si izbere barvno figuro in jo postavi na polje svoje barve na krogu na sredini igralnega plana.

Opomba: Preko tega polja morajo udeleženci priti vedno, kadar si želijo kupiti katero izmed oblek in jo vložiti v nakupovalno torbo.

Žetone, ki predstavljajo obleko, čevlje, torbe in klobuke, razporedite glede na tip in položite na ustrezno polje v kotih igralnega plana.

Opomba: Na igralni plan vedno položite vseh 20 žetonov, da bodo imeli udeleženci igre dovolj veliko izbiro.

Praznega žetona ne vključujte v plan igre.

Pravila igre

Igrače se po igralnem planu premikajo po točkah, ki se prikažejo na kocki. Igrati začne najmlajši udeleženec. Kocko vrže, svojo figuro pa premakne za določeno število točk v poljubni smeri. Pri tem mora porabiti vse točke. **Opomba:** Izjema so kotna polja z obleko in dodatki, kjer preostale točke na kocki propadejo.

Kotno polje z žetoni

V kolikor udeleženec igre vstopi na kotno polje igralnega plana, si lahko izbere enega od žetonov, ki se nahaja tu. Žeton položi predse na mizo. V naslednji potezi vzame obleko in se poda na pot nazaj do blagajne. Ko preide preko polja za start, žeton položi na nakupovalno torbo v svoji barvi. Od tega trenutka nihče ne more udeležencu odvzeti pridobljenega predmeta.

Opomba: Žeton lahko odložite tudi, če udeleženec igre ne pride natančno na startno polje. **Primer:** Udeleženec se nahaja 2 polji od svojega polja za start in vrže 5 – medtem, ko stopi preko startnega polja odloži žeton v nakupovalno

torbo in figurico premakne za naslednja 3 polja, da porabi vse točke poteze. Udeleženec ne sme imeti v torbi niti na mizi 2 enaka žetona. **Primer:** V kolikor že ima 1 torbico, naslednje ne more kupiti in niti vzeti.

Udeleženec se mora vedno vrniti do nakupovalne torbe s prvim žetonom, ki ga pridobi. Na mizi lahko ima več žetonov le v primeru, da ostale žetone pobere udeležencem (glej pravilo „Odlaganje figure“).

Odlaganje figure

Včasih moraš ostale preliščiti, da te ne prehitijo s kupovanjem najlepših kosov obleke.

V kolikor udeleženec igre dokonča svojo potezo na polju, kjer stoji figura nasprotnika, jo lahko za eno kolo izključi iz igre. Izključeno figuro odloži poleg polja, na katerem se je nahajala, medtem ko udeleženec eno kolo ne igra. Nato nadaljuje z igro na istem mestu naprej.

V kolikor ima izključen udeleženec pred seboj na mizi žeton, lahko nasprotnik, ki ga je izključil, žeton pobere. Vendar pa le pod pogojem, da ta tip predmeta še nima.

Opomba: V kolikor že ta modni dodatek ima, ostane žeton pri izključenem udeležencu.

Žeton, ki ga pridobi od soigralca, odloži predse na mizo.

Opomba: Udeleženec igre lahko vzame žeton drugemu tudi takrat, kadar ima na mizi še drug žeton ali žetone.

Polje za premestitev

Ko te pokliče prijateljica, se moraš premakniti, če želiš ali ne. S tem mogoče povzročiš v salonu zgago, saj ostali kupci ostanejo na mestu kot pribiti.

Na igralnem planu se pojavljata 2 polji premikanja s slikami, kjer telefonirata Minnie in Daisy. V kolikor udeleženec igre dokonča svojo potezo natančno na tem polju, se takoj premesti na polje z drugo figuro na nasprotni strani igralnega plana. Figure nasprotnikov, ki stojijo najmanj 2 polji od polja, v katerega se je figura premaknila, so izključene iz igre in velja pravilo „Odlaganje figure“.

Zaključek igre

Igre je konec takrat, ko ena izmed sodelujočih postavi svoje torbe na 4 različne žetone – 1 obleko, 1 torbico, 1 klobuk in 1 čevlje.

Želimo vam prijeten nakup!

MINNIE & DAISY

HR

Krenite s Minnie i Daisy u kupovinu u salon mode kravice Clarabelle. Koja će žena odoljeti novoj haljini, cipelama, šeširu ili novoj torbici? U ovoj igri pobjeđuje igračica koja najbrže dođe do kompletnog seta modnih dodataka i odjeće. Kroz igru ćete vježbati jednostavno računanje i kombinatoričke sposobnosti.

Igra za: 2 – 5 igračica

Starost: od 5 godina

Trajanje igre: 30 minuta

Sadržaj igre:

- 1 igrača ploča
- 20 žetona
- 5 figurica
- 1 kocka za igru
- 1 pravila igre

Cilj igre

Cilj igre je, što je prije moguće, dobiti 4 razna žetona s odjećom i modnim dodacima (1 haljina, 1 torbica, 1 šešir i 1 cipele).

Priprema za igru

Prije početka igre izvadite žetone iz kartonske rešetke. Igraču ploču stavite među igrači. Sve igrači biraju figuricu svoje boje i stavljaju je na polje svoje boje na krugu u sredini igraće ploče.

Napomena: Igrači moraju proći preko ovog polja ako žele kupiti neku odjeću ili modni dodatak i staviti robu u torbu.

Žetone koji predstavljaju haljine, cipele, torbice i šešire, poredajte po vrsti i stavite ih na odgovarajuća polja u kutovima igraće ploče. **Napomena:** Na igraću ploču stavlja se svih 20 žetona od kojih igrači mogu birati. Jedan rezervni prazni žeton ostavite van igre.

Pravila igre

Igrači pomiču svoje figurice po ploči u skladu s brojem dobivenim bacanjem kocke. Igru započinje najmlađa igračica koja baca kocku i pomiče svoju figuricu prema broju prikazanom na kocki, u proizvoljnom smjeru. Pritom igračica mora pomaknuti svoju figuricu za cijeli broj dobiven bacanjem kocke.

Napomena: jedinu iznimku predstavljaju kutna polja s odjećom i modnim dodacima na kojima se preostali broj na kocki poništava.

Kutno polje sa žetonima

Igračica koja svojom figuricom uđe na kutno polje na ploči može odabrati jedan od žetona koji se nalaze na ovom polju. Žeton tada stavlja ispred sebe. U svom sljedećem potezu igračica se vraća s odabranom robom natrag prema blagajni. Kod prolaska preko startnog polja igračica stavlja svoj žeton na torbu svoje boje. Od ovog trenutka igračici nitko ne smije oduzeti ovaj žeton. **Napomena:** Žeton se može odložiti iako igračica ne stigne na startno polje. **Primjer:** Igračica stoji 2 polja

ispred svog startnog polja i baci broj 5 – prilikom prolaska preko startnog polja igračica polaže žeton u torbu i pomakne figuricu za još 3 polja da završi cijeli potez.

Igračica niti u torbi niti na stolu ne smije imati 2 žetona iste vrste. **Na primjer:** ako igračica već ima 1 torbicu, ona više ne može uzeti niti kupiti još jednu torbicu.

Igračica se uvijek mora vratiti na torbu s prvim žetonom. Ona može imati na stolu i više žetona ukoliko je ostale žetone oduzela drugim igračicama (vidi pravilo „Izbacivanje figurice“).

Izbacivanje figurice

Ponekad moraš biti lukava i potruditi se da druge igrači ne uspiju kupiti najljepšu robu.

Ukoliko igračica završi svoj potez na polju na kojem se nalazi figurica druge igračice, ona ovu figuricu izbacuje iz igre (figurica ne igra jedan krug). Izbačena figurica stavlja se pored polja na kojem je stajala i igračica izostavlja jedan krug. Zatim nastavlja igru s istog mjesta.

Ukoliko se ispred izbačene figurice nalazi jedan žeton, igračica koja ju je izbacila može uzeti ovaj žeton – ali samo pod uvjetom da dosad ne posjeduje žeton iste vrste (s istom robom). **Napomena:** ukoliko igračica već ima žeton odnosno odjeću ili modni dodatak ove vrste, izbačena igračica može ga zadržati.

Žeton dobiven od druge igračice igračica stavlja ispred sebe na stol.

Napomena: Igračica može uzeti žeton druge igračice iako već posjeduje isti žeton odnosno žetone.

Polja za premještanje

Ako Te frendica pozove, moraš odmah bježati – hoćeš, nećeš. Time ćeš možda izazvati zbrku u salonu mode – ostale mušterije ostaju zaprepaštene.

Na igraćoj ploči nalaze se 2 polja za premještanje sa sličicama Minnie i Daisy kako telefoniraju. Ukoliko igračica uđe na ovo polje, ona odmah sa svojom figuricom prelazi na polje s drugim likom na suprotnoj strani plana za igru. Figurice drugih igračica koje se nalaze najviše 2 polja od polja na koje je figurica premještena, izbačene su iz igre i važi pravilo „Izbacivanje figurice“.

Kraj igre

Igra završava u trenutku kada jedna igračica u svoju torbu stavi 4 razna žetona – 1 haljinu, 1 torbicu, 1 šešir i 1 cipele.

Želimo Vam ugodnu kupovinu!

МИНИ И ДЕЈЗИ

SRB

Крените са Мини и Дејзи у куповину, у салон моде кравице Кларабеле. Која жена ће одолети новој хаљини, ципелама, шеширу или новој торбици? У овој игри побеђује играчица која најбрже дође до комплетног сета модних асесоара и одеће. Кроз игру ћете вежбати једноставно рачунање и комбинаторичке способности.

Игра за: 2 – 5 играчица
Старост: од 5 година
Трајање игре: 30 минута

Садржај игре:

- 1 плоча за игру
- 20 жетона
- 5 фигурица
- 1 коцка за игру
- 1 правила

Циљ игре

Циљ игре је да се што пре добију 4 различита жетона са одећом и модним асесоаром (1 хаљина, 1 торбица, 1 шешир и 1 ципеле).

Припрема за игру

Пре почетка игре извадите жетоне из картонске решетке. План за игру ставите међу играчице. Све играчице бирају фигурицу своје боје и стављају је на поље своје боје на кругу, у средини плана за игру. **Напомена:** Играчице морају да прођу преко овог поља ако желе да купе неку одећу или асесоар и да ставе робу у торбу.

Жетоне који представљају хаљине, ципеле, торбице и шешире, сортирајте према врсти и ставите их на одговарајућа угаона поља плана за игру.

Напомена: На план за игру ставља се свих 20 жетона које играчице могу бирати. Један резервни празан жетон оставите изван игре.

Правила игре

Играчице помичу своје фигурице по плану за игру према броју добијеном бацањем коцке. Игру започиње најмлађа играчица која баца коцку и помиче своју фигурицу према броју приказаном на коцки, у произвољном смеру. Притом играчица мора да помакне своју фигурицу за цео број добијен бацањем коцке. **Напомена:** Једини изузетак представљају поља у углу са одећом и асесоаром на којима се преостали број на коцки поништава.

Угаоно поље са жетонима

Играчица која са својом фигурицом уђе на угаоно поље на плану за игру може одабрати један од жетона који се налазе на овом пољу. Жетон тада ставља испред себе. У свом наредном потезу, играчица се враћа са одабраном робом назад, према благајни. Приликом проласка преко стартног поља, играчица ставља свој жетон на торбу своје боје. Од овог тренутка играчици нико не сме да одузме овај жетон. **Напомена:** Жетон се може одложити иако играчица не стигне на стартно поље. **Пример:** Играчица стоји 2 поља испред свог стартног поља и баца број

5 – приликом проласка преко стартног поља, играчица полаже жетон у торбу и помиче фигурицу за још 3 поља да би завршила цео потез.

Играчица не сме имати ни у торби ни на столу 2 жетона исте врсте. **На пример:** Ако играчица већ има 1 торбицу, она више не може узети нити купити још једну торбицу.

Играчица се увек мора вратити на торбу са првим жетоном. Она може имати на столу и више жетона ако је остале жетоне одузела другим играчицама (видите правило „Изабацивање фигурице“).

Изабацивање фигурице

Понекад мораш бити лукава и потрудити се да друге играчице не успеју да купе најлепшу робу.

Ако играчица заврши свој потез на пољу на којем се налази фигурица друге играчице, она ту фигурицу избацује из игре (фигурица не игра једну рунду). Изабачена фигурица се ставља поред поља на којем је стајала, а играчица изоставља једну рунду. Затим наставља игру са истог места.

Ако се испред изабачене фигурице налази један жетон, играчица која ју је изабацила може узети тај жетон али само под условом да досад не поседује жетон исте врсте (са истом робом). **Напомена:** ако играчица већ има жетон односно одећу или асесоар ове врсте, изабачена играчица може га задржати. Жетон добијен од друге играчице играчица ставља испред себе на сто.

Напомена: Играчица може узети жетон друге играчице иако већ поседује исти жетон односно жетоне.

Поља за премештање

Ако Те позове другарица, мораш одмах кренути - хоћеш, нећеш. Тиме ћеш можда изазвати збрку у салону моде – остале муштерије остају запрепашћене.

На плану за игру налазе се 2 поља за премештање са сличницама Мини и Дејзи како телефонирају. Ако играчица уђе на ово поље, она одмах прелази са својом фигурицом на поље са другим ликом на супротној страни плана за игру. Фигурице других играчица које се налазе највише 2 поља од поља на које је фигуртца премештена изабачене су из игре и важи правило „Изабацивање фигурице“.

Крај игре

Игра се завршава у тренутку када једна играчица у своју торбу стави 4 разна жетона – 1 хаљину, 1 торбицу, 1 шешир и 1 ципеле.

Желимо Вам угодну куповину!

REGULI JOC MINNIE & DAISY

RO

Îleșiți la cumpărături împreună cu Minnie și Daisy în salonul de modă al văcuței Clarabelle. Care dintre voi poate rezista tentației de a cumpăra o rochie nouă, pantofi noi, o pălărie sau o poșetă? Câștigă jucătoarea care obține cel mai repede un set complet de accesorii de modă. Pe parcursul jocului exersați calcularea simplă și abilitățile de combinare.

Joc pentru: 2 – 5 jucătoare
Vârsta: peste 5 ani
Durata jocului: 30 minute

Piese de joc:
1 plan de joc
20 de fise
5 figurine
1 zar de joc
1 foaie cu regulile
jocului

Scopul jocului

Scopul jocului este de a obține cât mai repede 4 fise diferite cu îmbrăcăminte și accesorii de modă (o rochie, o poșetă, o pălărie și o pereche de pantofi).

Pregătirea jocului

Înainte de a începe primul joc scoateți cu atenție fisele din cutia din carton. Întindeți planul de joc uniform între toate participantele. Fiecare fetiță își va alege o figurină colorată și o pune pe câmpul de aceeași culoare din cercul central al planului de joc.

Observație: Jucătoarele trebuie să treacă peste acest câmp întotdeauna când vor să cumpere o piesă de îmbrăcăminte și să o pună în sacoșă.

Cele 20 de fise reprezintă rochiile, pantofii, poșetele și pălăriile care pot fi cumpărate. Aranjați-le pe categorii și amplasați-le pe câmpurile corespunzătoare din colțurile planului de joc. **Observație:** Pe planul de joc se pun întotdeauna cele 20 de fise pentru ca jucătoarele să aibă posibilitatea de alege. Fisa goală de rezervă puneți-o deoparte.

Regulile jocului

În funcție de punctajul obținut după aruncarea zarului fiecare jucătoare avansează pe planul de joc. Jocul este deschis de cea mai mică fetiță. După ce zarul a fost rostogolit, jucătoarea va deplasa figurina, în orice direcție dorește, în funcție de numărul arătat de zar. În același timp trebui să consume toate punctele de pe zar. **Observație:** Excepție fac câmpurile din colț cu îmbrăcăminte și accesorii unde se consumă restul punctelor de la zar.

Câmpul din colț cu fise

În cazul în care una dintre jucătoare intră în câmpul din colțul planului de joc poate să-și aleagă una dintre fisele găsite acolo. Fetița își aranjează fisa în fața sa pe masă. La următorul tur se duce cu piesa de îmbrăcăminte înapoi la casă. Când trece prin câmpul de pornire își pune fisa în sacoșă de cumpărături de aceeași culoare cu fisa. Din acest moment fetița a primit obiectul cumpărat și nimeni nu mai poate să i-l ia. **Observație:** Fisa se poate da de o parte și dacă fetița nu ajunge exact până la câmpul de pornire. **Exemplu:** Fetița se află la 2 pătrățele de câmpul de pornire și aruncând zarul îi apare 5.

Nu e nici o problemă. Va trece prin câmpul de pornire, va pune fisa în sacoșă de cumpărături și va muta figurina cu încă trei câmpuri pentru a-și consuma toate punctele obținute în urma rostogolirii zarului.

Fetița nu trebuie să aibă în sacoșă și nici pe masă 2 fise de același fel. **Exemplu:** Dacă are deja o poșetă, nu poate să ia și nici să cumpere alta.

Fetița trebuie să se întoarcă întotdeauna la sacoșă de cumpărături cu prima fisă obținută. Pe masă poate să aibă mai multe fise numai în cazul în care celelalte fise au fost luate de la celelalte jucătoare (vezi regula „Eliminarea figurinei”).

Eliminarea figurinei

Câteodată trebuie să fii puțin șireată pentru ca celelalte jucătoare să nu cumpere cele mai frumoase piese de îmbrăcăminte.

În cazul în care jucătoarea termină mutarea sa pe câmpul ocupat de o figurină a unei alte concurente, atunci elimină acea figurină pentru un tur din joc. Figurina eliminată se pune lângă câmpul pe care a stat și jucătoare stă un tur. Ea va relua jocul din același loc.

În cazul în care fetița eliminată temporar din joc are în fața sa o fisă, atunci adversara, care a scos-o din câmp, i-o poate lua doar dacă nu mai are una la fel.

Observație: În cazul în care fetița are deja acest accesoriu de modă, fisa rămâne în continuare în posesia jucătoarei eliminate. Fisa obținută de la una dintre concurente o așează pe masă în fața sa.

Observație: Fetița poate lua de la una dintre concurente o fisă doar în cazul în care nu are un model identic printre fisele sale.

Câmpurile de mutare

Când te cheamă o prietenă trebuie să alergi vrând nevrând. Este posibil să faci vâlvă în salon și celelalte jucătoare să rămână cu gura căscată.

Pe planul de joc se află 2 câmpuri de mutare cu imaginile lui Minnie și a lui Daisy. În cazul în care jucătoarea termină mutarea sa exact pe unul dintre aceste câmpuri, ea poate să se mute pe celălalt câmp aflat în partea opusă pe planul de joc. Figurinele concurenților aflate la maxim două pătrățele de cel în care fost așezată piesa sunt eliminate din joc și se aplică regula „Eliminarea figurinei”.

Sfarsitul jocului

Jocul se termină în momentul când una dintre jucătoare adună în sacoșă sa de cumpărături 4 fise diferite – 1 rochie, 1 poșetă, 1 pălărie și 1 pantofi.

Vă dorim cumpărături plăcute!

Ела с Minnie и Daisy да пазарувате в модната къща на кравичката Clarabelle. Коя от вас ще устои пред новите рокли, обувки, шапка и чанта? Печеливши е играчката, която най-бързо получи пълния набор от модни аксесоари. По време на играта ще практикувате само просто събиране и комбинаторни умения.

Игра за: 2 – 5 играчки
Възраст: от 5 години
Продължителност на играта: 30 минути

Игрови материал:
 1 игрови план
 20 жетони
 5 фигурки
 1 игрови зар
 1 правила на играта

Цел на играта

Целта на играта е да получите най-бързо 4 различни жетони с облекло и модни аксесоари (1 рокля, 1 чанта, 1 шапка и 1 чифт обувки).

Подготовка на играта

Преди първата игра внимателно отлепете жетоните от картонената мрежа. Игровия план разгърнете между играчките. Всяка играчка си избира цвета на фигурката и я поставя върху полето със своя цвят на кръга в средата на игровия план. **Бележка:** През това поле играчките трябва винаги да минават, когато те искат да си купят някое облекло и добавят в пазарската чанта.

Жетоните, представляват рокли, обувки, чанти и шапки сортирайте според вид и ги поставете в съответното поле в ъглите на игровия план. **Забележка:** Върху игровия план винаги се поставят всичките 20 жетона така, че играчите да имат достатъчно богат избор. Резервния празен жетон оставете извън играта.

Правила на играта

Играчките се придвижват по игровия план според точките, които са им се паднали на зара. Играта започва най-младата играчка. Хвърля зарът и премества своята фигурка според броя на точките във всяка посока. Като тя трябва да изчерпи цялата дължина на ходовете.

Забележка: Изключение прави полето в ъгъла с облекло и аксесоари, където останалите точки на зарът пропадат.

Ъглово поле с жетони

Ако играчката влезе в ъгловото поле на игровия план, можете да си изберете един от жетоните, които са намират там. Избраният жетон поставете пред себе си на масата.

В следващия ход тръгва с избраната дреха на път обратно към касата. При преминаване през стартовата позиция жетонът полагаме в своята пазарска чанта от своя цвят.

От този момент никой не може да отнеме на играчката придобития предмет. **Забележка:** Жетонът може да бъде отложен, дори и когато играчката не е стигнала точно на стартовата поле. **Пример:** играчката се намира на 2 полета от своето стартово поле и хвърли 5 - при преминаване през началното-стартовото поле отлага жетона в пазарската чанта и придвижва фигурката със следващи 3 полета, за да се измине цялото поле на ходове.

Играчката не трябва да има в чантата си или на масата два жетона от един и същ тип. **Пример:** Ако вече имате 1 в чантата, следващ вече не можете да си вземете и нито да си купите.

Играчката трябва винаги да се върне към пазарската чанта с първия жетон, който е получила. На масата може да има повече жетони, само когато другите жетони е събрала от съперничките (виж правилото за „Отстранени фигури“).

Отстранени фигури

Понякога трябва да използвате малък трик, за да не ти изкупят най-хубавото облекло.

Ако играчката завърши своя ход на поле, което е заето от фигура на противника, отстранява тази фигура за един кръг от играта. Отстранената фигурка се поставя до полето, на което е стояла и играчката не играе един кръг. След това тя продължава да играе от същото място.

Ако отстранена играчка има пред себе си на масата жетон, може съперничката ѝ, която я изхвърлила от полето, да си го присвои. Обаче само при условие, че този вид предмет до момента не притежава. **Забележка:** Ако вече притежавате този моден аксесоар остава жетонът на отстранената играчка.

Жетонът получен от съотборничката ѝ след това тя полага пред себе си на масата. **Забележка:** Играчката може да вземе жетон от съперничката си и в случай, че тя има на масата си друг жетон или други жетони.

Полета за преместване

Когато ти се обадите приятелката, трябва да хукнеш, независимо от това дали ти харесва или не. Възможно е с това да предизвикаш събитие в салона и другите купувачи да останат цели вцепенени.

На игровия план се намират 2 полета с движещи се картини на телефониращите Minnie и Daisy. Ако играчката завърши своето преместване точно на това поле, то тя трябва веднага да се премести на друго поле с друга фигурка на противоположната страна на игровия план.

Фигурките на съперничките, които струват максимум 2 полета от полетата, в която се е фигурката преместила, те се отстраняват от играта и важи правилото „Отстранени фигури“.

Край на играта

Играта приключва, когато една от играчките помести в своята пазарска чанта четири различни жетони - 1 рокля, 1 чанта, 1 шапка и 1 чифт обувки.

Желаем приятно пазаруване!

MINNIE & DAISY

LT

Kartu su Minnie ir Dausi išsiruoškite apsipirkti į karvutės Clarabelle madų saloną. Kuri iš jūsų atsilaukys naujai suknelei, bateliams, skrybėlaitei ir rankinei? Laimi žaidėja, kuri pirma surinkusi pilną madingos aprangos rinkinį. Žaidimo metu lavinsite nesudėtingą skaičiavimą ir sugebėjimus kombinuoti įvairius variantus.

Žaidimas skirtas:

2 – 5 žaidėjoms

Amžius: nuo 5 metų

Žaidimo trukmė:

30 minučių

Žaidimo rinkinys

susideda iš:

1 žaidimo plano

20 žetonų

5 figūrėlių

1 žaidimo kauliuko

1 taisyklę

Žaidimo tikslas

Žaidimo tikslas - kuo greičiau surinkti 4 įvairius žetonus su apranga ir madingais priedais (1 suknelė, 1 rankinė, 1 skrybėlaitė ir 1 bateliai).

Žaidimo taisyklės

Prieš pirmą kartą žaidžiant atsargiai išlupkite žetonus iš kartono grotelių. Žaidimo planą išdėstykite tarp žaidėjų. Kiekviena žaidėja išsirenka spalvotą figūrėlę ir pastato ant savo spalvos laukelio skridinyje žaidimo plano viduryje.

Pastaba: Per šį laukelį žaidėjos privalo praeiti visuomet, kai nori nusipirkti kurią nors aprangos dalį ir įsidėti ją į savo pirkinį krepšelį.

Žetonus vaizduojančius sukneles, batelius, rankines ir skrybėlaite išskirstykite pagal tipus ir padėkite ant atitinkamų laukelių žaidimo plano kampuose.

Pastaba: Ant žaidimo plano visuomet padedami visi 20 žetonų, kad žaidėjos turėtų pakankamą pasirinkimą. Atsarginiai tušti žetonai žaidimui nenaudojami.

Žaidimo taisyklės

Žaidėjos žaidimo plane figūrėles perstumia pagal žaidimo kauliuko metimo metu iškritusius taškus. Žaidimą pradeda jauniausia žaidėja. Meta kauliuką ir savo figūrėlę pagal iškritusius taškus perstumia bet kokia linkme. Visuomet privalu figūrėlę pastumti per kauliuko metimo metu iškritusių taškų laukelių skaičių.

Pastaba: Išimtis - kampiniai laukeliai su apranga ir priedais, atsistojus ant šių laukelių likę taškai nebeišnaudojami.

Kampiniai laukeliai su žetonais

Žaidėjai atsistojus ant žaidimo plano kampinio laukelio, ji gali išsirinti vieną iš čia gulinių žetonų. Žetoną pasideda prieš save ant stalo. Sekančiu metimu su išsirinkta aprangos dalimi pradeda judėti atgal link kasos. Pereidama per starto laukelį žetoną įdeda į savo spalvos pirkinį krepšelį. Nuo šio momento išsirinkto daikto jau niekas iš žaidėjos nebegali paimti.

Pastaba: Žetoną galima į krepšelį pasidėti ir žaidėjai nebaigus ėjimo tiksliai starto laukelyje.

Pavyzdys: Žaidėja stovi 2 laukelius prieš starto laukelį

ir išmeta 5 taškus, pereidama per starto laukelį žetoną pasideda į pirkinį krepšelį ir figūrėlę pastumia dar per 3 laukelius, kad išnaudotų visą ėjimo ilgį.

Žaidėja pirkinį krepšelyje negali turėti dviejų to paties tipo žetonų. **Pavyzdys:** Jeigu jau turi vieną rankinę, nebegali paimti ir užmokėti kitos.

Žaidėja visuomet privalo grįžti prie pirkinio krepšelio su kiekvienu įsigytu žetonu. Ant stalo daugiau žetonų gali turėti tik tuo atveju, jei kitus žetonus perėmė iš varžovių (žiūr. „Figūrėlės išstūmimas“ taisyklę).

Figūrėlės išstūmimas

Kai kada reikia pasinaudoti savo apsukrumu, kad tau prieš nosį neišpirktų gražiausių drabužių.

Jeigu žaidėja ėjimą baigia laukelyje, ant kurio stovi varžovės figūrėlė, šią figūrėlę vienam ratui išstumia iš žaidimo. Išstumta figūrėlė pastatoma šalia laukelio, ant kurio prieš tai stovėjo ir vieną ratą nedalyvauja žaidime.

Po to žaidimą tęsia iš tos pačios vietos. Jeigu išstumta žaidėja prieš save ant stalo turi žetoną, ją iš laukelio išstūmusi varžovė gali jį pasiimti. Tačiau tik su ta sąlyga, jeigu šio tipo žetono dar neturi krepšelyje. **Pastaba:** Jeigu šią aprangos dalį jau turi, žetonas lieka išstumtai žaidėjai. Iš varžovės paimtą žetoną po to pasideda prieš save ant stalo.

Pastaba: Žaidėja gali žetoną iš varžovės paimti ir tuo atveju, jei prieš save jau turi kitą žetoną ar žetonus.

Vietos pakeitimo laukeliai

Jei tau paskambino draugė, norom nenorom privalai pas ją bėgti. Salone tai gali sukelti tikrą sumaištį ir kitos pirkėjos liks kaip sustingę stovėti.

Žaidimo plane pavaizduoti 2 padėties pakeitimo laikeliai su telefonu besikalbančių Minnie ir Daisi paveikslėliais. Žaidėjai baigus savo ėjimą tiksliai ant šio laukelio, figūrėlę persikelia ant antro padėties pakeitimo laukelio priešingoje žaidimo plano pusėje. Varžovių figūrėlės stovinčios ne toliau kaip 2 laukelius nuo laukelio, į kurį figūrėlė persikėlė, iš žaidimo iškrenta ir galioja taisyklė „Figūrėlės išstūmimas“.

Žaidimo pabaiga

Žaidimas baigiasi kai viena iš žaidėjų į savo krepšelį susideda 4 įvairius žetonus - 1 suknelę, 1 rankinę, 1 skrybėlaitę ir 1 batelius.

Linkime malonaus apsipirkimo!

MINNIJA UN DĒZIJA LV

Dodieties kopā Minniju un Dēziju iepirkties uz gotiņas Klarabellas modes preču salonu. Kura no Jums spētu atteikties no jaunas kleitas, kurpēm, cepures un rokassomiņas? Uzvar spēlētāja, kas visātrāk ir ieguvusi pilnīgu modes aksesuāru komplektu. Spēles laikā atkārtosiet saskaitīšanu un pārbaudīsiet kombinēšanas spējas.

Spēle: 2 – 5 spēlētājam

Vecums: no 5 gadiem

Spēles ilgums: 30 minūtes

Spēles materiāls:

- 1 spēles plāns
- 20 žetoni
- 5 figūriņas
- 1 metamais kauliņš
- 1 noteikumi

Spēles mērķis

Spēles mērķis ir, cik vien iespējams ātri, iegūt 4 dažādus žetonus ar apgērbiem un modes aksesuāriem (1 kleitu, 1 rokassomiņu, 1 cepuri un 1 kurpu pāri).

Sagatavošanās spēlei

Pirms pirmās spēles uzmanīgi izņemiet žetonus no kartona režģīša. Spēles plānu izklāji starp spēlētājam. Katra spēlētāja izvēlas krāsaino figūriņu un novieto to uz savas krāsas lauciņa apli spēles plāna centrā.

Piezīme: spēlētājam vienmēr jāiet caur šo lauciņu, kad tās vēlas nopirkt kādu apgērba gabalu un ielikt to pirkumu somā.

Žetonus, kas apzīmē kleitas, rokassomiņas un cepures, sašķirojiet atbilstoši tipam un novietojiet tos uz attiecīgajiem lauciņiem spēles plāna stūros.

Piezīme: uz spēles plāna vienmēr jānovieto visi 20 žetoni, lai spēlētājam būtu pietiekami liela izvēle. Tukšo rezerves žetonu atstājiet ārpus spēles.

Spēles noteikumi

Spēlētājas pa spēles plānu pārvietojas atbilstoši punktu skaitam, kas tām uzkrītis uz metamā kauliņa.

Spēli sāk jaunākā spēlētāja. Viņa met kauliņu un pabida savu figūriņu par attiecīgo punktu skaitu jebkurā virzienā. Turklāt vienmēr ir jāiet viss gājiena punktu skaits.

Piezīme: izņēmums ir stūra lauciņi ar apgērbu un aksesuāriem, kur atlikušais punktu skaits nav spēkā.

Stūra lauciņi ar žetoniem

Ja spēlētāja nostājas spēles plāna stūra lauciņā, tā var izvēlēties vienu no žetoniem, kas tur atrodas. Žetonu viņa novieto sev priekšā uz galda. Nākamajā gājienā viņai ar izvēlēto apgērba gabalu jādodas atpakaļ pa ceļu uz kasi. Šķērsojot starta lauciņu, žetons jānovieto uz iepirkuma somas spēlētājas krāsā. No šī brīža spēlētājai vairs šo priekšmetu neviens nevar atņemt. **Piezīme:** žetonu ir iespējams tur novietot arī tad, ja spēlētāja neaiziet precīzi līdz starta lauciņam. **Piemērs:** spēlētāja stāv 2 lauciņus no sava starta lauciņa un uzmet 5 – šķērsojot starta lauciņu, ieliek žetonu iepirkumu somā un pārvieto figūriņu par

nākamajiem 3 lauciņiem, lai izmantotu visu gājiena punktu skaitu.

Spēlētājai nedrīkst ne uz galda, ne iepirkumu somā būt 2 viena tipa žetoni. **Piemērs:** ja viņai jau ir 1 rokassomiņa, tā nevar ne paņemt, ne iegādāties otru rokassomiņu.

Spēlētājai vienmēr jāatgriežas pie iepirkumu somas ar pirmo žetonu, kuru tā ir ieguvusi. Uz galda var būt vairāki žetoni tikai tajā gadījumā, ja spēlētāja šos žetonus ir atņēmusi savām sāncensēm (skat. „Figūriņu izslēgšanas” noteikumus)

Figūriņas izslēgšana

Reizēm jāizmanto nedaudz viltības, lai pārējās spēlētājas neizpirktu visskaistāko apgērbu.

Ja spēlētāja savu gājienu beidz lauciņā, kur atrodas sāncenses figūriņu, šī figūriņa uz vienu apli tiek izslēgta no spēles. Izslēgtā figūriņa apstājas blakus lauciņam, uz kura tā stāvēja, un spēlētāja izlaiž vienu spēles apli. Pēc tam tā turpina spēlēt no šīs pašas vietas.

Ja izslēgtajai spēlētājai uz galda ir žetons, sāncense, kas viņu izslēgusi no spēles, var šo žetonu paņemt. Taču tikai ar nosacījumu, ka tai pagaidām vēl nav šī tipa priekšmeta.

Piezīme: ja tai jau šāds modes aksesuārs ir, žetons paliek izslēgtajai spēlētājai.

No sāncenses iegūto žetonu pēc tam novieto sev priekšā uz galda.

Piezīme: spēlētāja var paņemt sāncenses žetonu arī tad, ja tai uz galda ir cits vai citi žetoni.

Pārvietošanās lauciņš

Kad Tevi pasauc draudzene, Tev turp jāskrien neatkarīgi no tā, vai Tu vēlies, vai nē. Iespējams, ka ar to izraisīsi pārsteigumu salonā un visi pārējie pircēji paliks vaļēju muti.

Spēles plānā ir 2 pārvietošanās lauciņi ar Minnijas vai Dēzijas, kas zvana pa tālruni, attēlu. Ja spēlētāja savu gājienu ir pabeigusi un apstājusies tieši šajā lauciņā, tai uzreiz jāpāriet uz lauciņu ar otru attēlu spēles plāna pretējā pusē. Sāncensu figūriņas, kas atrodas maksimāli 2 lauciņus no lauciņa, uz kuru figūriņa pārvietojās tiek izslēgtas no spēles, un iestājas noteikums „Figūriņas izslēgšana”.

Spēles beigas

Spēle beidzas brīdī, kas viena no spēlētājam ir ielikusi savā iepirkumu somā 4 dažādus žetonus – 1 kleitu, 1 rokassomiņu, 1 cepuri un 1 kurpu pāri.

Vēlām patikamu iepirkšanos!

MINNIE & DAISY

EST

Minge Minnie ja Daisyga lehmakese Clarabelle ilusalongi sisseoste tegema! Kes teist küll ütleks ära uutest rõivastest, kingadest, kübarast ja käekotist? Võidab mängija, kes saab kõige kiiremini täieliku komplekti. Mängu käigus harjutate loendamist ja kombineerimisoskust.

Mäng on mõeldud:**2 – 5 mängijale****Vanus: alates 5. eluaastast****Mängu kestus: 30 minutit****Mängu osad:**

1 mängulaud

20 žetooni

5 nuppu

1 täring

1 juhend

Mängu eesmärk

Mängu eesmärk on saada võimalikult kiiresti 4 erinevat žetooni rõivaste ja lisanditega (ühed rõivad, üks käekott, üks kübar ja ühed kingad).

Mängu ettevalmistamine

Enne esmakordset mängimist eemaldage žetoonid ettevaatlikult kartongraamist. Asetage mängulaud mängijate vahele. Iga mängija valib endale värvilise nupu ja asetab selle sama värvi väljale mängulaua keskel oleva ringil. **Märkus:** Läbi selle välja peab mängija liikuma alati, kui tahab midagi osta ja ostukotti lisada.

Rõivaid, kingi, käekotte ja kübaraid kujutavad žetoonid sortige tüübi järgi ja asetage vastavatele väljadele mängulaua nurkades. **Märkus:** Mängulauale pannakse alati kõik 20 žetooni, et mängijatel oleks piisav valik. Tühi varužetoon jätke mängust välja.

Mängureeglid

Mängijad liiguvad mööda mänguvälju vastavalt täringu silmade arvule. Mängu alustab kõige noorem mängija. Ta viskab täringut ja liigub oma nupuga vastava arvu samme suvalises suunas. Seejuures tuleb ära kasutada kõik täringu silmad.

Märkus: Erandiks on nurgaväli rõivaste ja lisanditega, kus üleliigesed täringu silmad lähevad kaotsi.

Žetoonidega nurgaväljal

Kui mängija jõuab mängulaua nurgaväljale, võib ta valida seal olevatest žetoonidest ühe. Žetoon asetatakse enda ette lauale. Järgmise täringuviske ajal liigub ta koos valitud tootega tagasi kassa juurde. Üle stardivälja liikudes asetab ta žetooni enda värvile vastavasse ostukotti. Sellest hetkest peale ei saa keegi mängijalt saadud eset ära võtta. **Märkus:** Žetooni võib kotti panna ka siis, kui mängija ei lõpeta liikumist täpselt stardiväljal. **Näide:** Mängija asub oma stardiväljal kahe välja kaugusel ja saab täringul 5 silma. Üle stardivälja liikudes asetab ta žetooni ostukotti ja liigub nupuga veel

kolm välja edasi, et kasutada ära kõik täringu silmad.

Mängijal ei tohi olla kotis ega laual kaht sama tüüpi žetooni. Näiteks kui tal on juba üks käekott, siis ta ei tohi endale järgmist võtta ega osta.

Mängija peab alati liikuma tagasi ostukoti juurde, kus on esimene saadud žetoon. Tal võib laual olla rohkem žetooni ainult siis, kui ta on saanud ülejäänud žetoonid kaasvõistlejatelt (vt reeglit „Nupu väljalöömine“).

Nupu väljalöömine

Vahel pead kasutama kõige ilusamate asjade ostmiseks veidi kavalust.

Kui mängija lõpetab liikumise väljal, kus asub kaasvõistleja nupp, lööb ta selle nupu üheks vooruks mängust välja. Väljalöödud nupp asetatakse selle välja kõrvale, kus see seisis, ning mängija jätab ühe vooru vahele. Seejärel jätkab ta mängu samast kohast.

Kui väljas oleva mängijal on enda ees laual žetoon, siis võib kaasvõistleja, kes ta välja löi, selle endale võtta. Ta võib seda aga teha ainult juhul, kui tal ei ole veel seda tüüpi eset. **Märkus:** Kui tal on seda tüüpi ese juba olemas, jääb žetoon väljalöödud mängijale.

Seejärel asetab ta kaasvõistlejalt saadud žetooni enda ette lauale.

Märkus: Mängija võib kaasvõistleja žetooni võtta ka siis, kui tal on juba laual üks või mitu žetooni.

Ümberpaigutamisväljad

Kui sulle helistab sõbranna, pead jooksma, tahad sa seda või mitte. Võib-olla põhjustab see salongis pahameelt ja teised ostjad jäävad kangestunult seisma.

Mängulaua on kaks ümberpaigutamisvälja, millel on helistava Minnie ja Daisy pilt. Kui mängija lõpetab liikumise täpselt sellisel väljal, siis liigub ta kohe teise tegelasega väljale, mis asub mängulaua vastasküljel. Nende kaasvõistlejate nupud, kes asuvad kuni kahe välja kaugusel sellest väljast, kuhu nupp liikus, on mängust välja löödud ja kehtib „nupu väljalöömise“ reegel.

Mängu lõpp

Mäng lõppeb siis, kui üks mängijatest on oma ostukotti asetanud neli erinevat žetooni – ühed rõivad, ühe käekoti, ühe kübara ja ühed kingad.

Soovime meeldivaid ostel!

МИННИ И ДЕЙЗИ

RUS

Отправляйся с Минни и Дейзи за покупками в салон моды коровки Кларабель. Кто бы устоял перед новыми платьями, туфельками, шляпкой и сумочкой? Побеждает игрок, который первым соберет полный набор модных аксессуаров. Во время игры ты потренируешься в простом счете и проверишь свои комбинаторные навыки.

Игра для: 2 – 5 игроков

Возраст: с 5 лет

Продолжительность игры:

30 минут

Игровой материал:

1 игровое поле

20 жетонов

5 фишек

1 игральный кубик

1 правила

Цель игры

Цель игры заключается в том, чтобы собрать как можно быстрее 4 разных жетона с одеждой и модными аксессуарами (1 платье, 1 сумочка, 1 шляпа и 1 туфельки).

Подготовка игры

Перед первой игрой необходимо осторожно вынуть жетоны из картонной сетки. План игры развернуть среди игроков. Каждый игрок выбирает цветную фишку и ставит её на поле своего цвета на круг посередине плана игры. **Примечание:** Это поле игроки должны пройти всякий раз, когда хотят купить любой предмет одежды и положить его в корзину.

Жетоны, представляющие одежду, обувь, сумки и головные уборы, рассортируйте по типу и поместите их на соответствующие поля по углам плана игры.

Примечание: На план игры следует всегда разложить все 20 жетонов, чтобы у игроков был достаточный выбор. Запасной пустой жетон оставьте вне игры.

Правила игры

Игроки передвигаются по плану игры согласно очкам, которые им выпали на игральном кубике. Игра начинается с самого юного игрока. Он бросает кубик и перемещает фишку на соответствующее число очков в любом направлении. При этом он должен исчерпать весь ход. **Примечание:** Исключением являются угловые поля с одеждой и аксессуарами, где остальные очки на кубике аннулируются.

Угловые поля с жетонами

Если игрок попадает на угловое поле плана игры, то он может выбрать один из лежащих здесь жетонов. Жетон положить перед собой на стол. Следующим шагом он отправляется с выбранным элементом одежды обратно к кассе. При прохождении через поле „Старт“ игрок поместит жетон в корзину своего цвета. С этого момента уже никто не может отобрать у игрока полученный предмет. **Примечание:** Жетон можно отложить в корзину, даже если игрок не находится точно на стартовом поле. **Пример:** Игрок стоит 2 поля перед стартовым полем и бросает 5 на кубике - при прохождении через стартовое поле он положит жетон в корзину и переместит фишку ещё на 3 поля

дальше, чтобы израсходовать всю длину хода.

Игроку запрещается иметь в корзине на столе 2 жетона одного типа. **Например:** Если у вас уже есть 1 сумочка, то вы не можете приобрести ещё одну.

Игрок должен всегда вернуться к корзине с первым жетоном, который он получил. На столе можно иметь несколько жетонов только в том случае, если остальные жетоны игрок забрал у соперников (см. правило „Выбывание фишки“).

Выбывание фишки

Иногда тебе придется использовать маленький трюк, чтобы соперники не опередили тебя и не купили раньше самые красивые предметы одежды.

Если игрок заканчивает свой ход на поле, занятом фишкой соперника, то эта фишка на один ход выбывает из игры. Выбывшая фишка стоит рядом с полем, на котором стояла раньше, а игрок пропускает один ход. Затем он продолжает играть с того же места.

Если перед выбывшим игроком лежит на столе жетон, то этот жетон может взять себе соперник, который выбросил игрока с его поля. Однако только при условии, что такого предмета у него ещё нет.

Примечание: Если у тебя уже есть этот модный аксессуар, то жетон остается выбывшему игроку.

Жетон, полученный от товарища по игре, положи перед собой на стол.

Примечание: Игрок может взять жетон от соперника и в случае, если у него уже лежат на столе другие жетоны.

Поле перемещения

Если тебя зовет подруга - приходится бежать, нравится тебе это или нет. Возможно, это вызовет в салоне неразбериху и другие покупатели останутся стоять полной растерянности.

На плане игры имеются 2 поля перемещения с изображениями разговаривающих по телефону Минни и Дейзи. Если игрок заканчивает свой ход именно на этом поле, он немедленно переместится на поле с другой героиней на противоположной стороне плана игры. Фишки соперниц, которые стоят максимум в 2-х полях от поля, на которое фишка переместилась, выбывают из игры и действует правило „Выбывания фишки“.

Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков поместит в свою корзину 4 разных жетона - 1 платье, 1 кошелек, 1 шляпку и 1 туфельки.

Желаем вам веселых покупок!



Dino Toys

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



97720211 N