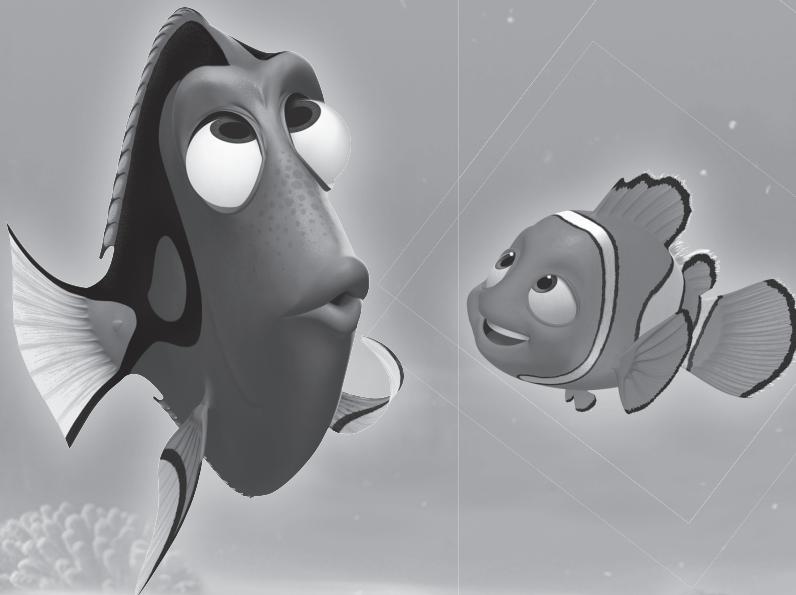


Disney · PIXAR

FINDING
NEMO



Swim & Play



ПРАВИЛА

CZ	PRAVIDLA	3
SK	PRAVIDLÁ	4
GB	GAME RULES	5
HU	JÁTÉKSZABÁLY	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



NEMO, POPLAV SI HRÁT! CZ

Swim & Play je společenská hra určená pro 2 – 4 malé hráče. Vydejte se spolu s Nemem a jeho kamarády napříč oceánem. Pravidla hry jsou stejná jako u „Člověče nezlob se;“ hrací kostka však místo bodů obsahuje známé postavy z filmu „Hledá se Nemo“. Hru tak mohou hrát děti již od 3 let.

Hra pro: 2 – 4 hráče

Věk: 3 – 99

Délka hry: 30 minut

Hra obsahuje:

- 1 herní plán
- 16 figurek ve 4 barvách
- 1 hrací kostku
- 1 pravidla

Příprava kostky ke hře

Opatrně vyloupněte samolepky se symboly a nalepte je na všechny strany hrací kostky.

Cíl hry

Úkolem každého hráče je obejít se 4 figurkami své barvy celý herní plán a dojít s nimi do „domečku“ stejné barvy (tzn. na 4 políčka v barvě hráče ve středu herního plánu). Hru vyhrává hráč, který své figurky doveze do domečku jako první. Ostatní hráči pokračují ve hře tak dlouho, dokud se i oni nedostanou se všemi svými figurkami do domečku.

Začátek hry

Na začátku hry si každý hráč vezme 4 figurky jedné barvy. Jednu figurku postaví hráč ihned na políčko s Dory (obrázek modré rybky) v barvě svých figurek. Zbylé figurky umístí na políčka odpovídající barvy do zásobníku.

Průběh hry

Hru začíná nejmladší hráč, poté následuje hráč po jeho levé ruce. Hráči se ve hře pravidelně střídají po směru hodinových ručiček. První hráč hodí kostkou a postoupí ve směru hodinových ručiček na nejbližší políčko se symbolem, který mu padl na kostce. Padne-li hráči Dory, může se rozhodnout, zda nasadí do hry další svoji figurku ze zásobníku (pokud je startovní políčko volné) nebo zda bude pokračovat ve hře s některou z figurek, které má již ve hře. Při postupu překračuje hráč

v cestě se nacházející figurky protihráčů i své vlastní.

Vyhození figurky

Končí-li tah hráče na políčku obsazeném jinou figurkou, hráč tuto figurku vyhodí a postaví ji zpět do jejího zásobníku. Svoji figurku pak postaví na uvolněné políčko. Vyhozené figurky mohou hráči nasadit zpět do hry po hození Dory, když jsou na tahu. Pozn.: Pokud by hráč měl vyhodit figurku vlastní barvy, může buď táhnout jinou figurkou nebo se svého tahu vzdát.

Konec hry

Poté, co hráči obejdou s figurkami celé kolo (na poslední políčko před startovním polem ve své barvě), pokračují do „domečku“ (na 4 políčka své barvy ve středu herního plánu). Hráč může vstoupit do domečku pouze tehdy, padne-li mu na kostce symbol shodný se symbolem na volném políčku v domečku. Pokud hráči nepadne potřebný symbol, může táhnout některou jinou figurkou. Pokud již nemá žádné jiné figurky ve hře, musí počkat na další hod. Hráči mohou posouvat figurky uvnitř domečku stejným způsobem jako při hře, mají-li k tomu místo. Do domečku nesmí vstoupit žádná figurka jiné barvy a figurky se zde ze hry nevyhazují.

Prejeme Vám příjemnou zábavu a štěstí ve hře!

NEMO, POPLAV SI HRAŤ!

SK

Swim & Play je spoločenská hra určená pre 2 - 4 malých hráčov. Vyďajte sa spolu s Nemom a jeho kamarátmi naprieč oceánom. Pravidlá hry sú rovnaké ako u „Človeče nehnevaj sa“, hracia kocka však namiesto bodov obsahuje známe postavy z filmu „Hľadá sa Nemo“. Hru tak môžu hrať deti už od 3 rokov.

Hra pre: 2 – 4 hráčov

Vek: 3 – 99 rokov

Dĺžka hry: 30 minút

Hra obsahuje:

1 herný plán
16 figúrok v 4 farbách
1 obrázkovú hraciu kocku
1 návod na hru

Príprava kocky na hru

Opatrne vylúpnite samolepky so symbolmi a značkami a nalepte ich na všetky strany hracej kocky.

Cieľ hry

Úlohou každého hráča je obísť so 4 figúrkami svojej farby celý herný plán a dôjsť s nimi do „domčeka“ rovnakej farby (tzn. na 4 polička vo farbe hráča v strede herného plánu). Hru vyhráva hráč, ktorý svoje figúrky dovedie do domčeka ako prvý. Ostatní hráči pokračujú v hre tak dlho, pokiaľ sa aj oni nedostanú so všetkými svojimi figúrkami do domčeka.

Začiatok hry

Na začiatku hry si každý hráč vezme 4 figúrky jednej farby. Jednu figúrku postaví hráč ihneď na štartové polička s Dory (obrázok modrej rybičky), tzn. na poličko vo farbe jeho figúrok. Zostávajúce figúrky umiestní na polička zodpovedajúcej farby do zásobníka.

Priebeh hry

Hru začína najmladší hráč, potom nasleduje hráč po jeho ľavej ruke. Hráči sa v hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Prvý hráč hodí kockou a postúpi v smere hodinových ručičiek na najbližšie poličko so symbolom, ktorý padol na kocke. Ak padne hráčovi štartovacia Dory, môže sa rozhodnúť, či nasadí do hry ďalšiu svoju figúrku zo zásobníka (pokiaľ je štartové poličko voľné) alebo či bude pokračovať v hre

s niektorou z figúrok, ktoré má už v hre.

Pri postupe prekračuje hráč v ceste sa nachádzajúce figúrky protihráčov aj svoje vlastné.

Vyhodenie figúrky

Ak končí táh hráča na poličku obsadenom inou figúrkou, hráč túto figúrku vyhodí a postaví ju späť do jej zásobníka. Svoju figúrku potom postaví na uvolnené poličko. Vyhodené figúrky môžu hráči nasadiť späť do hry po hodení štartovacej Dory, keď sú na ďahu. Pozn.: Pokiaľ by hráč mal vyhodiť figúrku vlastnej farby, môže budťať inou figúrkou alebo sa svojho ďahu vzdať.

Koniec hry

Ked' hráči obídú s figúrkami celé kolo (na posledné poličko pred poličkom so štartovacou vlajkou vo svojej farbe), pokračujú do „domčeka“ (na 4 polička svojej farby v strede herného plánu). Hráč môže vstúpiť do domčeka iba vtedy, ak mu padne na kocke symbol, ktorý je zhodný so symbolom na voľnom poličku v domčeku. Pokiaľ nepadne hráčovi potrebný symbol, môže tăhať niektorou inou figúrkou. Pokiaľ už nemá žiadne iné figúrky v hre, musí počkať na ďalší hod. Hráči môžu posúvať figúrky vnútri domčeka rovnakým spôsobom ako pri hre, ak majú na to miesto. Do domčeka nesmie vstúpiť žiadna figúrka inej farby a figúrky sa tu z hry nevyhadzujú.

Prajeme Vám príjemnú zábavu a šťastie v hre!

SWIM & PLAY!

GB

Swim & Play is a board game designed for 2 – 4 youngest players. Swim along with Nemo and his friends through the ocean. Rules of the game are the same as in „Ludo“, but the die contains the characters from Finding Nemo instead of points. That way even children aged 3 can take part.

Game for: 2 – 4 players

Aged: 3 – 99

Playing time: 30 minutes

Game contains:

- 1 game board
- 16 pieces in 4 colours
- 1 picture die
- 1 set of rules

Preparation of the Die for Play

Carefully remove the stickers with symbols and stick each on one side of the die.

Goal of the Game

Each player has to race the four pieces along the whole game board and bring them to the right-color „home“ (i.e. into the four fields of the player’s color in the board center).

First player to bring all four pieces home wins. The other players continue to race until they bring their pieces home too.

Start of the Game

At the beginning of the game each player takes four pieces of the same color. One of them goes immediately to the start field, i.e. the field with Dory (the blue fish) in player’s color. The other pieces go to the reserve fields of his/her color.

The Race

The youngest player starts the game, followed by the player on his/her left. All the players continue taking turns clockwise. The first player rolls the die and moves his/her piece clockwise to the nearest symbol shown on the die.

If the die shows Dory, the player can either put a piece from reserve into the game (unless the start field is occupied), or move a piece that’s already in the game. The moving piece can pass any number of the player’s or opponents’ pieces.

Pushing a Piece Out

If the moving piece ends the turn in a field occupied by another piece, it pushes such a piece out, placing it into its reserve field. The owner can later return the pushed-out piece into the game, if during the turn he/she rolls Dory. Note: Instead of pushing out an own piece, the player can move another piece or give up the turn.

End of the Game

After going round the whole game board (reaching the field just before his/her start field), the player can continue „home“ (to the four fields of his/her color in the center), provided the die shows the same symbol as a free field in the home. Otherwise the player can move another piece. A player who has no other pieces in the game must wait for next turn. Any piece in the home can be moved to a symbol shown on the die, just like the pieces in the game. No opponents’ pieces can enter a player’s home and no pushing out takes place there.

Enjoy the game and have the best of luck!

ÚSSZUNK EGYÜTT!

HU

Az Ússzunk együtt társasjáték 2–4 kisgyermek részére készült. Ússz együtt Némóval és barátaival az óceánban. A játékszabály megegyezik a jól ismert „Ki nevet a végén?” játék szabályaival, az egyetlen különbség, hogy a dobókockán nem pöttyök, hanem a Némó nyomában meséből jól ismert figurák láthatók. Így már 3 éves gyermek is játszhatja a játékot.

2 – 4 játékos részére

3 – 99 éves korig

Játékidő: 30 perc

A játék tartalma:

Játéktábla

16 bábu, 4 különböző színben

Képes dobókocka

Játékszabály

A dobókocka előkészítése

A matricaívről óvatosan emeld le a matricákat és ragasd a kocka oldalaira.

A játék célja

A játékosoknak mind a négy bábujukkal végig kell úszniuk a táblán, majd a bábuikkal a saját színükkel jelölt házba (vagyis a játéktábla közepén lévő mezőkre) kell érkezniük.

A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül az összes bábuját a házba juttatnia.

A többi játékos tovább folytatja a játékot, amíg bábuikkal a házba nem érnek.

Előkészületek

Minden játékos választ magának egy színt és a hozzá tartozó négy bábút kiveszi a dobozból. Az első bábu a Start mezőre (vagyis a bábu színével megegyező színű, Szinellával jelölt mezőre) kerül. A többi bábu a megfelelő színű mezőkön marad a tábla szélén.

Kalandra fel!

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, majd a tőle balra ülő társa következik. Az első játékos dob a kockával, majd bábuját az óramutató járásával megegyező irányban lévő legközelebbi, a dobással megegyező szimbólummal jelölt mezőre helyezi.

Ha a játékos Szinellát dob, akkor eldöntheti, hogy egy újabb bábut indít-e el az útján (feltéve, hogy a saját start mezője szabad), vagy a már úton lévő bábujával halad tovább.

A bábuk menet közben megelőzhetik társaikat.

A bábuk kiütése

Ha egy bábu olyan mezőre érkezik, amelyiken már áll egy másik bábu, akkor a bábut kiüti, és az visszakerül a tábla szélén lévő mezőre. A kiütött bábu akkor kerülhet vissza a játékba, ha tulajdonosa Szinellát dob. Megjegyzés: Saját bábu kiütése helyett a játékos léphet egy másik bábujával, vagy választhatja azt is, hogy az adott körben nem lép.

A játék vége

A teljes kör megtétele után (a Start mező előtti mezőre érkezvén) a játékos bemehet a házba (a tábla közepén lévő, saját színével jelölt mezőkre), amennyiben a kockával a megfelelő képet dobja. Ha nem sikerül bemenni a házba, a játékos léphet egy másik bábujával. Ha a versenyzőnek nincs másik játékban lévő bábuja, akkor egy kört várnia kell. A házban lévő bábuk is mozgathatóak, amennyiben a dobásnak megfelelő mező szabad. minden játékos csak a saját házába léphet be.

Sok sikert és jó versenyzést kívánunk!



SWIM & PLAY!

SLO

Swim & Play je družabna igra namenjena za 2 – 4 majhne igralce. Skupaj z Nemom in njegovimi prijatelji se podajte po oceanu. Pravila igra so ista kakor pri igri „Človek ne jezi se“, igralna kocka namesto točk vsebuje znane junake iz filma „Risanka Nemo“. Igra lahko igrajo otroci že od 3 leta starosti.

Igra za: 2 – 4 igralce

Starost: 3 – 99 let

Trajanje igre: 30 minut

Igra vsebuje:

- 1 igralni načrt
- 16 figuric v 4 barvah
- 1 slikovno igrално kocko
- 1 pravila igre

Priprava kocke za igro

Previdno odlepite nalepke s simboli in jih nalepite na vse stranice igralne kocke.

Cilj igre

Naloga vsakega igralce je, da s 4 figuricami svoje barve prehodi ves igralni načrt in prispe v „hiško“ enake barve (tj. na 4 polja v barvi igralca, v sredini igralnega načrta). V igri bo zmagal tisti igralec, ki bo s svojimi figuricami prispel hiško kot prvi. Ostali igralci nadaljujejo v igri tako dolgo, dokler tudi oni ne prispejo z vsemi svojimi figuricami v hiško.

Začetek igre

Na začetku igre si vsak igralec izbere 4 figurice enake barve. Eno figurico postavi prvi udeleženec na polje z Dory (sličica modre ribice) v barvi svojih figuric. Preostale figurice pa namesti na polja odgovarjajoče barve, namenjena čakanju.

Postopek

Igro začne najmlajši igralec, njemu sledi igralec ki sedi na njegovi levi strani. Igralci se pri igri redno izmenjujejo v smeri urinega kazalca. Prvi igralec vrže kocko in postopa v smeri urinega kazalca na najbližje polje s simbolom, ki mu ga je pokazala kocka. V kolikor udeleženec zadene Dory, se lahko odloči, če bo v igro vključil naslednjo figuro iz škatle (v kolikor je startno polje prosto) ali če bo nadaljeval z igro s katero od figuric, ki jih ima že v igri. Med napredovanjem

igralec preskakuje na poti stoječe figurice nasprotnih igralcev in tudi svoje lastne.

Izklučitev figurice

Če se igralčeva poteza konča na polju, ki je že zasedeno z drugo figurico, potem drugo figurico igralec izključi in jo postavi nazaj na čakanje. Svojo figurico nato postavi na poprej spraznjeno polje. Figurice lahko udeleženci igre vložijo nazaj v igro, ko vržejo Dory, oz. ko so na potezi. Opomba: Če bi igralec moral izključiti figurico lastne barve, lahko napravi potezo z drugo figurico, ali pa se svoji potezi odreče.

Zaključek igre

Ko igralci s figuricami prehodijo ves krog, (na zadnje polje pred startnim poljem v svoji barvi), nadaljujejo v „hiško“ (na 4 polja v barvi igralca, v sredini igralnega načrta). Igralec lahko vstopi v hiško samo v tistem primeru, ko mu kocka pokaže simbol, ki je enak simbolu na nezasedenem polju v hiški. Če igralcu ne pade potrebni simbol, potem lahko napravi potezo s katero drugo figurico. Če pa v igri nima nobene druge figurice več, mora počakati do naslednjega meta. Igralci figurice znotraj hiške lahko premikajo na enak način, kot med igro, če imajo dovolj prostora. V hiško ne sme vstopiti nobena figurica druge barve, sicer pa se tukaj figurice ne izključujejo.

Pri igri Vam želimo veliko zabave in srečе!

SWIM & PLAY!

HR

Swim & Play je društvena igra za 2 – 4 mala igrača. Krenite sa Nemom i njegovim drugovima u krstarenje oceanom. Pravila igre su ista kao kod igre „Čoveče ne ljuti se“, međutim, umjesto brojeva na kocki se nalaze poznati likovi iz filma „U potrazi za Nemom“. Igru mogu igrati djeca od tri godine.

Igra za: 2 – 4 igrača

Dob: 3 – 99 godine

Trajanje igre: 30 minuta

Igra sadrži:

1 ploču za igranje

16 figurica u 4 boje

1 igraču kocku sa slikama

1 uputu za igranje

Priprema kocke za igru

Pažljivo odlijepite najljepnije sa simbolima i nalijepite ih na sve stranice igrače kocke.

Cilj igre

Zadatak svakog pojedinog igrača je da s 4 figurice u svojoj boji obide čitavo polje i smjesti ih u „kućicu“ iste boje (dakle na 4 polja u boji igrača u sredini ploče za igranje). Pobjeđuje onaj igrač koji sve svoje figurice prvi smjesti u kućicu. Ostali igrači nastavljaju s igrom sve dok sve njihove figurice ne završe u pripadajućim kućicama.

Početak igre

Na početku igre svaki igrač uzima 4 figurice iste boje. Jednu figuricu igrač stavlja odmah na polje sa Dory (sličica plave ribice) u boji svojih figurica. Ostale figurice stavlja na polja odgovarajuće boje u spremniku.

Postupak

Igru započinje najmlađi igrač, a slijedi igrač s njegove lijeve strane. Igrači se u igri redovito izmjenjuju u smjeru kazaljki na satu. Prvi igrač baca kocku i pomiciće se u smjeru kazaljki na satu na najbliže polje sa simbolom koji je pokazala kocka. Ako igrač baci Dory, on može odlučiti da li će u igru uključiti novu figuricu (ako je startno polje slobodno) ili će nastaviti igru s nekom od figurica koje su već u igri. Kako napreduje, igrač na putu preskačevlastite i figurice protivnika.

Izbacivanje figurice

Ako potez igrača završava na polju na kojem se nalazi figurica protivnika, on će je izbaciti i smjestiti nazad u njezin spremnik. Tada na oslobođeno polje smješta vlastitu figuricu. Ako na kocki bace Dory, igrači mogu vratiti izbačene figurice natrag u igru (ako je na njima red). Opaska: Ako bi igrač trebao izbaciti vlastitu figuricu tada može birati da li će igrati drugom figuricom ili odustati od poteza.

Kraj igre

Nakon što igrači figuricama obidu čitav krug (na posljednje polje njihove boje ispred polja Start), pomicu se u „kućicu“ (4 polja u boji figurice u sredini ploče za igranje). Igrač ulazi u kućicu samo ako mu na kocki padne simbol identičan onome na slobodnom polju u kućici. Ako ne dobije potreban simbol, može pomaknuti neku od ostalih figurica. Ako više nema figurica u igri, mora pričekati sljedeće bacanje. Igrači i u kućici mogu pomicati figurice, na isti način kao i u igri, ako tamo imaju slobodnog mjesta. U kućicu ne smije ući figurica druge boje i odande nije moguće izbaciti figuricu.

Želimo Vam puno zabave i sreće u igranju!

ПЛИВАЈ И ИГРАЈ СЕ

SRB

Пливај и играј се је друштвена игра за 2 – 4 мала играча. Крените са Немом и његовим друговима у крстарење океаном. Правила игре су иста као и код игре „Човече, не љути се“, међутим, уместо бројева, на коцки се налазе познати ликови из филма „У потрази за Немом“. Игру могу играти деца од три године.

Игра за: 2 – 4 играча

Старост играча: 3 – 99 година

Трајање игре: 30 минута

Игра садржи:

- 1 таблу за игру
- 16 фигурица у 4 боје
- 1 коцку за игру са сликама
- 1 упутство за игру

Припрема коцке за игру

Пажљиво извадите самолепљиве налепнице и ставите их на све површине коцке за игру.

Циљ игре

Задатак сваког играча је одвести све 4 фигурице своје боје преко целе табле за игру у „кућицу“ исте боје (дакле ставити их на 4 поља исте боје у средини табле за игру). У игри побеђује играч који први одведе све фигурице у кућицу. Остали играчи настављају игру све док и они не одведу све своје фигурице у кућицу.

Почетак игре

На почетку игре сваки играч узима 4 фигурице исте боје. Једну фигурицу играч ставља одмах на поље са Дори (Dory) (слицица плаве рибице) у боји својих фигурица. Преостале фигурице играч ставља на полазна поља у углу табле, према боји фигурица.

Поступак игре

Игру започиње најмлађи играч, затим наставља наредни играч са леве стране. Играчи играју постепено по реду у смеру казальке на сату. Први играч баца коцку и помера своју фигурицу у смеру казальке на сату на најближе поље са симболом који је добио на коцки. Ако играч баци Дори(Dory), он може да одлучи да ли ће у игру укључити нову фигурицу (ако је стартно поље слободно) или ће наставити игру са неком од фигурица које су већ у игри.

Током игре играч на свом путу прекорачује остale фигурице својих противника и своje сопствене фигурице.

Избацивање фигурице

Ако у оквиру свог потеза играч стигне на поље на којем се налази фигурица другог играча, он је избацује и ставља натраг у „резервоар“. Своју фигурицу онда ставља на то поље. Уколико на коцки покаже поље на Дору (Dory), играчи могу да врате избачене фигурице назад у игру (ако је на њихов ред). Напомена: ако би играч требао да избаци своју фигурицу, он уместо тога може да помери другу од својих фигурица или да изостави један круг.

Крај игре

Када играч са својим фигурицама пређе један цели круг (на последње поље њихове боје испред поља Старт), он наставља даље према својој „кућици“ (на 4 поља његове боје у средини табле за игру). Играч може да уђе у своју кућицу тек ако на коцки добије симбол који је истоветан са симболом на слободном пољу у кућици. Ако играч не добије потребан симбол, он може да помери неку другу од својих фигурица. Ако играч више нема других фигурица у игри, он мора да причека до наредног потеза. Играчи могу да померају своје фигурице унутар кућице на исти начин као у игри, ако за то има довољно места. У кућицу не сме да уђе фигурица друге боје, фигурице које су већ стигле у кућицу више не могу да буду избачене.

Желимо Вам много забаве и среће у игри!

SWIM & PLAY!

RO

Swim & Play este un joc de societate pentru 2 – 4 mici jucători. Porniți la drum împreună cu Nemo și prietenii săi de-a curmezișul oceanului. Regulile jocului sunt aceleași ca la „Omule, nu te supăra!”, zarul de joc însă în loc de puncte conține figuri cunoscute din filmul „Se caută Nemo”. Jocul pot juca copii deja de la 3 ani.

Numarul de jucatori: 2 – 4 jucatori

Varsta: 3 – 99 ani

Durata jocului: 30 minute

Continutul jocului:

- 1 tabla de joc
- 16 piese in 4 culori
- 1 zar
- 1 set instructiuni

Pregatirea zarului pentru joc

Cu atentie desprindeti abtibildurile cu simboluri si lipiti-le pe fi ecare parte a zarului.

Scopul jocului

Fiecare jucator trebuie sa mute cele 4 piese ale sale de-a lungul tablei de joc si sa le aduca la "casa" lor, care corespunde culorii pieselor. Primul jucator care aduce cele 4 piese in casa este castigatorul cursei. Restul jucatorilor continua sa se intreaca pana cand isi aduc si ei toate piesele la casutelor lor.

Inceputul jocului

La începutul jocului fi ecare jucător are nevoie de patru piese de aceeași culoare. O figurină pune jucătorul imediat pe câmpul cu Dory (îmaginea peștelui albastru) în culoarea figurinelor sale. Celelalte piese se pastreaza in campul de rezerva de aceeasi culoare cu piesele.

Cursa

Cel mai tanar jucator incepe jocul, urmat de jucatorul din stanga lui/ei. Sensul jocului e cel al acelor de ceasornic. Primul jucator arunca zarul si isi muta piesa in sensul acelor de ceas langa cel mai apropiat simbol care este aratat pe zar. Dacă după aruncarea zarului jucătorului apare Dory atunci poate să se decidă dacă introduce o altă figurină în joc de la rezervor (în cazul în care câmpul de jocul cu una din figurine care are deja în joc.

Piesa care este mutata poate sa treaca pe langa orice piesa a altui jucator.

Scoaterea unei piese

Daca piesa trebuie mutata pe un camp deja ocupat de alta piesa, aceasta din urma va fi scoasa si trecuta in campul de rezerva. Jucătorii pot să introducă în joc din nou figurile scoase din joc după ce după aruncarea zarului apare Dory și este rândul lor de joc. Nota: In cazul in care piesa care trebuie scoasa din joc este a celui care muta, jucatorul poate sa renunte la mutat sau isi muta alta piesa.

Sfarsitul jocului

Dupa ce ati parcurs toata tabla de joc (pe ultimul câmp înainte de câmpul de pornire în culoarea sa) jucatorul poate sa isi continue cursa catre "casa"(cele 4 campuri afl ate in centru) dar pe zar trebuie sa apară același simbol ca si campul liber din casa. Daca nu apare, jucatorul trebuie sa miste alta piesa sau sa isi astepte urmatorul rand. Orice piesa din casa poate fi mutata conform simbolului aratat pe zar, la fel ca piesele din joc. Nici o piesa a altui jucator nu poate intra in casa si nici nu pot fi scoase afara piese din casa.

Bucurati-va de joc si fi i primul in cursa!

SWIM & PLAY!

BG

Swim & Play е социална игра за 2 – 4 малки играчи. Отиваме заедно с Немо и неговите приятели отвъд океана. Правилата на играта са едни и същи като „Не се сърди човече“, но зарът за игра вместо точки съдържа известните герои от филма „Търсенето на Немо“. Тази игра може да се играе от деца на възраст от 3 години.

Игра за: 2 – 4 играчи

Възраст: 3 – 99

Игрално време: 30 минути

Играта съдържа:

- 16 пионарски дълги
- 16 пионарки в четири цвета
- Едно картичко зарче с картички
- Един комплект с правила

Подготовка на зарчето за игра

Внимателно отлепете стикерите със символите и ги залепете по едно на всяка страна на зарчето.

Правила на играта

Всеки играч трябва да обиколи с четири пионарки цялото трасе на играта и да ти прибере в „къщичката“ с цвета на неговите пионарки. Първия играч, който успее да прибере пионарките в „къщата“ е победител. Другите играчи продължават състезанието докато и те приберат пионарките в „къщата“.

Начало на играта

В началото на играта всеки играч взима четири пионарки с еднакъв цвет. Играчът поставя незабавно една фигурука на полето с Dory (фиг. синя риба) в цвета на своите фигури. Другите пионарки се поставят на резервното поле от същия, като пионарките цветят.

Състезанието

Най – малки играч започва пръв, следва го играча от лявата му страна. Всички играчи продължават по посока на часовниковата стрелка. Паднели на играчът Dory, то той може да реши, дали да пусне в играта следваща своя фигура от стека (ако началното поле е свободно) или да продължи да играе с една от фигурките, които са вече в играта. Движещата се пионарка може да подмине всички противоположни пионарки.

Преместване на пионарката извън полето

Ако движещата се пионарка завърши хода на поле окупирано от друга пионарка, то настигнатата пионарка се изважда от играта и се връща на резервното поле. Вложените фигури могат играчите да пуснат обратно в играта след хвърляне на Dory когато те са на ход. Забележка: Независимо, че има ударена пионарка, която е извън играта той може да мести другите пионарки, който са му на полето.

Край на играта

След като преминете всички полета (на последното поле пред стартово-началното поле от техния цвет) играча може да продължи към „къщата“ (четири полета с различен цвет в центъра) изчаквайки да се падне на зарчето символ от „къщата“ (след първата пионарка символ от незаетите). През това време докато изчаква подходящ зар може да мести друга пионарка, ако няма друга пионарка за местене изчаква следващия ред за хвърляне. Пионарките в „къщата“ също могат да бъдат премествани на друго място вътре в „къщата“, стига да е показано на зара. Другите играчи не могат да влизат вашата къща и не могат да ви бутат пионарките както на игралното поле.

Насладете се на играта и Ви пожелаваме късмет.

ZAIDIMO TAISYKLE SWIM & PLAY!

LT

Swim & Play - tai 2 – 4 mažiems žaidėjams skirtas žaidimas. Kartu su Nemo ir jo draugais išplaukite į kelionę per okeaną. Žaidimo taisykles nesiskiria nuo žaidimo su kauliuks taisyklių, tačiau ant žaidimo kauluko vietoje taškų pavaizduotos žinomai filmo „leškomas Nemo“ personažai. Žaisti gali vyresni kaip 3 metų amžiaus vaikai.

Žaidėjų kiekis: 2 – 4

Amžius: 3 – 99 metai

Trukmė: 30 min

Žaidimo sudėtis:

- 1 žaidimo lenta
- 16 figūros 4 spalvomis
- 1 žaidimų kaulukas su paveiksluks
- 1 žaidimo instrukcija

Kauluko paruošimas žaidimui

Atsargiai nuimkite lipdukus su simboliais ir prilipdykite prie visų kauluko sienų.

Žaidimo tikslas

Keturios kiekvieno žaidėjo figūros (vienodos spalvos) turi apeiti visą žaidimo lentą ir pasiekti atitinkančios spalvos „namuką“ (t. y. keturiuos tos spalvos laukelius lentos viduryje). Laimi tas, kurio figūros nukeliauja į namuką pirmosios. Kiti žaidėjai žaidžia toliau, kol ir visos jų figūros pasiekia namuką.

Žaidimo pradžia

Pradžioje kiekvienam žaidėjui skiriama keturios tos pačios spalvos figūros. Vieną figūrėlę žaidėjas iš karto pastato ant savo figūrėlės spalvos laukelio su Dory (mėlynos žuvelės paveikslėliu). Kitos figūros stovi atitinkančios spalvos rezervuare.

Principas

Pirmasis žaidžia jauniausias žaidėjas, po to žaidėjas kairėje nuo jo. Paskui žaidėjai laikrodžio rodyklės kryptimi. Pirmas žaidėjas meta kauliuką ir paeina laikrodžio rodyklės kryptimi į atitinkamą langelį, kuriame pavaizduotas tas pats simbolis kaip ir kauliuke. Jei žaidėjui iškris Dory, jis gali rinktis, ar į žaidimą įvesti dar vieną savo figūrėlę iš atsargos (tuo atveju jei starto laukelis laisvas) ar tės žaidimą perstumdamas kuria nors iš savo į žaidimą jau įvestų figūrėlių.

Judėdamas į priekį žaidėjas pralenkia savo ir kitų žaidėjų figūras lauke.

Figūros išmetimas

Jeigu žaidėjo ėjimas baigiasi kitos figūros užimtame laukelyje, jis šią figūrą išmeta iš lauko ir pastato atgal į jos rezervuara. Savo figūrą žaidėjas pastato į atlaisvintą laukelį. Išstumtas figūrėlės atgal į žaidimą, sulaukęs savo ējimo, žaidėjas gali įvesti kai jam iškrito Dory. Pastaba.: Jeigu žaidėjas turėtų išmesti iš lauko savo figūrą, jis arba gali judėti kitą figūrą arba išvis atsisakyti judėti.

Žaidimo pabaiga

Po to, kai žaidėjai su savo figūrėlėmis apeina visa ratą (pateiks ant paskutinio savo spalvos laukelio prieš starto laukelį), pereina į „namelį“ (i keturis savo spalvos laukelius žaidimo plano viduryje). Žaidėjas gali įžengti į namuką tik tada, kai kauliuke pasirodo tas pats simbolis, kuris yra laisvame namuko laukelyje. Jeigu pasirodo kitas simbolis, žaidėjas gali tapti toliau kita savo figūra. Kai nebelieka kitų figūrų lauke, žaidėjas turi palaukti kitos savo eilės. Namuko viduje galima pastumti figūras tokiu pat būdu kaip ir lauke, jeigu yra laisvų laukelių. Į namuką negali įžengti kitos spalvos figūra, o figūros iš namuko neišmetamos.

Linkime daug malonių akimirkų ir sėkmės žaidžiant!

PELDI UN SPĒLĒJIES!

LV

Peldu un Spēlējies ir galda spēle 2 – 4 maziem spēlētājiem. Dodieties kopā ar Nemo un viņa draugiem cauri okeānam. Spēles noteikumi ir tieši tādi paši kā spēle „Riču raču”, tikai uz metamā kauliņa punktu vietā ir attēloti filmas „Meklējot Nemo” tēli. Šādu spēli var spēlēt bērni jau no 3 gadu vecuma.

Spēle diviem līdz četriem dalībniekiem

Vecums: 3 – 99 gadi

Spēles ilgums: 30 minūtes

Spēles komplektā ietilpst:

viens spēles laukums;
16 figūriņas četrās krāsās;
viens metamais kauliņš;
ar attēliem;
viena spēles instrukcija.

Kauliņa sagatavošana spēlei

Uzmanīgi izsaiļojet uzlīmes ar simboliem un uzlīmējiet tās uz visām spēles kauliņa pusēm.

Spēles mērķis

Katra spēles dalībnieka uzdevums ir apiet apkārt spēles laukumam ar četrām vienās krāsas figūriņām un noklūt atbilstošās krāsas „namiņā” (proti, uz četriem atbilstošās krāsas lauciņiem, kas atrodas spēles laukuma vidū). Spēlē uzvar tas spēles dalībnieks, kurš pirms ar savām figūriņām noklūst namiņā. Pārējie spēles dalībnieki turpina spēli tik ilgi, kamēr arī viņi ar visām savām figūriņām ir nokļuvuši namiņā.

Spēles sākums

Uzsākot spēli, katrs spēles dalībnieks izvēlas četras vienādās krāsas figūriņas. Vienu figūriņu spēlētājs novieto uzreiz uz lauciņa ar Doriju (zilās zivtiņas attēls) savu figūriņu krāsā. Pārējās figūriņas novieto uz paliktnja atbilstošās krāsas lauciņiem.

Spēles gaita

Spēli uzsāk visjaunākais spēles dalībnieks, savukārt spēli turpina viņam kreisajā pusē esošais spēles dalībnieks. Spēlētāji veic gājienu pa apli pulksteņrādītāja kustības virzienā. Pirms spēlētājs met kauliņu un pārvieto figūriņu pulksteņrādītāja kustības virzienā līdz pirmajam lauciņam, uz kura attēlots tas pats attēls, kas uzmests uz kauliņa. Ja spēlētājam uzkrīt Doria, tas var izvēlēties, vai uzlikt jaunu figūriņu no

bāzes (ja starta lauciņš ir brīvs) vai arī turpinās spēli ar kādu no figūriņām, kas jau iesaistījušās spēlē. Spēles gaitā spēlētājs pārlec gan celā esošās citu spēlētāju, gan arī savas figūriņas.

Figūriņu izstāšanās no spēles

Ja spēles dalībniekam gājiens beidzas uz lauciņa, uz kura jau atrodas cita figūriņa, viņš šo figūriņu panem un novieto uz sava paliktnja. Savu figūriņu viņš novieto uz atbrīvotā lauciņa. Izsistās figūriņas spēlētājs var atkal iesaistīt spēlē, savā gājiņā uzmetot Doriju. Piezīme Ja spēles dalībniekam jāizņem no spēles savas krāsas figūriņa, viņš var izdarīt gājienu ar citu figūriņu vai arī izlaist gājienu.

Spēles nobeigums

Pēc tam, kad spēlētāji ar figūriņām ir apgājuši veselu apli (uz pēdējā lauciņa pirms starta lauciņa savā krāsā), tie dodas uz „mājiņu” (uz 4 savas krāsas lauciņiem spēles plāna centrā). Spēlētājs var ieiet „namiņā” tikai tad, ja uz kauliņa ir uzmests tāds pats simbols, kāds ir attēlots uz „namiņā” esošā brīvā lauciņa. Ja spēlēs dalībnieks ir uzmetis citu simbolu, viņš var veikt gājienu ar citu figūriņu. Ja spēles dalībniekam spēlē citas figūriņas nepiedalās, viņam ir jāgaida nākamais gājiens. Spēlētāji var pārvietot figūriņas „namiņā” iekšpusē tādā pašā veidā kā pārējā spēlē, ja tur ir brīva vieta. „Namiņā” nedrīkst novietot nevienu citas krāsas figūriņu un figūriņas, kas nepiedalās spēlē.

Vēlam Jums daudz prieka un veiksmes spēlē!

REEGLID SWIM & PLAY! EST

Swim & Play on 2 – 4 väikesele mängijale möeldud seltskondlik mäng. Suunduge koos Nemo ja tema sõpradega retkele läbiookeani! Mängureeglid on samasugused nagu „Reisil ümber maailma”, kuid täringul on silmade asemel tuntud tegelased filmist „Kalapoeg Nemo”. Nii võivad seda mängu mängida lapsed juba 3. eluaastast alates.

2 – 4 mängijale

Vanusele 3 – 99

Kestus u.30 minutit

Mängukarbis on:

Mängulaud

16 nuppu (4 erinevat värvi)

Pilditäring

Reeglid

Ettevalmistus mänguks

Eemaldage piltidega kleepsud aluspaberilt ja kleepige täringukülgdedele.

Mängu eesmärk

Liigutades oma nuppe ümber mänguvälja, peavad mängijad tooma need “koju” (neli nuppudega sama värvi välja mängulaua keskel). Esimene mängija, kellega see õnnestub, on võitja. Ülejäänud mängijad jätkavad, kuni ka nende nupud on “kodudes”.

Mängu alustamine

Iga mängija võtab endale neli samavärvilist mängunuppu. Mängija asetab ühe nupu kohe Doryga väljale (sellel on sinine kala), mille värv vastab tema nuppude värvile. Ülejäänud kolm asetatakse sama värviga varuväljadele.

Mängu käik - võidusöit

Noorim mängija alustab, mängukord siirdub järgmisele päripäeva. Mängija veeretab täringut ja liigub oma nupuga rajal päripäeva lähima täringul näidatud sümbolini. Kui mängija viskab täringul Dory, võib ta otsustada, kas ta paneb mängu järgmise nupu (kui stardiväli on vaba) või jätkab mängu mõne nupuga nendest, mis on juba mängus. Seejuures võib mängija mööduda teiste mängijate nuppudest.

Nupu mängust väljakoksimine

Kui mängukorral olija nupp saabub väljale, kus juba asub vastasmängija nupp, koksitakse viimane rajalt välja ja asetatakse tagasi varuväljale. Väljalöödud nupu võib mängija tagasi mängu asetada, kui ta viskab oma vooru ajal Dory. Pane tähele: mängija ei pea välja koksima enda nuppu, vaid võib liigutada mõnda teist nuppu või loobuda edasiliikumisest.

Mängu lõpp ja võitja

Kui mängija on oma nuppudega ringi ära teinud (jöudnud viimasele väljale enne oma värvi stardivälja), jätkab ta liikumist „koju“ (neljale oma väri väljale mängulaua keskel). Et „koju“ liikuda, peab täring näitama vaba koduvälja sümbolit. Kui sobivat vaba välja ei ole, liigutab mängija mõnda teist nuppu. Kui teist nuppu ei ole, peab ootama järgmist mängukorda. Nuppe koduväljadelt liigutatakse nagu nuppe mängu (võidusöidi) käigus väljadele, millel on täringu näidatud sümbol. Vastasmängijate nupud ei või siseneda mängija koduväljadele, seega seal ei toimu ka väljakoksimist. Esimesena oma neli nuppu koduväljadele toonud mängija on võitja!

Head mängimist ja edu superautode võidusöidul!

ПЛАВАЙ & ИГРАЙ!

RUS

Плавай & Играй - настольная игра, которая предназначена для 2 – 4 маленьких игроков. Отправьтесь совместно с Немом и его друзьями через океан. Правила игры те же самые как правила игры «Не злись, дружок», однако, игральная кость содержит известных персонажей фильма «В поисках Немо». Значит, игру могут играть ребята уже с возраста 3 года.

Игра для: 2 – 4 игроков

Возраст: 3 – 99 лет

Продолжительность игры: 30 минут

Игра содержит:

- 1 игровое поле
- 16 фишек 4-х цветов
- 1 игральный кубик с рисунками
- 1 инструкцию к игре

Подготовка кубика к игре

Осторожно снимите наклейки с символами и наклейте их на все стороны кубика.

Цель игры

Задачей каждого игрока является пройти 4-мя фишками его цвета весь план игры и привести их в «домик» того же цвета (то есть на 4 поля принадлежащего игроку цвета по центру игрового плана). Выигрывает тот игрок, который первым приведет свои фишки в домик. Другие игроки продолжают играть до тех пор, пока всех их фишки тоже не попадут в домик.

Начало игры

В начале игры каждый игрок получает четыре фишки одного цвета. Одну фигуру игрок поставит прямо на поле с Дори (картинка синей рыбки), цвет которого сходный с цветом его фигур. Оставшиеся фишки он должен поставить на поля соответствующего цвета в контейнер.

Порядок действий

Игру начинает самый маленький игрок, затем идёт игрок, сидящий по его левую руку. Игроки регулярно чередуются в игре в направлении по часовой стрелке. Первый игрок бросает кубик и движется по часовой стрелке на ближайшее поле с символом, который выпал на кубике. Если брошенная игроком кость покажет Дори, то он может решить, введет-ли в игру дальнейшую фигуру из бункера (если поле старта свободное) или будет-ли продолжать игру с некоторой из фигур, уже введенных в игру.

При движении вперед игрок перескакивает стоящие у него на пути фишки других игроков и свои собственные.

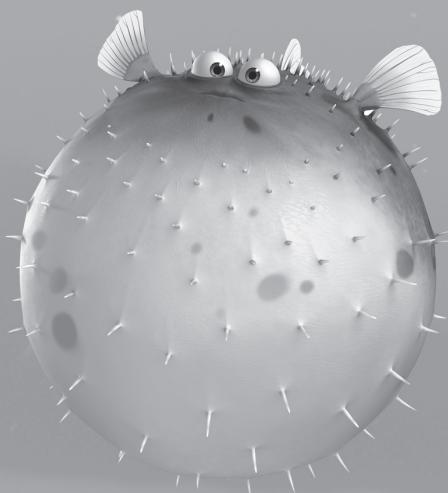
Выход фишки из игры

Если ход игрока заканчивается на поле, занятом другой фишкой, то игрок выбрасывает эту фишку и возвращает её обратно в контейнер. Игрок может, если его очередь, ввести исключенные фигуры обратно в игру после того, как кость покажет Дори. Прим.: Если игроку пришлоось бы выбросить фишку своего цвета, то он может либо пойти другой фишкой, либо отказаться от своего хода.

Конец игры

После того, как игроки обойдут с фишками полный круг (на последнее поле перед полем старта с одинаковым цветом), они продолжают двигаться в „домик“ (на 4 поля своего цвета посередине плана игры). Игрок может войти в домик, только если у него на кубике выпал такой же символ, как на свободном поле в домике. Если у игрока вные падает необходимый символ, то он может сделать ход одной из остальных фишек. Если у него нет других фишек в игре, то он должен подождать до следующего броска. Игроки могут двигать фишки в домике так же, как в игре, если для этого имеется место. В домик не может войти ни одна фишка другого цвета, и здесь нельзя выбросить фишки из игры.

Мы желаем вам много удовольствия и удачи в игре!



Dino Toys

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



97720215 N