

MAZLÍČCI

CZ

Hra pro: 2–4 hráče**Věk:** od 5 let**Délka hry:** 20 minut**Hra obsahuje:** 1 herní plán, 8 kartonových figurek, 8 plastových stojánků, 1 hrací kostku

Mazlíčci se ztratili ve městě. Snaží se dostat co nejrychleji domů, ale pletou se jeden přes druhého a někdy si i trochu zaškodí. Cestu navíc komplikuje našťvaný králík. Pomozte jim překonat všechny nástrahy a dovedte je co nejrychleji domů.

CÍL HRY

Vyhrává hráč, který dovede svého mazlíčka domů jako první.

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou opatrně vyjměte z kartonové mřížky předseknuté figurky a umístěte je do stojánků. Rozložený herní plán položte mezi hráče. Na černá políčka označená obrázkem králíka postavte čtyři figurky našťvaného králíka. Ze zbylých figurek si každý hráč jednu vybere a postaví ji na libovolné volné modré políčko.

PRAVIDLA HRY

Hru začíná hráč, který hodí nejvyšší číslo na kostce. Hodí znovu kostkou a posune svoji figurku libovolným směrem o hozený počet bodů. Během jednoho hodu nelze měnit směr. Hráč musí postoupit i v případě, že to pro něj není výhodné. Hráči se ve hře pravidelně střídají ve směru hodinových ručiček.

Figurky mazlíčků se mohou přeskakovat. Pokud přeskočíte soupeřovu figurku, můžete ji vrátit na start. Pokud stoupnete na její políčko přesným hodem, musíte ji vrátit na start.

Pozor na figurku našťvaného králíka!

Pole, na kterém stojí, nesmíte přeskočit, ale musíte ho obejít jinou cestou. Králíka překonáte pouze tím, že na jeho polí zastavíte přesným hodem. V tom případě si figurku králíka vezmete k sobě. Můžete ji ihned nebo kdykoliv během hry umístit na libovolné pole, kromě polí nástupních a prvních pěti od startu, a to vždy pouze před hodem. Ale pozor, překážka může zdržet spoluhráče, ale také toho, kdo ji postavil!

Přes černé políčko s obrázkem králíka, na kterém nestojí figurka, se prochází bez zdržení.

KONEC HRY

Vyhrává hráč, který projde celou trasu a dojde přesným hodem na poslední červené políčko.

Přejeme hodně zábavy při hře!



MAZNÁČIKOVIA

Hra pre: 2–4 hráčov

Vek: od 5 rokov

Dĺžka hry: 20 minút

Hra obsahuje: 1 herný plán, 8 kartonových figúrok, 8 plastových stojančekov, 1 hraciu kocku

Maznáčikovia sa stratili v meste. Snažia sa dostať čo najrýchlejšie domov, ale pletú sa jeden cez druhého a niekedy si aj trochu zaškodia. Cestu navyše komplikuje našťvaný králik. Pomôžte im prekonať všetky nástrahy a dovedte ich čo najrýchlejšie domov.

CIEL HRY

Vyhráva hráč, ktorý dovedie svojho maznáčika domov ako prvý.

PRÍPRAVA HRY

Pred prvou hrou opatrne vyberte z kartónovej mriežky predseknuté figúrky a umiestnite ich do stojanov. Rozložený herný plán položte medzi hráčov.

Na čierne políčka označené obrázkom králika postavte štyri figúrky našťvaného králika. Zo zvyšných figúrok si každý hráč jednu vyberie a postaví ju na ľubovoľné voľné modré políčko.

PRAVIDLÁ HRY

Hru začína hráč, ktorý hodí najvyššie číslo na kocke. Hodí znovu kockou a posunie svoju figúrku ľubovoľným smerom o hodený počet bodov. Počas jedného hodu nemožno meniť smer. Hráč musí postúpiť aj v prípade, že to pre neho nie je výhodné. Hráči sa v hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek.

Figúrky maznáčikov sa môžu preskakovať. Ak preskočíte súperovu figúrku, môžete ju vrátiť na štart. Ak sa postavíte na jej políčko presným hodom, musíte ju vrátiť na štart.

Pozor na figúrku našťvaného králika!

Pole, na ktorom stojí, nesmiete preskočiť, ale ho musíte obísť inou cestou. Králika prekonáte iba tým, že na jeho políčku zastavíte presným hodom. V tom prípade si figúrku králika vezmete k sebe. Môžete ju ihneď alebo kedykoľvek počas hry umiestniť na ľubovoľné políčko, okrem políčok nástupných a prvých piatich od štartu, a to vždy len pred hodom. Ale pozor, prekážka môže zdržať spoluhráčov, ale aj toho, kto ju postavil!

Cez čierne políčko s obrázkom králika, na ktorom nestojí figúrka, sa prechádza bez zdržania.

KONIEC HRY

Vyhráva hráč, ktorý prejde celú trasu a dôjde presným hodom na posledné červené políčko.

Prajeme veľa zábavy pri hre.



KIS KEDVENCEK

HU

2–4 játékos részére

Ajánlott életkor: 5 éves kortól**Játékidő:** 20 perc**A doboz tartalma:** Játéktábla, 8 papír játékfigura, 8 műanyag állvány, dobókocka

A kisállatok elvesztek a városban. Haza szeretnének jutni amilyen gyorsan lehet, de állandóan egymásba ütköznek, néha még akadályozzák is egymást. Útjukat még a mérges nyuszi is nehezíti. Segíts nekik átjutni a csapdákon és gyorsan hazaérni.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékot az nyeri meg, aki kisállatát a leggyorsabban hazajuttatja.

ELŐKÉSZÜLETEK

Mielőtt először játszani kezdenétek, óvatosan pattintsátok ki a figurákat a kartonlapból, és állítsátok őket az állványokba. A széthajtott játéktáblát tegyétek a játékosok közé. A négy mérges nyuszit tegyétek a nyuszi jellel ellátott fekete pontokra. Mindenki válasszon magának egy figurát, és tegye az egyik kék színnel jelölt start mezőre.

INDULHAT A JÁTÉK

A játékot az kezdheti, aki a legnagyobb számot dobja. A játékos újra dob, és a dobás értékének megfelelő számú mezőt léphet tetszőleges irányban. Egy körön belül a lépésirány nem változtatható meg. A játékosoknak még abban az esetben ugyanabba az irányba kell lépniük, ha ez számukra kedvezőtlen. A játékosok az óramutató járásának irányában következnek egymás után.

Amikor a bábud megelőz egy másik kisállatot, eldöntheted, hogy a másik bábút visszaküldöd-e egy start mezőre. Ha pontosan arra a mezőre érkezel, ahol egy másik játékos bábuja áll, akkor vissza kell küldened őt egy start mezőre.

Óvakodj a mérges nyuszitól! A nyuszit nem lehet átugrani, ha utadba kerül, másik irányt kell választanod. Amennyiben pont annyit dobsz, hogy a nyuszira léphetsz, akkor leütheted a nyuszi figurát. Akár azonnal, vagy a játék folyamán bármikor visszateheded a nyuszit bárhová a táblán, kivéve a start mezőket, és a startmezők utáni első 5 mezőt. A nyuszit kizárólag a saját dobásod előtt teheted le a táblára. Legyél óvatos, mert a nyuszi nem csupán az ellenfeleidet, de téged hátráltathat!

A táblán lévő fekete mezőkön, ahol épp nem áll nyuszi szabadon áthaladhatsz.

A JÁTÉK VÉGE

A játékot az nyeri meg, aki pontosan annyit dob, hogy a pirossal jelölt mezőre érkezen.

Jó szórakozást kívánunk!



KUĆNI LJUBIMCI

Igra za: 2–4 igrača **Uzrast:** od 5 godina **Vrijeme trajanje igre:** 20 minuta
Igra sadrži: 1 plan igre, 8 kartonskih figurica, 8 plastičnih stalaka, 1 kocku za bacanje

Kućni ljubimci su se izgubili u gradu. Pokušavaju stići što brže kući, ali stoje jedan drugome na putu, a nekada i jedan drugome nanesu štetu. Uz to im put komplicira i ljuti zec. Pomozite im da savladaju sve smicalice i dovedite ih što brže kući.

CILJ IGRE

Pobjeđuje igrač koji prvi dovede svog ljubimca kući.

PRIPREMA IGRE

Prije prve igre pažljivo izvadite iz kartonske mreže već izrezane figurice i stavite ih u stalke. Rastvoreni plan igre postavite među igrače. Na crna polja označena slikom zeca postavite četiri figurice ljutog zeca. Svaki igrač odabere još jednu od preostalih figurica i stavi je na bilo koje slobodno plavo polje.

PRAVILA IGRE

Igru počinje igrač koji dobije najveći broj prilikom bacanja kocke. Ponovno baci kocku i pomjeri svoju figuricu u željenom smjeru prema broju koji je dobio na kocki. Tijekom jednoga bacanja nije moguće mijenjati smjer. Igrač mora pomjeriti figuricu i u slučaju da to za njega nije povoljno. Igrači igraju u smjeru kazaljki na satu.

Figurice kućnih ljubimaca se mogu preskakati. Ukoliko preskočite figuricu protivnika, možete je vratiti na start. Ukoliko stanete na figuricu protivnika, morate je vratiti na start.

Pazite na figuricu ljutog zeca! Polje na kojem stoji ne smijete preskočiti, nego ga morate obići drugim putem. Zeca ćete nadmašiti samo ako se prema broju koji dobijete na kocki zaustavite na njegovom polju. U tom slučaju figuricu zeca uzimate sebi. Možete je odmah ili tijekom igre staviti na bilo koje polje osim starta i prvih pet polja od starta, a to uvijek prije bacanja kocke. Međutim pazite, prepreka može zadržati suigrače, ali i onoga tko ju je postavio!

Preko crnog polja sa slikom zeca na kojem ne stoji figurica prelazi se bez zadržavanja.

KRAJ IGRE

Pobjeđuje igrač koji pređe cijelu trasu te prema broju koji dobije na kocki stigne na zadnje crveno polje.

Želimo vam mnogo zabave prilikom igre.



LJUBLJENČKI

Igra za: 2–4 igralce **Starost:** od 5 let **Trajanje igre:** 20 minut
Igra vsebuje: 1 igralni plan, 8 kartonskih figuric, 8 plastičnih stojal, 1 igralno kocko

Ljubljenčki so se izgubili v mestu. Skušajo se vrniti čim prej domov, se pa spotikajo eden ob drugega, včasih pa si tudi škodujejo. Jezen zajček pa jim zapleta pot. Pomagajte jim, da prebrodijo vse pasti in jih čim hitreje pripeljite domov.

NAMEN IGRE

Zmaguje tisti, ki svojega ljubljjenčka prvi pripelje domov.

PRIPRAVA IGRE

Pred prvo igro previdno izvzemite iz kartonske mreže vse figurice z urezom in jih namestite v stojalo. Razstavljen igralni plan razprostrite med igralce. Na črna polja označena s sliko zajčka postavite štiri figurice jeznega zajčka. Iz preostalih figuric naj vsak igralec eno figurico izbere in jo postavi na poljubno modro polje.

PRAVILA IGRE

Igrati prične tisti, ki doseže največje število točk na kocki. Kocko vrže, svojo figuro pa premakne za določeno število točk v poljubni smeri. Med prvim metom ne sme spreminjati smeri. Igralec mora nadaljevati tudi v primeru, da to zanj ni ugodno. Igralci se pri igri redno izmenjujejo v smeri urinih kazalcev.

Figurice ljubljjenčkov se lahko preskakujejo. Če preskočite figurico soigralca, jo lahko vrnete na začetek. V kolikor stopite na njeno polje z natančnim številom točk, jo vrnite na začetek.

Pozor na figurico jeznega zajca! Polje, na katerem stoji, ne smete preskočiti, morate pa se mu izogniti po drugi poti. Zajca lahko premagate le s tem, da na njegovem polju zaustavite z natančnim številom točk. V tem primeru figurico zajca vzemite k sebi. Lahko jo vedno ali kadarkoli med igro namestite na poljubno polje, razen na vstopnih poljih in prvih petih od začetka, in sicer vedno preden kocko vržete. Vendar pozor: ovira lahko zadrži soigralce, pa tudi tistega, ki jo je nastavil!

Preko črnega polja s sliko zajčka, na katerem stoji figurica, se sprehaja brez zadrževanja.

KONEC IGRE

Zmaguje tisti, ki prehodi vso pot in z natančnim številom točk doseže zadnje, rdeče polje.

Želimo Vam veliko zabave pri igri!



КУЋНИ ЛЈУБИМЦИ

SRB

Игра: за 2 – 4 играча **Узраст:** од 5 година **Време трајање игре:** 20 минута
Игра садржи: 1 план игре, 8 картонских фигурица, 8 пластичних сталака, 1 коцку за бацање

Кућни љубимци су се изгубили у граду. Покушавају што брже да стигну кући, али стоје један другоме на путу, а некада и један другоме нанесу штету! Уз то, пут им компликује и љути зец. Помозите им да савладају све смицалице и доведите их што брже кући.

ЦИЉ ИГРЕ

Побеђује играч који први доведе свог љубимца кући.

ПРИПРЕМА ИГРЕ

Пре прве игре пажљиво извадите из картонске мреже већ изрезане фигурице и ставите их у сталке. Растворени, План игре' поставите међу играче. На црна поља означена сликом зеца поставите четири фигурице љутог зеца. Сваки играч одабира по још једну од преосталих фигурица и ставља је на било које слободно плаво поље.

ПРАВИЛА ИГРЕ

Игру почиње играч који добије највећи број приликом бацања коцке. Поново баца коцку и помера своју фигурицу у жељеном смеру према броју који је добио бацањем коцке. Током једног бацања није могуће мењати смер. Играч мора померити фигурицу и у случају да то за њега није повољно. Играчи играју померењем фигурица у смеру кретања казаљки на сату.

Фигурице кућних љубимаца се могу прескакати. Уколико прескочите фигурицу противника, можете је вратити на почетак. Уколико станете на фигурицу противника, морате је вратити на почетак.

Пазите на фигурицу љутог зеца! Поље на којем стоји не смете прескочити него га морате обићи другим путем. Зеца ћете надмашити само ако се према броју који добијете на коцки зауставите на његовом пољу. У том случају фигурицу зеца узимате себи. Можете је одмах или током игре ставити на било које поље осим на почетно поље и на првих пет поља од тог поља, а то увек пре бацања коцке. Међутим, пазите: препрека може задржати саиграче али и онога ко ју је поставио!

Преко црног поља, са сликом зеца на којем не стоји фигурица, прелази се без задржавања.

КРАЈ ИГРЕ

Побеђује играч који пређе целу трасу те према броју који добије на коцки кад стигне на задње црвено поље.

Желимо вам много забаве приликом игре!



PUIȘORI

RO

Jocul pentru: 2–4 jucători **Vârsta:** de la 5 ani **Durata jocului:** 20 minute
Jocul conține: 1 plan de joc, 8 piese de joc din carton, 8 suporturi din plastic, 1 zar

Puișorii s-au pierdut în oraș. Încearcă să ajungă cât mai repede acasă dar se încurcă toți și câteodată se și ceartă. Drumul le complică și un iepure supărat. Ajutați-le să treacă peste toate capcanele și aduceți-le acasă cât mai repede.

ȚELUL JOCULUI

Câștigă jucătorul care aduce puișorul său acasă primul.

PREGĂTIREA JOCULUI

Înainte de primul joc scoateți cu grijă de la grilă de carton piesele de joc pre-tăiate și puneți-le în suporturi. Planul de joc întindeți între jucători. Pe câmpurile negre marcate cu imagine de iepure puneți figurine de iepure supărat. Din restul pieselor de joc își alege fiecare jucător câte una și puneți-o pe orice câmp albastru liber.

REGULILE JOCULUI

Jocul începe jucătorul care obține cel mai mare număr la aruncarea zarului. Aruncă zarul încă o dată și mută piesa sa de joc în direcți care dorește cu numărul de puncte de pe zar. În timpul unei aruncări nu se poate modifica direcția de avansare. Jucătorul trebuie să avanseze și în cazul că nu este avantajos pentru el. Jucătorii se alternează regulat în sensul acelor ceasornicului.

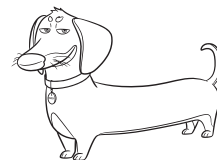
Piesele puișoarelor se pot sări. În cazul în care săriți peste figurina de joc a jucătorului adversar atunci puteți să o puneți la start. În cazul în care ajungeți la câmpul ei în urma aruncării exacte atunci trebuie să o întoarceți la start.

Atenție la figurina iepurelui supărat! Câmpul pe care stă nu trebuie să săriți dar trebuie să ocoliți pe un alt drum. Iepurile depășiți numai dacă la câmpul lui vă opriți cu o aruncare exactă a zarului. În acest caz luați-vă figurina iepurelui la dumneavoastră. Puteți să o plasați imediat sau oricând în timpul jocului pe oricare câmp, în afară de câmpurilor de pornire și primele cinci de la start și acest lucru întotdeauna înainte de a începe jocul aruncând zarul. Dar atenție, îl piedica poate împiedica pe colegul de joc, dar și pe acela care a alcătuit-o! Peste câmpul negru cu imagine de iepure la care nu se află figurină de joc se trece fără întârziere.

SFÂRȘIT DE JOC

Câștigă jucătorul care trece tot traseul și trece cu aruncarea cu puncte exacte la ultimul câmp roșu.

Vă dorim o distracție plăcută la joc.



ДОМАШНИ ЛЮБИМЦИ

BG

Игра за: 2–4 играчи **Възраст:** от 5 години **Времетраене на играта:** 20 минути
Играта съдържа: 1 план за игра, 8 картонени фигурки, 8 пластмасови стойки, 1 зарче

Домашните любимци са се изгубили в града. Те се опитват да стигнат вкъщи възможно най-бързо, но се изпреварват и понякога си пречат взаимно. Освен това ядосаният заек им пречи да се върнат. Помогнете им да преодолеят всички опасности и ги доведете у дома възможно най-бързо.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Печели този играч, който първи доведе своя домашен любимец вкъщи.

ПОДГОТОВКА НА ИГРАТА

Преди първата игра внимателно извадете от картонената мрежа оформените фигурки и ги сложете в стойките. Сложете плана на играта по средата между играчите. На черните полета, обозначени с картинката на заека сложете четирите фигурки на ядосания заек. От останалите фигурки всеки играч си избира една и я поставя на произволно свободно синьо поле.

ПРАВИЛА НА ИГРАТА

Играта започва този играч, който хвърли най-голям брой точки на зарчето. След това отново хвърля зарчето и премества фигурката си в произволна посока с толкова полета, колкото е хвърлил на зарчето. Играчът трябва да продължи напред дори и в случай, когато за него това е неблагоприятно. Играчите се редуват по време на играта по посока на часовниковата стрелка.

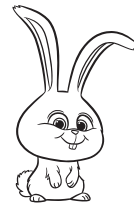
Фигурките на домашните любимци могат да се прескачат. Ако прескочите фигурката на съперника, можете да я върнете на старта. Ако попаднете на нейното поле с точно хвърляне на зарчето, трябва да я върнете на старта.

Внимавайте за фигурката на сърдития заек! Полето, на което той стои, не може да се прескочи, а трябва да го заобиколите по друг път. Може да преодолеете заека само, ако попаднете на неговото поле с точно хвърляне на зарчето. В този случай вземата фигурката на зайчето. Можете веднага или по което и да е време от играта да я сложите на произволно поле, освен на първото и на първите пет от старта, а то винаги преди да сте хвърлили зарчето. Внимание, бариерата може да попречи на съперниците, но и на самия играч, който я е поставил. През черното поле на заека, на което няма фигурка, може да се минава без проблеми.

КРАЙ НА ИГРАТА

Печели този играч, който измине целия път и стигне с точно хвърляне на зарчето до последното червено поле.

Пожелаваме ви да се забавлявате с играта.



Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic

www.mojedino.cz



97720322 N