

# OLAF ON ICE



# OLAF ON ICE

GB

*Wow, what a ride! It's really slippery on ice and snow. Everyone is enjoying themselves, until Olaf slips on ice and shatters into pieces. Will you help put him together again?*

**Game for :** 2–4 players

**Age:** 5+

**Duration of game:** 15 minutes

**The game contains:**

1 game board

4 plates with cut-out figures of Olaf

4 game pieces

1 dotted dice

1 picture dice

## AIM OF THE GAME

Be the first to put the figure of Olaf together.

## RULES

Before the game, each player takes a piece of their colour and one plate with the cut-out figure of Olaf. Carefully remove the parts of the figure out of the plate and put them in the shared stock next to the game board. Place the plate in front of you. Place your piece at any square without a symbol. The player who was the last to slip or the youngest player starts. They throw the dotted dice and move their piece the number of spaces indicated by the dice in any direction. The player must not change the direction during one round but may turn at any time and take a shortcut on the game board. Further, they follow symbol instructions on the field where they landed.

## Symbols on the game board and their meaning:

**SPACE WITHOUT SYMBOL** – Watch out! It's slippery. Carefully stop. The next player continues.



**MARSHMALLOW** – Olaf is not afraid of anything, neither of Marshmallow, it rides anywhere it wants. Take one part of Olaf from any of players. You can only take the part which you don't have. If no one has it, you get nothing.



**SVEN** – Sven likes resting. You can't move for one round.



**LITTLE SNOWMEN** – they are small scallywags, but they may help you stand Olaf on it's feet. Throw the picture dice and as indicated by the dice, take or give back a part of the Olaf figure.

## Symbols on the dice and their meaning:



**OLAF** – Finally you've caught Olaf! Whoops, just a piece of it. Take one part of the Olaf figure from the stock.



**ICE-SKATE** – It's a difficult task to keep Olaf at rest, it is on ice again. Give one part of the figure back to the stock.

The players take regular turns in clockwise direction. A space may only be occupied by one piece. Should you fail to change the direction in time and arrive at the field occupied by your opponent, you will give them one part of your Olaf figure as an apology and move your piece one space back. If a player hasn't got a part of the Olaf figure, or if their opponent has already got the part offered, they can't give them anything (or give anything back). This applies to all game.

## END OF GAME

The first player to put together the whole figure of Olaf is the winner.

*Enjoy your game.*

# OLAF A JÉGEN

HU

Csúszkálni jól! Havon és jégen még izgalmasabb! Mindenki jól szórakozik egészen addig, amíg Olaf darabokra nem esik. Segítesz neki összerakni magát?

2–4 játékos részére  
5 éves kortól  
**Játékidő:** 15 perc

## A JÁTÉK CÉLJA

Rakd ki elsőként Olaf figuráját.

## INDULHAT A JÁTÉK

Minden játékos válasszon magának egy bábút, és egy Olaf puzzle-t. A puzzle darabokat szedjétek ki a keretből, és tegyétek egy kupacba a tábla mellé. A keretet mindenki tegye maga elé. Minden játékos válasszon egy szimbólummal nem jelölt mezőt és tegye oda bábuját. A legfiatalabb játékos kezd. Dob a pöttyös kockával és a dobott értéknek megfelelő számú mezőt lép tetszőleges irányban. Egy körön belül a játékos nem változtatja meg a haladása irányát, de bármikor befordulhat, és levághatja az utat. A lépést követően a játékosnak végre kell hajtania a mező szimbólumának megfelelő feladatot.

## A táblán lévő szimbólumok és jelentésük:

**SZIMBÓLUM NÉLKÜLI MEZŐ** – Nézz körül! Csúszós az út. Óvatosan állj meg. A következő játékoson a sor.



**HÓRIÁS** – Olaf semmitől sem fél, még a Hóriástól sem. Továbbcsúszik, amerre akar. Vegyél el egy Olaf darabot az

egyik játékostól. Csak olyan darabot vehetsz el mástól, ami neked még nincs. Ha senkinél nincs elvehető rész, nem kapsz semmit.



**SVEN** – Sven szeret pihenni. Egy körből kimaradsz.

## A doboz tartalma:

játéktábla  
4 db Olaf puzzle  
4 db bábu  
1 db pöttyös dobókocka  
1 db képes dobókocka



**KIS HÓEMBEREK** – haszontalan kis lények, de segíteni tudnak Olafnak, hogy megálljon a lábán.

Dobj a képes dobókockával és a dobásnak megfelelően vegyél fel, vagy rakj le egy Olaf puzzle darabot.

## A kockán lévő szimbólumok és jelentésük:



**OLAF** – Végre elkaptad Olafot! Jobban mondva egy részét. Vegyél fel egy Olaf darabot az asztalról.



**KORCSOLYA** – Nehéz Olafot egy helyben tartani, ha a jégre lép. Egy puzzle darabot rakj vissza az asztalra.

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után. Egy mezőn csak egy bábu állhat. Ha nem tudtál időben irányt változtatni, és olyan mezőre lépsz, ahol már áll egy bábu, akkor egy puzzle darabot – bocsánatkérésként – át kell adnod a már ott álló játékosnak, bábuddal pedig egy mezőt vissza kell lépned. Ha a játékosnak még nincs Olaf darabja, vagy sak olyan darabja van neki, ami társának is, akkor nem történik semmi. Ez az egész játékra így történik.

## A JÁTÉK VÉGE

A játékot az nyeri meg, aki elsőként rakja ki Olaf képét.

*Jó szórakozást kívánunk.*

# OLAF NA LEDU

SI

Prava vožnja! Sneg in led sta zelo spolzka. Vsi se zabavljajo in uživajo; Takoj, ko se Olafu spodrsne, bo razpadel na komade. Pomagajte mu in ga sestavite ponovno. Vam bo uspelo?

**Igra za:** 2–4 igralca

**Starost:** od 5 let

**Trajanje igre:** 15 minut

**Igra vsebuje:**

1 igralni plan

4 tabele z sestavljanke Olafa

4 figurice

1 točkovno igralno kocko

1 slikovno igralno kocko

## CILJ IGRE

Sestavite svojo figurico kot prvi.

## PRAVILA IGRE

Pred vsako igro vzemite figurico izbrane barve in eno tabelo s sestavljanke Olafa. Delce vzemite iz tabele in jih položite na skupen kupček zraven igralnega plana. Tabelo položite predse. Figurico postavite na poljubno polje brez simbola. Začne igralec, ki se mu je nazadnje spodrsnilo ali najmlajši med njimi. Vrže kocko s točkami in premakne figurico za število točk v poljubni smeri. Igralec ne sme spreminjati smeri v eni potezi, lahko pa kadarkoli zavije po bližnjici v igralnem planu. Nadaljuje po simbolih polja na igralnem planu, na katerem se je zaustavil.

## Simboli na igralnem planu in njihov pomen:

**POLJE BREZ SIMBOLA** – Pozor! Drsi. Zaustavi se previdno. Igra naslednji igralec.



**DIVJA LUBENICA** – Olaf se ničesar ne boji, niti Divje lubenice, v vožnji uživa vsepovsod. Vzemi 1 delec sestavljanke od poljubnega soigralca. Lahko pa vzameš le tisti delec, ki ga še nimaš na voljo. V kolikor je nihče nima, ne dobiš ničesar.



**SVEN** – Sven zelo rad počiva. En krog miruješ.



**SNEŽENI MOŽJE** – so mali poredneži, ki ti bodo pomagali postaviti Olafa spet na noge.

Vrzi slikovno igralno kocko. Slika prikazuje delec slikovne sestavljanke Olafa, ki ga poberi ali oddaj.

## Simboli na kocki in njihov pomen:



**OLAF** – Končno si ujel Olafa! Hopla, le še delec. Vzemi 1 delec sestavljanke s kupčka.



**DRSALKE** – Umiriti Olafa ni lahka naloga, že spet je na ledu. Oddaj 1 delec sestavljanke nazaj na kupček.

Igralci se pri igri redno izmenjujejo v smeri urinih kazalcev. Na polju lahko stoji le ena figurica. V kolikor na ledu ne spremeniš smeri in dohitiš figurico nasprotnika, moraš v opravičilo nasprotniku posredovati en delec sestavljanke Olafa, medtem ko svojo figurico postaviš za eno polje nazaj. V kolikor igralec še nima nobenega delca sestavljanke, ali en delec soigralec že ima, ne more ničesar oddati. To velja za celo igro.

## KONEC IGRE

Zmaga tisti, ki kot prvi zloži celo sestavljanke.

*Želim Vam veliko zabave pri igri!*

# OLAF NA LEDU

HR

*To je bilo ludo! Baš je klizavo na ledu i snijegu. Svi se lijepo zabavljaju, dok se Olaf ne posklizne i raspadne na ledu. Hoćete li ga ponovo sastaviti?*

**Igra za:** 2–4 igrača  
**Starost:** od 5 godina  
**Trajanje igre:** 15 minuta

**Sadržaj igre:**  
1 ploča za igranje  
4 tablice s Olafom (slagalice)  
4 figurice, 1 kocka s bodovima  
1 kocka sa slikama

## CILJ IGRE

Pobjeđuje igrač koji kao prvi sastavi slagalicu Olafa.

## PRAVILA IGRE

Prije igre svaki igrač dobiva jednu figuricu svoje boje i jednu tablicu za slaganje figurice Olafa. Pažljivo izvadite djeliće iz tablice i stavite ih na zajedničku gomilu pored ploče za igranje. Tablicu položite ispred sebe. Figuricu stavite na bilo koje polje bez simbola. Igru počinje igrač koji se poskliznuo kao posljednji, ili najmlađi igrač koji baca kocku s bodovima i zatim pomakne figuricu na ploči za igranje u bilo kojem smjeru za toliko polja, koliki je broj na kocki. Tijekom jednog kruga igrač ne smije mijenjati smjer kretanja figurice, ali može bilo kada skrenuti i iskoristiti prečicu na ploči za igranje. Igrač se kreće dalje prema simbolu na polju na ploči za igranje na kojem je stao.

## Simboli na ploči za igranje:

**POLJE BEZ SIMBOLA** – Pazi! Klisko je. Zaustavi oprezno. Sada je naredni igrač na potezu.



**MARŠMELOU** – Olaf se ne plaši ničega, čak niti Maršmelou-a, pa ide gdje god mu se prohtije. Uzmi 1 djelić slagalice od bilo kog igrača.

Međutim, ti možeš od drugog uzeti samo djelić koji trenutno još nemaš. Ukoliko nijedan igrač nema takav djelić, ti ne dobivaš ništa.



**SVEN** – Sven će se rado odmoriti. Izostavljaš jedan krug.



**SNJEGOVIĆI** – to su mali mangupi, ali možda će ti pomoći postaviti Olafa na noge. Sada baci kocku sa sličicama i zatim, prema slici na kocki, uzmi od drugog igrača ili predaj drugom igraču djelić slagalice Olafa.

## Simboli na kocki i njihovo značenje:



**OLAF** – Napokon si uspio uhvatiti Olafa! Jao, samo jedan komadić. Uzmi 1 djelić iz zajedničke gomile.



**KLIZALJKE** – Olaf je jako nestašan, evo ga opet na ledu. Vрати 1 djelić slagalice natrag na zajedničku gomilu.

Igrači igraju redom u smjeru vrtnje kazaljke na satu. Na svakom polju smije stajati samo jedna figurica. Ukoliko na ledu blagovremeno ne promijeniš smjer i dođeš do figurice drugog igrača, dužan si dati ovom igraču kao ispriku jedan djelić slagalice Olafa, i svoju figuricu vraćaš za jedno polje natrag. Ukoliko igrač nema nijedan djelić slagalice ili ako drugi igrač već ima takav djelić, on ne može ništa predati. Ovo pravilo važi za cijelu igru.

## KRAJ IGRE

Pobjeđuje igrač koji kao prvi složi cijelu slagalicu.

*Želim Vam ugodnu igru.*

# ОЛАФ НА ЛЕДУ

SRB

*То је било лудо! Баш је клизаво на леду и снегу. Сви се лепо забављају, док се Олаф не оклизне и не распадне на леду. Хоћете ли га поново саставити?*

**SRИгра за:** 2–4 играча  
**старост:** од 5 година  
**трајање игре:** 15 минута.

## ЦИЉ ИГРЕ:

Побеђује играч који као први састави слагалицу Олафа.

## ПРАВИЛА ИГРЕ:

Пре игре сваки играч добија једну фигурицу своје боје и једну таблицу за слагање фигурице Олафа. Пажљиво извадите делиће из таблице и ставите их на заједничку гомилу поред плоче за играње. Таблицу положите испред себе. Фигурицу ставите на било које поље без симбола. Игру почиње играч који се оклизнуо као последњи или најмлађи играч који баца коцку са бодовима и затим помиче фигурицу на плочи за играње у било којем смеру и то за онолико поља колики је број на коцки. Током једног круга играч не сме да мења смер кретања фигурице, али може било када скренути и искористити пречицу на плочи за играње. Играч се креће даље према симболу на пољу, на плочи за играње на којем је и стао.

## Симболи на плочи за играње

**ПОЉЕ БЕЗ СИМБОЛА** – Пази! Клизаво је. Заустави се опрезно. Сада је наредни играч на потезу.



**МАРШМЕЛОУ** - Олаф се не плаши ничега, чак ни Маршмелоу, па иде где год му се прохте. Узми 1 делић слагалице од било ког играча.

Међутим, ти можеш од другог узети само делић који тренутно још немаш. Ако ниједан играч нема такав делић, ти не добијаш ништа.

## Садржај игре:

1 плоча за играње  
4 таблице са Олафом (слагалице)  
4 фигурице  
1 коцка са бодовима  
1 коцка са сликама.



**СВЕН** - Свен ће се радо одморити. Изостављаш један круг.



**СНЕГОВИЋИ** - то су мали мангупи, али можда ће ти помоћи да поставиш Олафа на ноге. Сада баца коцку са слицицама и затим, према слици на коцки, узми од другог играча или предај другом играчу делић слагалице Олафа.

## Симболи на коцки и њихово значење:



**ОЛАФ** - Напокон си успио да ухватиш Олафа! Јао, само један комадић. Узми 1 делић из заједничке гомиле.



**КЛИЗАЉКЕ** - Олаф је јако несташан, ево га опет на леду. Врати 1 делић слагалице назад, на заједничку гомилу.

Играчи играју редом, у смеру кретања казаљки на сату. На сваком пољу сме да стоји само једна фигурица. Ако на леду благовремено не промениш смер и дођеш до фигурице другог играча, дужан си да даш том играчу као извињење један делић слагалице Олафа, а своју фигурицу враћаш за једно поље уназад. Ако играч нема ниједан делић слагалице или ако други играч већ има такав делић, он не може ништа да преда. Ово правило важи за целу игру.

## КРАЈ ИГРЕ

Побеђује онај играч који као први сложи целу слагалицу.

*Желимо Вам угодну игру.*

# OLAF PE GHEAȚĂ

RO

*Ce călătorie excelentă! Pe gheață, pe zăpadă se patinează frumos. Toți se bucură de amuzament până când dintr-o dată alunecă picioarele și Olaf se împrăștie complet, în lung și în lat. Cine îl completează la loc?*

**Joc pentru:** 2–4 jucători

**Vârsta:** de la 5 ani

**Durata jocului:** 15 minute

## OBIECTIVUL JOCULUI

Să se completeze cât mai repede mozaicul din piese.

## REGULI DE JOC

Înainte de joc, fiecare jucător își va lua piesa de joc având culoarea dorită și își va alege și un tabel cu mozaicul lui Olaf. Scoateți părțile din tabel cu grijă și puneți-le într-un loc comun lângă planul de joc. Puneți tabelul în fața dumneavoastră. Puneți piesa de joc pe orice câmp fără simbol. Începe acel jucător care a alunecat ultimul sau cel mai tânăr. Aruncă zarul cu puncte și deplasează piesa de joc în orice direcție respectând numărul indicat pe zar. Jucătorul nu are voie să modifice direcția în cadrul unei ture de joc, dar oricând poate devia pentru a beneficia de o scurtătură de pe planul de joc. În continuare, procedați conform simbolului câmpului de pe planul de joc pe care s-a oprit piesa.

## Simbolurile de pe planul de joc și semnificația lor:

**CÂMPUL FĂRĂ SIMBOL** – Atenție! Teren alunecos. Opriți cu grijă. Joacă jucătorul următor.



**MARSHMALLOW** – Lui Olaf nu îi este frică nici de Marshmallow; merge pe unde dorește. Ia o parte din mozaic de la oricare jucător.

Poți să iei doar acea parte care încă nu o ai. În cazul în care nu o are nimeni, atunci nu primești nimic.



**SVEN** – Lui Sven îi place să se odihnească. Un tur nu joci.

## Jocul conține:

1 plan de joc

4 table cu mozaicul lui Olaf

4 piese de joc

1 zar de joc cu puncte

1 zar de joc cu imagini



**OMULEȚI DE ZĂPADĂ** – sunt niște puști care te ajută să-l pui pe Olaf în picioare. Aruncă zarul cu imagini și în funcție de imaginea de pe zar iei sau predai o parte din mozaicul lui Olaf.

## Simbolurile de pe zarul cu imagini și semnificația lor:



**OLAF** – În sfârșit, l-ai prins pe Olaf! Aoleu, numai o bucată. Ia o parte din mozaic de la depozit.



**PATINĂ** – Să-l ții pe Olaf cuminte este o misiune grea; din nou este pe gheață. Trebuie să pui o parte din mozaic înapoi în depozit.

Jucătorii se mișcă în sensul acelor ceasornicului. Pe câmp poate să stea doar o singură piesă de joc. În cazul în care pe gheață nu schimbi sensul direcției și ajungi piesa de joc a partenerului de joc, ca o scuză, îi dai o parte din mozaicul lui Olaf și pui piesa ta de joc cu un câmp înapoi. În cazul în care jucătorul nu are nici o parte din mozaic sau partenerul de joc are deja piesa propusă, nu mai trebuie cedată nici o piesă. Acest lucru este valabil pe tot timpul jocului.

## SFÂRȘITUL JOCULUI

Câștigă jucătorul care va reuși primul să completeze mozaicul.

*Să vă bucurați jucând acest joc.*

# ОЛАФ КАРА КЪНКИ

BG

Беше толкова забавно! Ледът и снегът са много хлъзгави. Всички много се забавляват и се смеят, когато Олаф се подхлъзне и се разпадне съвху леда. Ще му помогнете ли да стане цял отново?

**Игра за:** 2–4 играчи

**Възраст:** от 5 години

**Времетраене на играта:** 15 минути

## ЦЕЛ НА ИГРАТА

Първи да направиш цялата фигурка на Олаф.

## ПРАВИЛА

Преди началото на играта всеки играч взема фигурка с определен цвят и една дъска с пъзъла на Олаф. Частите на дъската се извъждат внимателно и се слагат на обща купчина го плана за игра. Всеки слага дъската пред себе си. Сложете фигурката на което и да е поле без символ. Започва играчът, който се е подхлъзнал за последен път, или този, който е най-малък. Той хвърля зарчето с точкитеи премества фигурката напред според точките, които са му са паднали в която и да е посока. Играчът не може да променя посоката в рамките на един ход, но може по всяко време да завие и да използва по-кратките пътища по плана за игра. След това се движи според символите на полетата на плана за игра, на които е спрял.

## СИМВОЛИ НА ПЛАНА ЗА ИГРА И ТЯХНОТО ЗНАЧЕНИЕ:

**ПОЛЕ БЕЗ СИМВОЛ** – Внимание! Хлъзгаво е. Спри внимателно. Играе следващият играч.



**ЧУДОВИЩЕ** – Олаф не се страхува от чудовището и отива където си поиска. Вземи една част от пъзъла от който и да е играч. Можеш обаче да вземеш само тази част, която все още нямаш. Ако никой я няма, няма да получиш нищо.



**СВЕН** – Свен иска да си почине. Не играеш един кръг.

## Играта съдържа:

1 план за игра

4 части от пъзъл на Олаф

4 фигурки

1 зарче с точки

1 зарче с картинки



**СНЕЖНИ ЧОВЕЦИ** – те са малки палавници, но може би ще ти помогнат на изправиш Олаф на крака. Хвърли зарчето с картинките и според картинката вземи или върни част от пъзъла на Олаф.

## СИМВОЛИ НА ЗАРЧЕТО И ЗЯХНОТО ЗНАЧЕНИЕ:



**ОЛАФ** – Най-накрая хвана Олаф! О, само едно парченце. Вземи 1 част от пъзъла от купчинката.



**КЪНКИ** – Трудно е Олаф да спре на едно място, той пак е на леда. Върни 1 част от пъзъла обратно в купчинката.

Играчите се редуват и се въртят по посока на часовниковата стрелка. На едно поле може да стои само една фигурка. Ако на леда не промениш навреме посоката и ако догониш друга фигурка, като ивинение трябва да му дадеш една част от пъзъла на Олаф и слагаш своята фигурка с едно поле назад. Ако играчът няма нито една част от пъзъла, или ако тази час вече другият играч я има, не може да даде нищо. Това важи за цялата игра.

## КРАЙ НА ИГРАТА

Печели този играч, който първи сглоби целия пъзъл.

*Пожелаваме ви приятна игра.*



# OLAFAS ANT LEDO

LT

Čia tai bent buvo čiuožimas! Ant ledo ir sniego gerokai slidu. Visi linksmi pramogauja, kol Olafui nepaslysta kojos ir ant ledo visas nesubyra. Ar padėsite jį vėl sulipdyti?

**Žaidimas skirtas:** 2–4 žaidėjams

**Amžius:** nuo 5 metų

**Žaidimo trukmė:** 15 minučių

## ŽAIDIMO TIKSLAS

Pirmam sulipdyti savo Olafą figūrėlę.

## TAISYKLĖS

Prieš žaidžiant kiekvienas pasiima savo spalvos figūrėlę ir viena lentelę su Olafo dėlionė.

Iš lentelės atsargiai išimkite gabaliukus ir padėkite į bendrą atsargą šalia žaidimo plano. Lentelę pasidėkite priešais save. Figūrėlę pastatykite ant bet kokio laukelio be simbolio. Žaidimą pradeda paskutinį kartą paslydęs arba jauniausias žaidėjas. Meta kauliuką su taškais ir savo figūrėlę perstumia bet kokia kryptimi per iškritusį laukelių skaičių. Žaidėjas vieno ėjimo metu negali keisti judėjimo krypties, tačiau bet kada gali išsukti ir pasinaudoti kelio sutrumpinimu žaidimo plane. Toliau elgiasi pagal ant laukelio, kuriame sustojo, esantį simbolį.

## Simboliai žaidimo plane ir jų reikšmės:

**LAUKELIS BE SIMBOLIO** – Dėmesio! Slidu.

Atsargiai sustok. Žaidžia sekantis žaidėjas.



**MARŠMELIONAS** – Olafas nieko nebijo, net ir Maršmeliono, čiuožia ku jam norisi. Iš bet kurio žaidėjo pasiimk 1 dėlionės gabaliuką. Gali pasiimti tik tokį gabaliuką, kurio pats dar neturi. Jeigu jo niekas neturi, nieko negausi.



**SVENAS** – Svenas mėgsta ilsėtis. Vieną ratą nežaisi.

## Žaidimas susideda iš:

1 žaidimo plano

4 lentelių su Olafo dėlionė

4 figūrėlių

1 kauliuko su taškais

1 kauliuko su paveikslėliais



**MAŽIEJI SNIEGO SENIAI** – tai maži išdaužos, tačiau gal būt jie tau padės pastatyti Olafą ant kojų. Mesk kauliuką su paveiksliais ir pagal iškritusį paveiksluką pasiimk arba atiduok dėlionės gabaliuką.

## Simboliai ant kauliuko ir jų reikšmės:



**OLAFAS** – Pagaliau sugavai Olafą! Tačiau tik vieną gabaliuką. Iš atsargos pasiimk 1 gabaliuką dėlionės.



**PAČIUŽOS** – Išlaikyti Olafą ramų sunkus uždavinys, jis jau ir vėl ant ledo. Gražink vieną dėlionės gabaliuką atgal į atsargą.

Žaidėjai žaidime paeilui keičiasi laikrodžio rodyklių kryptimi. Ant laukelio gali stovėti tik viena figūrėlė. Jeigu ant ledo laiku nepakeisi krypties ir pasivysi varžovo figūrėlę, atsiprašymui jam atiduosi vieną Olafo dėlionės gabaliuką ir savo figūrėlę pastatysi vienu laukeliu arčiau. Jeigu žaidėjas neturi nė vieno dėlionės gabaliuko arba jo varžovas šį gabaliuką jau turi, nieko nereikia atiduoti. Tai galioja visam žaidimui.

## ŽAIDIMO PABAIGA

Laimi pirmas visą dėlionę sudėjęs žaidėjas.

*Linkime smagiai pažaisiti.*

# OLAFS UZ LEDUS

LV

*Tas tik' bija brauciens! Ledus un sniegs lieliski slīd. Visi izbauda jautribu, līdz Olafam piepeši paslīd kājas, un viņš uz ledus izjūk. Vai palīdzēsiet to atkal salikt?*

**Spēle:** 2–4 spēlētājiem

**Vecums:** no 5 gadu vecuma

**Spēles ilgums:** 15 minūtes

## SPĒLES MĒRĶIS

Pirmajam salikt savu Olafa figūriņu.

## NOTEIKUMI

Pirms spēles katrs spēlētājs paņem savas krāsas figūriņu un vienu kartiņu ar saliekamu Olafa attēlu. Uzmaniģi izņemiet no kartiņas daļas un nolieciet tās kopīgajā krātuvē blakus spēles plānam. Kartiņu nolieciet sev priekšā. Figūriņu nolieciet uz jebkura lauciņa bez simbola. Spēli sāk spēlētājs, kurš pēdējais paslidēja, vai visjaunākais spēlētājs. Viņš met kauliņu ar punktiem un pārvieto figūriņu par uzņemto punktu skaitu uz priekšu jebkurā virzienā. Spēlētājs viena gājiena laikā nedrīkst mainīt spēles virzienu, taču jebkurā brīdī var nogriezties un izmantot īsāko ceļu spēles plānā. Pēc tam rikojieties atbilstoši spēles plāna attiecīgā lauciņa simbolam, uz kura esat apstājies.

## Simboli spēles plānā un to nozīme:

**LAUCIŅŠ BEZ SIMBOLA** – Uzmaniģi!

Slidens. Uzmaniģi apstājies. Tagad spēlē nākamais spēlētājs.



**ZEFĪRS** – Olafs neviena nebaidās, arī no Zefīra ne, viņš iet turp, kurp vēlas. Paņem 1 trūkstošo kartiņas daļu no jebkura cita spēlētāja.

Tu vari izvēlēties tikai to daļu, kuras Tev vēl nav. Ja tās nevienam nav, Tu nesaņem neko.



**SVENS** – Svens labprāt atpūšas. Izlaid vienu gājienu.

## Spēlē atradīsiet:

1 spēles plānu

4 kartiņas ar saliekamu Olafa attēlu

4 figūriņas

1 punktu kauliņu

1 attēlu kauliņu



**SNIEGAVĪRI** – viņi ir mazi resgaļi, taču, iespējams, palīdzēs Tev piecelt Olafa kājas. Met attēlu kauliņu un atbilstoši uzņemtajam attēlam paņem vai atdod Olafa attēla daļu.

## Simboli uz kauliņa un to nozīme:



**OLAFS** – Tu beidzot esi noķēris Olafu! Ak, vai, tikai gabaliņu. Paņem 1 attēla gabaliņu no krātuves.



**SLIDAS** – Ir grūti noturēt Olafu mierā, jau atkal viņš ir uz ledus. Noliec 1 attēla gabaliņu atpakaļ krātuvē.

Spēlētāji spēlē regulāri mainās pulksteņrādītāju kustības virzienā. Uz viena lauciņa var atrasties tikai viena figūriņa. Ja Tu uz ledus laikus nemainīsi virzienu un panāksi sāncensša figūriņu, lai atvainotos, iedosi viņam vienu Olafa attēla gabaliņu un savu figūriņu pārvietosi par vienu lauciņu atpakaļ. Ja spēlētājam nav nevienas attēla daļas, vai arī otram spēlētājam jau šāda daļa ir, neko nav iespējams atdot. Tas attiecas uz visu spēli.

## SPĒLES BEIGAS

Uzvarējis ir tas spēlētājs, kurš pirmais saliek visu attēlu.

*Vēlam Jums daudz jautribas spēlējot.*

# ОЛАФ НА ЛЬДУ

RUS

*Ну и прокатились! По льду и снегу так весело скользить. Все от души веселятся, но вдруг Олаф поскользнётся и просто рассыплется на льду. Давай поможем его снова собрать?*

**Игра для:** 2–4 игрока

**Возраст:** от 5 лет

**Длительность игры:** 15 минут

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Собери первым свою фигурку Олафа.

## ПРАВИЛА

Перед игрой каждый игрок берёт одну фишку своего цвета и одну картонку с головоломкой Олафа. Детали следует осторожно вынуть из картонки и положить в общий банк рядом с игровой доской. Картонку положить перед собой. Фишку поставить на любое поле без символа. Начинает игрок, который последним поскользнулся, или самый маленький. Он бросает игральный кубик и перемещает фишку на соответствующее число полей в любом направлении. Игроку запрещается менять направление в течение одного хода, но он может в любой момент свернуть и использовать короткие пути на игровой доске. Далее следует действовать в соответствии с символом на том поле игровой доски, на котором ты остановился.

## Символы на игровой доске и их значение:

**ПОЛЕ БЕЗ СИМВОЛА** – Осторожно! Скользко. Осторожно остановись. Ходит следующий игрок.



**ЗЕФИРКА** – Олаф никого не боится, даже Зефирки, он идёт туда, куда хочет. Возьми 1 часть головоломки от любого товарища по игре. Но взять можно только ту часть, которой у тебя ещё нет. Если части ни у кого нет, то ты ничего не получишь.



**СВЕН** – Свен любит отдыхать. Один раунд стоишь.

## Игра содержит:

1 игровая доска

4 картонки с головоломкой Олафа

4 фишки

1 игральный кубик

1 кубик с картинками



**СНЕГОВИЧКИ** – это маленькие шалунишки, но, возможно, они помогут тебе поднять Олафа на ноги. Брось кубиком с картинками и, в зависимости от рисунка на кубике, возьми или отдай часть головоломки Олафа.

## Символы на кубике и их значение:



**ОЛАФ** – Ты, наконец, поймал Олафа! Ой, только кусочек. Возьми 1 часть головоломки из банка.



**КОНЬКИ** – Заставить Олафа постоять спокойно - тяжелая задача, он уже опять на льду. Отдай 1 часть головоломки обратно в банк.

В ходе игры игроки регулярно чередуются в направлении по часовой стрелке. На поле может стоять только одна фишка. Если на льду ты не изменишь вовремя направление, и догонишь фишку противника, то в качестве извинения отдашь одну часть головоломки Олафа побеспокоенному товарищу по игре и вернёшься со своей фишкой на одну клетку назад. Если игрок не имеет ни одной части головоломки, или же такая часть у его соперника уже есть, то ничего отдавать не надо. Это касается всей игры.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает тот игрок, который первым собрал всю головоломку.

*Желаем Вам весёлой игры.*

# OLAF JÄÄL

EST

*Oli see alles söit! Jää ja lumi on nii libedad! Kõigil on hästi lõbus, kuni Olaf libiseb ja pudeneb jää tükkideks. Kas aitate ta uuesti kokku panna?*

**Mäng on mõeldud:** 2–4 mängijale

**vanus:** alates 5. eluaastast

**mängu kestus:** 15 minutit

## MÄNGU EESMÄRK

Panna oma Olafi figuur esimesena kokku.

## REEGLID

Enne mängu võtab iga mängija oma värvi nupu ja ühe Olafi puslega kaardi. Võta tükid kaardi seest ettevaatlikult välja ja pane ühisesse kuhja mängulaua kõrvale. Aseta kaart enda ette. Aseta nupp ükskõik millisele ilma sümbolita väljale. Alustab mängija, kes viimati libises, või siis noorim. Ta viskab täringut ja liigub nupuga täringu silmade arvu võrra ükskõik millises suunas. Mängija ei tohi ühe käigu jooksul suunda muuta, aga ta võib alati ära pöörata ja kasutada mängulaual olevaid otseteid. Seejärel toimib ta vastavalt sellel mängulaua väljal olevale sümbolile, millel ta seisma jäi.

## Mängulaul olevad sümbolid ja nende tähendus

### SÜMBOLITA MÄNGUVÄLI – Tähelepanu!

On libe. Jää ettevaatlikult seisma. Käib järgmine mängija.

### MARSHMALLOW – Olaf ei karda midagi ega



kedagi, isegi mitte Marshmallow'd.

Ta läheb sinna, kuhu tahab. Võta ükskõik millisel mängijalt üks pusletükk. Sa võid aga võtta ainult

sellise tüki, mida sul veel endal ei ole. Kui sellist ei ole kellelgi, siis ei saa sa midagi.



**SVEN** – Sven puhkab meeleldi.

Jätad ühe vooru vahele.

## Mäng sisaldab:

1 mängulaud

4 kaarti Olafi puslega

4 nuppu

1 silmadega täring

1 piltidega täring



**LUMEMEHED** – nad on vallatud,

aga võivad sul aidata Olafi taas

kokku panna. Viska piltidega

täringut ja võta või anna vastavalt pildile ära Olafi pusle tükk.

## Täringul olevad sümbolid ja nende tähendus



**OLAF** – lõpuks ometi said sa Olafi!

Paraku ainult tükikese temast.

Võta kuhjast 1 pusletükk.



**UISUD** – Olafit on raske paigal

hoida, juba jälle on ta jääl. Pane üks

pusletükk tagasi kuhja.

Mängijad mängivad kordamööda päripäeva.

Ühel väljal võib korraga olla ainult üks nupp.

Kui sa ei muuda jääl õigeaegselt suunda

ja peatud vastasmängija nupu juures, siis

annad talle andestuse saamiseks ühe tüki

Olafi puslest ja asetad oma nupu ühe välja

võrra tagasi. Kui mängijal ei ole ühtegi

pusletükki või vastasmängijal on samasugune

osa juba olemas, siis ei saa ta midagi ära anda.

See kehtib kogu mängu puhul.

## MÄNGU LÕPP

Võidab mängija, kes paneb esimesena kogu

pusle kokku.

*Soovime palju mängulusti!*

## Dino Toys

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech Republic

[www.mojedino.cz](http://www.mojedino.cz)



97870040 N