



© 2016 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

233629

NANU?

Myšle, že tu leží misio!
Myslím, že tady leží kočka!

Hádam tuná leží mačka!

Azt hiszem, ott van a tehén!

Mislím, da bo krava!



Ravensburger

NANU?

PL

Myślę, że tu leży misio!

Gry Ravensburger® nr 23 421 9

Klasyczna zgadywanka
dla 2 – 4 graczy w wieku od 4 – 99 lat

Autor: Heinz Meister · Ilustracje: Gabriela Silveira

Zawartość: 24 karty z obrazkami, 5 przykrywek, 1 kostka kolorów



Cel gry

Kto zapamięta najlepiej, jaki obrazek kryje się pod kolorowymi przykrywkami? Ten, kto dobrze zgaduje, zbierze najwięcej kart z obrazkami!

Przygotowanie

Przed pierwszą grą należy ostrożnie wycisnąć z ramki okrągłe karty z obrazkami. Jeżeli w grze biorą udział młodsze dzieci, najlepiej wspólnie obejrzyjcie i nazwijcie przedstawione na kartach obrazki.

No to co? Zaczynamy!

Położcie na stole karty z odsłoniętymi obrazkami. Najstarszy gracz bierze do ręki pięć przykrywek i zasłania nimi kolejno pięć kart z obrazkami. Mówi on przy tym głośno, którą przykrywkę kładzie na jakiej karcie z obrazkiem. Przykład: „Czerwoną przykrywkę kładę na krowie, zieloną przykrywkę na czereśni...”. Teraz najmłodszy gracz rzuca kostką kolorów. Wyrzucona kolorowa kropka pokazuje, pod którą przykrywkę możesz zajrzeć.

Na primer: „Rdeči pokrovček polagam na kravo, zeleni pokrovček na češnjo...”

Najmlajši igralec sedaj vrže barvno kokco. Vržena barva določa, pod kateri pokrovček sme pogledati – pa ne takoj! Najprej mora povedati, kateri motiv se najbrž skriva pod pokrovčkom. Šele potem lahko pokrovček obrne!

Primer:

Vržeš modro barvo. Se še spomniš, kaj je skrito pod modrim pokrovčkom? Po tvojem mnenju je pod pokrovčkom žaba, zato to tudi glasno poveš. Potem dvigneš pokrovček. Super, res je žaba! Vzemi kartico s sliko in jo obrnjeno navzdol položi predse.

Potem imenuj drugi motiv in nanj položi pokrovček. Sedaj je znova skritih pet kartic s slikami. Sedaj je na vrsti naslednji igralec, ki sme vreči kokco in ugibati. Če tvoja napoved motiva ni pravilna, pokrovček znova položiš na kartico s sliko, pred tem morajo sliko videti vsi igralci. Tvoja poteza je končana in na vrsti je naslednji igralec. Če vržeš jokerja, si lahko izbereš poljuben pokrovček za dviganje. Pozor: pri tem pa ni dovoljeno dvigniti pokrovčka, ki je bil dvignjen nazadnje! Tudi zdaj poveš, kateri motiv se po tvojem mnenju skriva pod pokrovčkom, preden smeš pogledati pod pokrovček, da vidiš, ali je tvoja domneva pravilna.

Konec igre

Krog igre se konča, ko so v igri samo še štiri kartice s slikami in petga pokrovčka, ki je na voljo, ni več mogoče položiti čez noben motiv.

Kdor ima sedaj največ kartic s slikami, zmaga.



NANU?

Mislím, da bo krava!

SL

Št. igre Ravensburger® 23 421 9

Klasična igra za utrjevanje spomina
za 2 – 4 igralce starosti 4 – 99 let

Avtor: Heinz Meister

Ilustracije: Gabriela Silveira

Vsebina: 24 kartic s slikami, 5 pokrovčkov,
1 barvna kocka



Cilj igre

Kdo si najboljše zapomni, kateri motivi se skrivajo pod pisanimi pokrovčki? S praviim ugibanjem pridobite največ kartic s slikami!

Priprave

Pred prvo igro okroglo kartice s slikami previdno odstranite iz podlage. Če so v igri udeleženi majhni otroci, bo najbolje, da si skupaj ogledate in poimenujete motive na karticah.

Aha, zdaj pa se igra lahko začne!

Vse kartice položite na mizo z motivi navzgor. Potem najstarejši igralec vzame pet pokrovčkov in eno za drugo prekrije pet kartic s slikami. Pri tem vedno pove, kateri pokrovček polaga čez katero kartico s sliko.

Ale uwaga! Zgadnij najpierw, jaki obrazek ukrywa się pod przykrywką. Dopiero potem możesz ją odkryć!

Przykład:

Wyrzuciłeś na kostce kolor niebieski. Pamiętasz jeszcze, co się kryje pod niebieską przykrywką? Jesteś pewien, że schowała się pod nią żaba, więc mówisz to głośno. Potem podnosisz przykrywkę. Super, zgadza się! Weź kartę z obrazkiem i połóż ją przed sobą z zakrytym obrazkiem.

Następnie nazwij inny motyw i połóż na nim przykrywkę. Teraz znów jest zasłoniętych pięć kart z obrazkami. Teraz kolej na następnego gracza, który rzuca kostką i zgaduje motyw na obrazku.

Jeżeli nie odgadniesz motywu na obrazku, połóż przykrywkę z powrotem na karcie z obrazkiem, który wcześniej wszyscy sobie dokładnie obejrzel. Twój ruch się kończy i teraz kolej na następnego gracza.

Jeżeli wyrzucisz na kostce jokera, możesz unieść dowolną przykrywkę. Ale uwaga! Nie możesz wybrać przykrywki, która została podniesiona jako ostatnia!

Również teraz nazwij motyw na obrazku, zanim zajrzą pod przykrywkę, aby przekonać się, czy zgadłeś.

Koniec gry

Runda kończy się, gdy pozostaną tylko cztery karty z obrazkami, a piąta, wolna przykrywka nie może już zostać położona na żadnym motywie.

Gracz, który teraz posiada najwięcej kart z obrazkami, wygrywa grę.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Wyprodukowano w Republice Czeskiej.

Ostrzeżenie! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 lat, ze względu na obecność małych elementów, które stwarzają ryzyko połknięcia lub zadławienia. Prosimy zachować opakowanie i instrukcję ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację. Prosimy usunąć opakowanie przed udostępnieniem zabawki dziecku.

NANU?

CZ

Myslím, že tady leží kočka!

Ravensburger® hry č. 23 421 9

Klasická pamatovací hra
pro 2 – 4 hráče ve věku od 4 – 99 let

Autor: Heinz Meister · Ilustrace: Gabriela Silveira

Obsah: 24 obrázkových kartiček, 5 knoflíků,
1 barevná kostka



Cíl hry

Kdo si co nejlépe zapamatuje, které obrázky jsou ukryty pod barevnými knoflíky? Budete-li hádat správně, vyhrajete nejvíc obrázkových kartiček!

Příprava hry

Před první hrou opatrně vymáčkněte všechny kulaté obrázkové kartičky z kartonové desky. Pokud hrají menší děti, prohlédněte si společně s nimi vyobrazené motivy a pojmenujte je.

Táák? – hra začíná!

Všechny kartičky položte na stůl obrázky nahoru. Nejstarší hráč pak vezme pět barevných knoflíků a postupně jimi zakryje pět obrázkových kartiček. Přitom vždy nahlas oznámí, který knoflík pokládá na kterou kartičku.

Příklad: „Pokládám červený knoflík na krávu, zelený knoflík na třešně...“. Nejmladší hráč nyní hází barevnou kostkou.

A dobrotu si dáš, jakou barvu máš – de állj! Először meg kell mondania, melyik figurát sejtí a fedél alatt. Csak ezután fordíthatja fel!

Például:

Kék színt dobbsz. Emlékszel még, mi rejlik a kék fedél alatt? Egészen biztos vagy benne, hogy a béka és ezt hangosan ki is mondod. Ezután feleleled a fedelet. Szuper, tényleg így van! Fogd a képkártyát, és lefordítva tedd magad elé.

Aztán mondasz egy másik figurát, és ráteszed a fedelet. Így most megint 5 képkártya van letakarva.

A következő játékos jön, aki dobhat és találgathat.

Ha nem stimmel a tipped, visszateszed a fedelet a képkártyára, miután mindenki megnézte azt. Vége a köröknek és a következő játékos kerül sorra.

Ha jokert dobbsz, megmondhatod, melyik fedelet szeretnéd felelmeini. De figyelem: Ez nem lehet az a fedél, amely legutóbb volt soron.

Itt is először meg kell nevezned a figurát, mielőtt a fedél alá nézhetsz és megállapítod, hogy jól tippeltél-e.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, ha már csak 4 képkártya van játékban, és az 5., szabaddá vált fedél már nem helyezhető semmilyen figurára. Az nyeri a játékot, akinél ekkor a legtöbb képkártya van.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Figyelmeztetés! Nem alkalmas 3 év alatti gyermekek számára, mert apró alkatrészeket tartalmaz, illetve ezek leválhatnak és lenyelve vagy belélegezve fulladást okozhatnak. A csomagolás nem a játék része, ezért el kell távolítani, mielőtt a játékot a gyermeknek adjuk. A csomagolást és/vagy a címkét kérjük megőrizni, a rajta lévő információk miatt.



NANU?

H

Azt hiszem, ott van a tehén!

Ravensburger® Játékok No. 23 421 9

Klasszikus memóriajáték 2 – 4 játékos számára, 4 – 99 éves korig

Szerző: Heinz Meister · Illusztráció: Gabriela Silveira

Tartalom: 24 képkártya, 5 fedél, 1 színes dobókocka

A játék célja

Ki tudja legjobban megjegyezni, melyik figura rejtőzik a színes fedelek alatt? Aki helyesen jósolja meg, az nyeri a legtöbb képkártyát.

Előkészület

Az első játék előtt óvatosan nyomkodjátok ki a kerek képkártyákat a kartontáblából. Ha fiatalabb gyerekek is játszanak, legjobb, ha együtt nézitek és nevezitek meg a rajta látható figurát.

Nahát, kezdődhet a játék!

Osszatok el minden képkártyát felfelé fordítva az asztalon. Ezután a legidősebb játékos fogja az öt fedelet, és letakar egymásután 5 képkártyát. Eközben mindig mondja, hogy melyik fedelet melyik képkártyára teszi.

Például: „A piros fedelet a tehénre teszem, a zöld fedelet a cseresznyére...” Most a legfiatalabb játékos dob a színes dobókockával.



Barevná tečka, která na kostce padne, mu napoví, pod který knoflík se smí podívat – ale pozor! Nejdříve musí říci, který obrázek se podle něj ukrývá pod knoflíkem. Teprve potom smí knoflík zvednout!

Příklad:

Na kostce ti padne modrá. Pamatuješ si ještě, který obrázek je pod modrým knoflíkem? Téměř jistě víš, že je to žába, a řekneš to nahlas. Pak zvedneš knoflík. Souhlasí to, bezva! Vezmi kartičku a polož ji před sebe obrázkem dolů.

Poté pojmenuj další obrázek a polož na něj knoflík. Nyní je tedy opět zakryto pět obrázků. Na řadě je další hráč, který smí házet kostkou a hádat.

Pokud ale tvá předpověď nevyšla, počkáš, až si všichni kartičku prohlédnou, a vrátíš na ni knoflík zpátky. Tvůj tah tím končí a ve hře pokračuje další hráč.

Pokud ti na kostce padne žolík, smíš si vybrat, který knoflík chceš zvednout. Ale pozor: Nesmí to být knoflík, který byl zvednut naposledy!

I v tomto případě však musíš nejprve předpovědět, který obrázek se pod knoflíkem ukrývá, a teprve pak smíš svou předpověď zkontrolovat.

Konec hry

Hra končí tehdy, zbývají-li jen čtyři obrázkové kartičky a pátý knoflík už není kam položit.

Vyhrává ten, kdo má nejvíce obrázkových kartiček.

© 2016 Ravensburger Spieleverlag



NANU?

SK

Hádam tuná leží mačka!

Ravensburger® hry č. 23 421 9

Klasická pamäťová hra
pre 2 – 4 hráčov vo veku 4 – 99 rokov

Autor: Heinz Meister
Ilustrácie: Gabriela Silveira

Obsah: 24 obrázkových kartičiek, 5 gombíkov,
1 farebná kocka



Cieľ hry

Kto si čo najlepšie zapamätá, ktoré obrázky sú ukryté pod farebnými gombíkmi? Keď budete predpovedať správne, vyhráte väčšinu obrázkových kartičiek!

Príprava hry

Pred prvou hrou opatrne vyberte okrúhle obrázkové kartičky z kartónovej dosky. Keď hrajú mladšie deti, pozrite si s nimi všetky obrázky a pomenujte ich.

Táák? – hra sa začína!

Všetky obrázkové kartičky rozložte na stôl. Najstarší hráč potom vezme päť gombíkov a zakryje nimi jednu po druhej päť kartičiek. Nahlas pritom povedá, ktorý gombík pokladá na ktorý obrázok. Príklad: „Pokladám červený gombík na kravu, zelený gombík na čerešne...“

Potom hádže najmladší hráč farebnou kockou. Farebný bod, ktorý padne na kocke, mu ukáže, pod ktorý gombík sa smie pozrieť – ale pozor! Najprv musí pomenovať obrázok, ktorý by podľa neho mal byť pod gombíkom. Až potom ho môže odkryť!

Príklad:

Na kocke ti padla modrá farba. Pamätáš sa ešte, čo je ukryté pod modrým gombíkom? Si si celkom istý, že je to žaba, a povieš to hlasno. Potom zdvihneš gombík. Súhlasí to. Super! Vezmi kartičku a polož ju pred seba obrázkom dole.

Hneď potom pomenuješ iný obrázok a položíš naňho gombík. Teraz je opäť zakrytých päť kartičiek. Na rade je nasledujúci hráč, ktorý smie hádzať kockou a hádať. Ak tvoja predpoveď nesúhlasí, počkáš, kým si kartičku s obrázkom všetci prezreli, a vrátiš gombík na kartičku späť. Tvoj ťah sa končí a na rade je ďalší hráč.



Ak ti na kocke padol žolík, smieš si vybrať, ktorý gombík chceš zdvihnúť. Ale pozor! Nesmie to byť gombík, ktorý bol zdvihnutý ako posledný. Aj teraz musíš najprv hádať obrázok, skôr než môžeš zdvihnúť gombík a zistiť, či si hádal správne.

Koniec hry

Hra sa končí, keď zbývajú len štyri kartičky a pre posledný, piaty gombík už nie je žiaden obrázok.

Vyhráva ten, kto má najviac obrázkových kartičiek.

© 2016 Ravensburger Spielverlag