

Pomembno: komplet kart lahko zbereš tudi, če potegneš karto živali s kupa in jo ravno tako odložiš z glasnim vzklikom „Tadaaaaaam!“ Tudi čisto na začetku se lahko zgodi, da si že dobil komplet vseh kart. Ko si na vrsti, komplet lahko odložiš, kot je opisano zgoraj.

Konec igre

Kakor hitro kateri od igralcev nima več kart v roki, je igra takoj končana. Zmagovalec je, kdor je do tega trenutka zbral največ kompletov kart.

Pravila kvarteta za komplete 4 kart

Igrate z vsemi kartami. Vendar na začetku vsakemu igralcu razdelite **sedem kart**. Za cel komplet so vedno potrebne **štiri karte**. Drugače pa igra poteka v skladu z osnovnimi pravili.



© 2016 Ravensburger Spieleverlag

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



233628



PL

Gry Ravensburger® nr **23 420 2**

Kwartet zwierzęcy dla **3 – 6** graczy od **5 – 99** lat.

Autor: Sensalot/ Arthur Scholten

Ilustracje: Gabriela Silveira, handmade types

Redakcja: Monika Gohl

Zawartość:

52 karty ze zwierzętami (13 zestawów składających się z 4 kart)
6 kart „Moje zwierzę”

Najniezwyklejszy kwartet wszech czasów! Zamień się w zwierzę i pytaj o karty wydając zwierzęce odgłosy. Becz, mucz i chrząkaj ile wlezie! Gracz zapytany o kartę, której nie posiada, „puszcza bąka”. Gra aż boki zrywać!

Cel gry

Podczas gry gracze zbierają zestawy kart przedstawiających to same zwierzę. Gdy tylko jeden z graczy nie ma już kart, gra się kończy, a gracz z największą ilością zestawów wygrywa.

Przed pierwszą grą

Obejrzyjcie razem różne karty, naśladować przy tym odpowiednie zwierzęta, na przykład wołając „tru tu tu!” niczym słoń, „sssss” niczym wąż, „blup blup” niczym ryba lub „oi oi oi” niczym foka. Ważne jest, abyście później rozpoznali zwierzę po wydawanych przez nie odgłosach. Odgłosom mogą towarzyszyć typowe dla danego zwierzęcia ruchy.

Zasada podstawowa gry z zestawami 3 kart

Przygotowanie

Do krótszej gry wstępnej należy wyciągnąć spośród **kart ze zwierzętami** po jednej karcie dla każdego gatunku zwierząt tak, aby dla każdego zwierzęcia obecne były **trzy karty**. 13 uprzednio wyciągniętych kart nie będzie wam potrzebnych.



Teraz każdy gracz wyszukuje po jednej zadrukowanej obustronnie karcie „Moje zwierzę” i kładzie ją przed sobą. Pozostałe karty wracają do pudełka.



Posortujcie teraz wszystkie **karty ze zwierzętami** z zakrytymi obrazkami i rozdajcie między wszystkich graczy – każdy otrzymuje

Pa začnimo!

Najmlajši igralec začne, potem pa se igra nadaljuje v krogu v smeri urnega kazalca. Ko si na vrsti, na naslednji način poizveš po živalski karti:

Najprej se obrneš na **poljubnega soigralca** s pomočjo posnemanja njegovega živalskega zvoka, potem pa posnemaš **živalski zvok karte**, po kateri poizveduješ.

Primer: Če želiš igralca s sovo povprašati po karti s kravo, posnemaš zvoka „Uhuu!” – „Muuu!”.

Če ima igralec s sovo to karto, ti jo da. Potem si spet na vrsti in smeš še enkrat vprašati istega ali drugega igralca.

Če nima karte s kravo, ti to pove tako, da posnema zvok prdenja in ti pri tem pokaže jezik.



V tem primeru s kupa vzameš karto (dokler so te še na voljo) in tvoja poteza je končana.

Mimogrede: poizveš lahko tudi po živalih, za katere trenutno še nimaš karte. Si bil pozoren? Potem mogoče veš, kje se skrivajo katere živali.

Ko si zbral **tri enake živali**, je tvoj komplet cel. Od veselja zakličiči „Tadaaaaaam!” in potem posnemaš zvok svoje živali. Komplet kart svoje živali položi predse kot pridobitev. Potem je tvoja poteza končana in na vrsti je tvoj levi sosed.

Pred prvo igro

Skupaj si oglejte različne karte in ustvarjajte ustrezne živalske zvoke, npr. „Uhuuu!“ za sovo, „Sssss!“ za kačo, „Blub, blub!“ za ribo, „Oi, oi, oi!“ za tjujnja. Pomembno je, da lahko vsako žival pozneje prepoznate po njenem zvoku. Pri tem si lahko pomagate tudi s tipičnimi gibi živali.

Osnovna pravila za komplete 3 kart

Priprave

Za krajšo uvodno igro pri **živalskih kartah** za vsako vrsto živali izločite po eno karto, tako da so za vsako žival na voljo **tri karte**. Ostalih 13 kart ne potrebujete.

Vsak naj si izbere eno od obojestransko potiskanih kart „moja žival“ in jo položi predse. Ostale karte dajte nazaj v škatlo.



Sedaj s sliko navzdol premešajte vse **živalske karte** in vsakemu igralcu dajte **pet kart**, ki jih vsak vzame v roke. Preostale karte položite **s slikami navzdol na kup** na sredino.

po **pięć kart**, które bierze do ręki. Pozostałe karty ze zwierzętami połóżcie **z zasłoniętymi obrazkami w stosie** na środku stołu.

Rozpoczynamy!

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, po czym gra kontynuowana jest w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Gracz, na którego przypadnie kolej, pyta o kartę ze zwierzęciem w następujący sposób:

Najpierw zapytaj o kartę **dowolnego gracza** naśladując jego zwierzę, po czym naśladuj **zwierzę z karty**, którą chcesz dostać.

Przykład: Jeżeli chcesz zapytać gracza będącego sową o kartę z krową, robisz „Uhuu!” – „Muuu!”.

Jeżeli gracz-sowa ma poszukiwaną kartę, oddaje ci ją. Nadal jest twój ruch i pytasz o kolejną kartę tego samego lub innego gracza. **Jeżeli gracz-sowa nie ma karty z krową**, informuje cię o tym wydając odgłos puszczenia „bąka” i pokazując ci język.



W takim przypadku wyciągasz kartę ze stosu (jeżeli są na nim jeszcze karty) i twój ruch kończy się.

À propos: Możesz pytać również o karty ze zwierzętami, których jeszcze nie masz. Uważałeś? To być może wiesz, gdzie się te zwierzęta ukryły.

Gdy zbierzesz **trzy karty z tym samym zwierzęciem**, twój zestaw jest kompletny. Zawołaj teraz z radością „Tatarata!” i wydaj odgłos naśladując zwierzę z twojego zestawu. Połóż karty przed sobą. Twój ruch się kończy i grę kontynuuje gracz po twojej lewej stronie.

Ważne: Również wyciągając kartę ze stosu możesz skompletować twój zestaw kart i od razu położyć go przed sobą wołając „Tata-rata!”. Może się to zdarzyć również zaraz na samym początku po rozdaniu kart po raz pierwszy. Gdy jest twoja kolej, możesz zestaw kart odłożyć przed sobą w wyżej opisany sposób.

Koniec gry

Gdy tylko jeden z graczy nie ma już w ręce kart, gra się kończy. Wygrywa ten, który zbierze najwięcej zestawów.

Zasada gry w kwartet z zestawami 4 kart

Gra odbywa się przy użyciu wszystkich kart zwierząt. Na początku jednak każdy z graczy otrzymuje po **siedem kart**. Do utworzenia zestawu potrzebne są zawsze **cztery karty**. Gra przebiega według podstawowej zasady gry.

Prosimy zachować opakowanie i instrukcję, ze względu na zawarte informacje lub ewentualną reklamację. Prosimy usunąć opakowanie przed udostępnieniem zabawki dziecku

© 2016 Ravensburger Spieleverlag



SLO

Št. igre Ravensburger® 23 420 2

Kvartet živalskih zvokov za 3 – 6 igralcev starosti 5 – 99 let.

Avtor: Sensalot/Arthur Scholten

Ilustracije: Gabriela Silveira, handmade types

Uredništvo: Monika Gohl

Vsebina:

52 živalskih kart (13 kompletov s po 4 kartami)

6 kart „moja žival“

Najbolj čuden kvartet vseh časov! Prevzeli boste vlogo živali in z živalskimi zvoki povprašali po kartah. Pri tem boste na vse pretege blejali, mukali in krulili. Kdor nima zelene karte, se odzove z zvokom prdenja. Noro smešna igra!

Cilj igre

Med potekom igre zbirate komplete enakih živali. Kakor hitro kateri od igralcev nima nobene karte več, se igra konča in igralec z največ kompleti zmagava.

Fontos: A kupacból húzott állatos kártyával is lehet szettet, és azt rögtön le is teheted egy nagy „Tátátátááá!” kíséretében. Már rögtön kezdéskor is megtörténhet, hogy egy szettet kaptál osztáskor. Amikor te következel, a leírtaknak megfelelően leteheted magad elé.

A játék vége

Amint elfogynak egy játékos kártyái a kezéből, rögtön véget ér a játék. Az nyer, aki addig a legtöbb szettet gyűjtötte.

Kvartettszabály 4-es szettekkel

Az összes állatos kártya játékban van. Kezdéskor azonban csak **hét kártyát** kell osztani játékosonként. Egy szetthez mindig **négy kártyára** van szükség. A játék egyébként az alapszabályokban leírtaknak megfelelően zajlik.

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

© 2016 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger® hry č **23 420 2**

Kvarteto zvířecích zvuků pro **3 – 6** hráčů ve věku od **5 – 99** let.

Autor: Sensalot/ Arthur Scholten

Ilustrace: Gabriela Silveira, handmade types

Redakce: Monika Gohl

Obsah:

52 karet se zvířaty (13 sad po 4 kartách)

6 karet „Mé zvíře“

Nejbláznivější kvarteto všech dob! Vyberete si roli některého ze zvířat a na karty se budete ptát zvířecími zvuky. Bude se tu chrochtat, bečat a bučat, co to jen půjde. Ten, kdo požadovanou kartu nebude mít, odpoví zvukem, s prominutím, „prdnutí“. Hra, při které budete řvát smíchy!

Cíl hry

V průběhu hry sbíráte sady karet se stejnými zvířaty. Až jeden z hráčů už nebude mít v ruce žádnou kartu, hra končí. Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce sad.

Před první hrou

Prohlédněte si společně všechny karty a u každého zvířete najdete odpovídající zvuk, např. zatroubení „Tudúúú tudúúú!“ pro slona, syčení „Sssss!“ pro hada, „Plub, plub!“ pro rybu, „Oi, oi, oi!“ pro tuleně apod. Důležité je, abyste později při hře dané zvíře podle zvuku poznali. Zvuky můžete samozřejmě doplňovat tyčičkami zvířecími pohyby.

Základní pravidla pro sady po 3 kartách

Příprava hry

Pro kratší úvodní hru odložte z každé sady **karet se zvířaty** jednu kartu, takže na každý druh zvířete budou ve hře jen **tři karty**. Zbývajících 13 karet nebudete potřebovat.



Každý hráč si vybere jednu z oboustranně potištěných karet „Mé zvíře“ a položí ji před sebe. Všechny ostatní karty vraťte zpátky do krabice.



Nyní zamíchejte všechny **karty se zvířaty** (lícem dolů) a rozdejte každému hráči **pět karet**, které si vezme do ruky. Zbývajících karty složte **lícem dolů do sloupečku** a položte doprostřed stolu.

Kezdődhet a játék

A legfiatalabb kezd, utána az óramutató járásával megegyező irányban megy tovább a játék. Amikor te vagy soron, a következőképp kérhetsz állatos kártyát:

Először megszólítod **valamelyik játékos** a hozzá tartozó állathangon, aztán olyan hangot adsz, amilyen kártyát kapni szeretnél.

Például: Ha a baglyos játékostól tehenes kártyát szeretnél, akkor huhogsz és „Múúú!” hangot adsz ki.

Ha van ilyen kártyája a baglyos játékosnak, odaadja neked. Utána megint te következelsz, és újra kérhetsz ugyanattól a játékostól vagy egy másiktól.

Ha nincs tehenes kártyája, úgy közli, hogy prűszkölőhangot ad és kinyújtja a nyelvét.



Ebben az esetben húzol egy kártyát a kupacból (amíg van), és vége a körödnek.

Egyébként: Olyan állatokat is kérhetsz, amelyekből még nincs neked. Jól figyeltél? Akkor lehet, hogy tudod, hol melyik állat rejtőzik.

Ha megszerezted a **három egyforma állatot**, kész van a szetted. Kiálts fel örömdobben, hogy „Tátátátááá!”, aztán pedig adj az állatszetteknek megfelelő hangot. Győzelmed jeleként tedd le magad elé. Ekkor vége van a körödnek és a bal oldali szomszédod kerül sorra.

Az első játék előtt

Nézzétek meg együtt a különböző kártyákat, és adjátok ki a megfelelő állathangot, pl. trombitáljatok, mint az elefánt, sziszegjétek, mint a kígyó, tátogjatok, mint a hal, ugassatok, mint a foka. Fontos, hogy később felismerhető legyen az állat a hangja alapján. Persze az állat jellegzetes mozdulataival is segíthettek közben.

Alapszabályok 3-as szettekkel

Előkészület

A rövidebb kezdőjátékhoz minden állatfajból vegyetek ki egyet az **állatos kártyák-ból**, így állatonként **három kártya** lesz. A maradék 13 kártyára nincs szükségetek.



Mindenki keres egy mindkét felén nyomtatott „Az én állatom” kártyát, és maga elé teszi. A maradék visszamegy a dobozba.



Lefordítva keverjétek össze az összes **állatos kártyát**, és minden játékosnak osszatok **öt kártyát**, amit kézbe vesztek. A maradék állatos kártyát **lefordítva** tegyétek középre **egy kupacba**.

A műzeme hrát!

Začíná nejmladší hráč a dále se postupuje ve směru hodinových ručiček. Jsi-li na řadě, vyžádáš si kartu s nějakým zvířetem takto: Nejprve oslovíš **libovolného hráče** zvukem jeho zvířete a poté uděláš **zvuk zvířete té karty**, kterou po něm žádáš.

Příklad: Chceš požádat hráče-sovu o kartu s krávou, uděláš tedy „Húúú!“ – „Búúú!“.

Pokud hráč-sova tuto kartu má, vydá ti ji a ty pokračuješ dál a požádáš stejného nebo jiného hráče o další kartu.

Pokud hráč-sova **nemá kartu s krávou**, řekne ti to tak, že udělá zvuk „prdnutí“ a vyplázne na tebe jazyk.



V takovém případě sejmeš jednu kartu ze sloupečku (dokud v něm nějaké karty jsou) a tvůj tah končí.

Mimochodem: Smíš žádat i karty zvířat, která zpočátku nemáš. Dával jsi dobrý pozor? Pak možná víš, kde se různá zvířata ukrývají.

Když nasbíráš **tři stejná zvířata**, máš kompletní sadu. Radostně zatrub „Tradááá!“ a vykřikni zvuk této zvířecí sady. Sadu si odlož před sebe. Tvůj tah je tím ukončen a na řadě je tvůj soused po levé ruce.

Důležité: Kompletní sadu můžeš získat i sejmutím karty ze sloupečku. Když se ti to podaří, oznámíš to opět hlasitým „Tradááá!“ a sadu si odložíš před sebe. Také hned na začátku hry při rozdávání karet se může stát, že jsi dostal celou sadu. Až budeš na řadě, můžeš ji odložit za doprovodu příslušných zvuků, jak je popsáno výše.

Konec hry

Jakmile už některý z hráčů nemá v ruce žádnou kartu, hra v té chvíli končí. Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce sad.

Pravidla kvarteta se sadami o 4 kartách

Hraje se se všemi kartami zvířat. Na začátku se však rozdá každému hráči **sedm karet**. Pro získání sady potřebujete vždy **čtyři karty**. Jinak hra probíhá tak, jak je popsáno v základních pravidlech.



© 2016 Ravensburger Spieleverlag



H

Ravensburger® Játékok No **23 420 2**

Állathangos kvartett **3 – 6** játékos számára, **5 – 99** éves korig.

Szerző: Sensalot/ Arthur Scholten

Illusztráció: Gabriela Silveira, handmade types

Szerkesztő: Monika Gohl

Tartalom:

52 állatos kártya (13 szett 4 kártyánként)

6 „Az én állatom” kártya

Minden idők legegységibb kvartettje! Bújjatok egy állat bőrébe és kérjétek állathangon a kártyákat. Lesz itt állati sok bégetés, tehénbögés és rőfögés. Akinél nincs a kért kártya, prüszkölőhanggal válaszol. Ordítanivalóan jó játék!

A játék célja

A játék folyamán szetteket kell gyűjteni ugyanazokból az állatokból. Amint elfognak egy játékos kártyái, véget ér a játék, és a legtöbb szettel rendelkező játékos nyer.

Upozornenie: Sadu môžeš získať aj keď zoberieš kartu z kôpky. Oznámiš to okamžite hlasným „Táá-tara-tááá!“ a odložíš si ju pred seba. Aj hneď na začiatku hry pri rozdávaní kariet môžeš dostať celú sadu. Keď si na rade, odložíš sadu hore popsaným spôsobom pred seba.

Koniec hry

Akonáhle už jeden z hráčov nemá v ruke žiadne karty, hra sa končí. Vyhráva ten, kto nazberal najviac sád.

Pravidlá kvarteta so sadami po 4 kartách

Hrá sa so všetkými kartami zvierat. Na začiatku hry dostane každý hráč **sedem kariet**. Pre kompletnú sadu sú potreba vždy **štyri karty**. Ináč je priebeh hry rovnaký ako je popísané v základných pravidlách.



© 2016 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger® hry č. **23 420 2**

Kvarteto zvieracích zvukov pre **3 – 6** hráčov vo veku od **5 – 99** rokov.

Autor: Sensalot/ Arthur Scholten

Ilustrácie: Gabriela Silveira, handmade types

Redakcia: Monika Gohl

Obsah:

52 kariet so zvieratami (13 sád po 4 kartách)

6 kariet „Moje zvieratá“

Najbláznivejší kvarteto všetkých čias! Vyberiete si rolu niektorého zvieratá a pýtate si karty prostredníctvom zvieracích zvukov. Bude sa tu bučať, bľačať a krochkať, čo to len dá. Hráč, ktorý žiadanú kartu nemá, odpovie zvukom, s prepáčením, „prdnutia“. Hra, pri ktorej budete revať od smiechu!

Ciel' hry

V priebehu hry zbierate sady kariet s rovnakými zvieratami. Akonáhle niektorý z hráčov už nemá v ruke žiadnu kartu, hra sa končí a vyhráva ten, kto nazberal najviac sád.

Pred prvou hrou

Pozrite si spoločne všetky karty a urobte príslušné zvieracie zvuky, napríklad trúbenie, „Túúú, túúú!“ pre slona, „Ssss!“ pre hada, „Blub, blub!“ pre rybu, „Oi, oi!“ pre tuleňa. Dôležité je, abyste zviera podľa jeho zvukov neskôr spoznali. Zvuky môžete samozrejme doplniť aj typickými zvieracími pohybmi.

Základné pravidlá pre sady po 3 kartách

Príprava hry

Pre kratšiu úvodnú hru odoberte u **kariet so zvieratami** od každého zvieraťa jednu kartu, takže pre každý druh zvieraťa budú v hre len **tri karty**. Zvyšných 13 kariet nebudete potrebovať.



Každý hráč si vyberie jednu z obojstranne potlačených kariet „Moje zviera“ a položí ju pred seba. Všetky ostatné karty vrátte naspäť do škatule.



Teraz miešajte všetky **karty so zvieratami** lícom dole a rozdajte každému z hráčov **päť kariet**, ktoré si vezme na ruku. Zvyšné karty so zvieratami položíte **lícom nadol** do kôpky vprostred stola.

A hra sa môže začať!

Ako prvý hraje najmladší hráč a potom sa pokračuje v smere hodinových ručičiek. Keď si na rade ty, pýtaš si jednu kartu so zvieraťom nasledujúcim spôsobom:

Najprv oslovíš **ľubovoľného hráča** prostredníctvom zvuku jeho zvieraťa a potom urobíš **zvuk zvieraťa karty**, ktorú pýtaš.

Príklad: Pýtaš si od hráča-sovy kartu s kravou, urobíš teda „Húú-húúú!“ – „Múúú!“.

Ak hráč-sova túto kartu má, vydá ti ju. Potom pokračuješ ďalej a smieš pýtať ďalšiu kartu od rovnakého alebo od iného hráča.

Ak hráč-sova kartu s kravou nemá, povie ti to tak, že urobí zvuk „prdnutia“ a vyplazí na teba jazyk.



V takom prípade vezmeš jednu kartu z kôpky (dokiaľ tam nejaké sú) a tvoj ťah sa končí.

Mimochodom: Smieš pýtať aj zvieratá, ktoré najprv nemáš. Dával si pozor? Potom možná vieš, kde sa ktoré zvieratá skrývajú.

Keď si nazberal **tri rovnaké zvieratá**, je tvoja sada kompletná. Zavolaj od radosti „Táá-tara-tááá!“ a potom urob zvuk zvieraťa zo sady. Sadu si odlož pred seba. Tvoj ťah sa tým končí a pokračuje tvoj sused po ľavici.