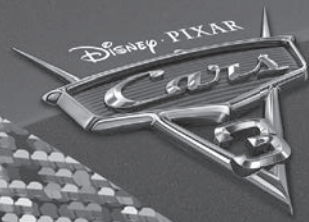


PISTON CUP
RACING SERIES



PISTON CUP RACE



CZ	PRAVIDLA	3
SK	PRAVIDLÁ	4
EN	GAME RULES	5
HU	JÁTÉKSZABÁLY	6
SI	PRAVILA IGRE	7
HR	PRAVILA IGRE	8
SRB	ПРАВИЛА	9
RO	REGULI JOC	10
BG	ПРАВИЛА	11
LT	ŽAIDIMO TAISYKLĖS	12
LV	NOTEIKUMI	13
EST	MÄNGUREEGLID	14
RUS	ПРАВИЛА	15

PISTON CUP RACE

CZ

Hra pro: 2–4 hráče, **Věk:** 3–99 let, **Délka hry:** 30 minut

Hra obsahuje: 1 herní plán, 16 figurek ve 4 barvách, 1 obrázkovou hrací kostku

Pravidla hry jsou stejná jako u „Člověče nezlob se“. Hrací kostka však místo bodů obsahuje obrázky, které jsou na políčkách herního plánu. Hru tak mohou hrát děti, které ještě neumí počítat.

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 dovede 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 startovní políčko své barvy (tzn. barevné políčko se symbolem nalevo od „domečku“). Zbývající 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 na kostce symbol shodný se symbolem na startovním políčku, 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 symbolu na startovním políčku, 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.

Přejeme Vám příjemnou zábavu a štěstí ve hře!

PISTON CUP RACE

SK

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

Pravidlá hry sú rovnaké ako u „Človeče nehnevaj sa“, hracia kocka však namiesto bodov obsahuje obrázky, ktoré sú na políčkach herného plánu. Hru tak môžu hrať deti, ktoré ešte nevedia počítať.

PRÍPRAVA KOCKY NA HRU

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

CIEL 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 políčka 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 políčko svojej farby (tzn. farebné políčko so symbolom naľavo od „domčeka“). Zostávajúce figúrky umiestni na políčka 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 políčko so symbolom, ktorý padol na kocke. Ak padne hráčovi na kocke symbol zhodný so symbolom na štartovom políčku, môže sa rozhodnúť, či nasadí do hry ďalšiu svoju figúrku zo zásobníka (pokiaľ je štartové políčko 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 ťah hráča na políčku obsadenom inou figúrkou, hráč túto figúrku vyhodí a postaví ju späť do jej zásobníka. Svoju figúrku potom postaví na uvoľnené políčko. Vyhodené figúrky môžu hráči nasadiť späť do hry po hodení symbolu na štartovom políčku, keď sú na ťahu.

Pozn.: *Pokiaľ by hráč mal vyhodiť figúrku vlastnej farby, môže buď ťahať inou figúrkou alebo sa svojho ťahu vzdať.*

KONIEC HRY

Keď hráči obídu s figúrkami celé kolo (na posledné políčko pred políčkom so štartovacou vlajkou vo svojej farbe), pokračujú do „domčeka“ (na 4 políčka 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 políčku v domčeku. Pokiaľ nepadne hráčovi potrebný symbol, môže ťahať 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!

PISTON CUP RACE

EN

Game for: 2–4 players, **Age:** 3–99, **Playing time:** 30 minutes
Game contains: 1 game board, 16 pieces in 4 colours, 1 picture die

The game rules are the same as for “Ludo”. Dice, however, contains images same as represented on the gaming board instead of the points. So the game can be played by children, which are not able to count.

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 of the player’s color, (i.e. the color field with the symbol on the left from the „house“). 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 the same symbol as the symbol on the start field, 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 the symbol of the starting field.
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!

PISTON CUP RACE

HU

2–4 játékos részere, 3–99 éves korig, **Jatekidő:** 30 perc

A doboz tartalma: 1 játéktábla, 16 bábu, 4 különböző színben, képes dobókocka

A játékszabály megegyezik a „Ki nevet a végén?” szabályaival. A kockára pöttyök helyett a táblán is látható képek kerültek, így a játékot a számolni még nem tudó gyerekek is játszhatják.

A DOBÓKOCKA ELŐKÉSZÍTÉSE

A matricáivról óvatosan emeld le a matricákat és ragaszd a kocka oldalaira.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosoknak mind a négy bábuikkal végig kell haladniuk a pályán, majd a saját színükkel jelölt garázsba (vagyis a játéktábla közepén lévő mezőkre) kell érkezniük. A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül az összes bábuját a garázsba juttatnia. A többi játékos tovább folytatja a játékot, amíg bábuikkal a garázsba nem érnek.

ELŐKÉSZÜLETEK

Mindenki választ magának egy színt, és a négy bábut maga elé teszi. Egy bábu a megfelelő színű start mezőre kerül (a „garáztól” balra eső színes mező). A másik három pedig a pályán kívül a megfelelő színű karikákra.

INDULHAT A JÁTÉK

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, majd a tőle balra ülő játékos következik. A többi játékos az óramutató járásával megegyező sorrendben következik egymás után. A soron lévő játékos dob a kockával, majd bábuját az óramutató járásával megegyező irányban a bábujához legközelebb eső azonos képpel jelölt mezőre teszi. Ha a kockával dobott kép megegyezik a startmezőn lévő képpel, akkor a játékos eldöntheti, hogy új bábut indít útjára

(persze csak akkor, ha a start mezőn nem áll bábu), vagy a már játékban lévő bábujaival lép. A haladó bábu átugorhatja a táblán álló többi bábut.

MÁS BÁBUK KIÜTÉSE

Ha az épp mozgatott bábu olyan mezőre érkezik, ahol már áll egy bábu, akkor azt kiüti, és a bábu visszakerül a pálya mellé a megfelelő színű karikára. A kiütött bábut úgy lehet ismét játékba hozni, ha a játékos a start mezővel megegyező képet dob, amikor rajta a sor.

Megjegyzés: Ha egy játékos a saját bábuját ütné ki, akkor léphet egy másik bábujaival, vagy választhatja azt is, hogy inkább nem lép abban a körben.

A JÁTÉK VÉGE

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

Sok sikert és jó versenyzést kívánunk!



PISTON CUP RACE

SI

Igra za: 2 do 4 udeležencev, **Starost:** 3–99, **Trajanje igre:** 30 minut

Igra vsebuje: 1 igralni plan, 16 figura v 4 barvah, 1 igralno kocko

Pravila igre so podobna igri „Človek ne jezi se“. Le igralna kocka namesto točk vsebuje sličice, ki se nahajajo na poljih igralnega plana. Igre se lahko udeležijo tudi otroci, ki še ne znajo šteti.

PRIPRAVA KOCKE NA IGRO

Previdno snemite nalepke s simboli in jih nalepite na vse strani igralne kocke.

NAMEN IGRE

Naloga vsakega udeleženca je, da s 4 figuricami svoje barve obide cel igralni plan in priti do „hišice“ iste barve (tj. na 4 polja barve udeleženca, ki se nahajajo v sredini igralnega plana). Igro zmagata tisti udeleženec, ki kot prvi prispe do „hišice“. Ostali udeleženci nadaljujejo v igri tako dolgo, dokler tudi oni ne pridejo s svojimi štirimi figuricami do „hišice“.

ZAČETEK IGRE

Na začetku igre vsak udeleženec prevzame 4 figurice ene barve. Eno figurico udeleženec takoj nastavi na začetno polje svoje barve (tj. barvno polje s simbolom levo od „hišice“). Preostale figurice namesti na polja ustrezne barve na čakanje.

POTEK IGRE

Igro začne najmlajši udeleženec, nato sledi udeleženec na levi. Udeleženci se pri igri redno izmenjujejo v smeri urinih kazalcev. Prvi udeleženec vrže kocko in figurico premakne v smeri urinih kazalcev na najbližje polje s simbolom, ki se pojavi na kocki. V kolikor udeleženec zadene simbol enak simbolu za začetnem polju, se lahko odloči, če bo v igro vključil naslednjo figuro, ki je na čakanju (v kolikor je začetno polje prosto), ali če bo nadaljeval z igro s katero od figuric, s katerimi že igra. Ko premika svojo, preskoči figurice soudeležencev ali svoje, ki so mu v napoto.

IZKLJUČITEV FIGURICE

V kolikor se figurica zaustavi na polju z drugo figurico, jo mora igralec izključiti in jo vrniti na čakanje. Nato svojo figurico postavi na prosto polje. Izključene figurice lahko udeleženci igre vložijo nazaj v igro, ko vržejo simbol začetnega polja, ko so na potezi.

Opomba: V kolikor udeleženec slučajno zadene svojo figurico, lahko potegne drugo figurico ali pa se svoje poteze odpove.

KONEC IGRE

Ko udeleženci obidejo s figuricami cel krog (na zadnje polje pred začetnim poljem svoje barve), nadaljujejo v „hišico“ (na 4 polja svoje barve v sredini igralnega plana).

Udeleženec lahko vstopi v hišico le, če s kocko zadene simbol enak simbolu na prostem polju v hišici. V kolikor udeleženec ne zadene potrebnega simbola, lahko pomakne kako drugo figuro. V kolikor nima več figuric v igri, mora počakati da pride na vrsto. Udeleženci lahko premikajo figurice v hišici na enak način kot v igri, če je za to dovolj prostora. V hišico ne sme priti nobena figurica druge barve. Figurice se iz hišice ne izključujejo.

Želimo Vam obilo zabave in veliko sreče pri igri!

PISTON CUP RACE

HR

Igra za: 2–4 igrača, **Starost igrača:** 3–99, **Trajanje igre:** 30 minuta

Igra sadrži: 1 ploča za igru, 16 figura u 4 boje, 1 kocka

Pravila igre su ista kao kod standardnog „Čovječe ne ljuti se“. Međutim, u ovoj igri umjesto točki na kocki su sličice identične sa sličicama na pojedinim poljima ploče za igru. Zahvaljujući tome igru mogu igrati i djeca koja još ne znaju brojiti.

PRIPREMA KOCKE ZA IGRO

Oprezno izvadite samoljepljive naljepnice sa simbolima i nalijepite ih na sve strane kocke.

CILJ IGRE

Cilj svakog igrača je obići sa 4 figurice svoje boje oko cijele ploče za igru i stići u svoju „kućicu“ iste boje (dakle smjestiti svoje figurice na 4 polja boje igrača u sredini ploče za igru). U igri pobjeđuje igrač koji kao prvi stigne sa svojim figuricama u kućicu. Ostali igrači nastavljaju u igri sve dok i oni ne stignu sa figuricama u svoje kućice.

POČETAK IGRE

Na početku igre svaki igrač dobiva 4 figurice iste boje. Jednu figuricu stavlja odmah na startno polje svoje boje (dakle obojeno polje sa simbolom lijevo od svoje „kućice“). Ostale figurice igrač ostavlja u pričuvu svoje boje.

TIJEK IGRE

Igru počinje najmlađi igrač, i nakon njega redom igrači s njegove lijeve strane. Igrači igraju redom u smjeru vrtnje kazaljke na satu. Prvi igrač baca kocku i pomiče svoju figuricu u smjeru vrtnje kazaljke na satu na najbliže polje sa simbolom koji je pao na kocki. Ukoliko je na kocki pao simbol startnog polja, igrač se može odlučiti hoće li u igru uključiti još jednu svoju figuricu iz pričuve (ako je startno polje slobodno) ili nastaviti igru s nekom od figurica koje su već uključene u igru. Tijekom igre igrač na putu prekoračuje figurice ostalih igrača, kao i svoje figurice.

IZBACIVANJE FIGURE

Ako igrač svoj potez završi na polju koje je zauteto drugom figuricom, on je izbacuje i vraća je u pričuvu odgovarajuće boje, i svoju figuricu stavlja na njeno mjesto. Igrači mogu vraćati izbačene figurice na ploču ako na kocki padne simbol startnog polja, ako su na potezu.

Napomena: *Ako bi igrač trebao izbaciti figuricu svoje boje, on se može odlučiti hoće li pomaknuti drugu svoju figuricu, ili izostaviti potez.*

KRAJ IGRE

Nakon što s figuricama obiđu cijeli krug (ako stignu na posljednje polje ispred startnog polja svoje boje) igrači stavljaaju svoje figurice u „kućicu“ (na 4 polja svoje boje u sredini ploče). Igrač može ući u svoju kućicu samo ako na kocki padne simbol podudaran sa simbolom na slobodnom polju u kućici. Ukoliko ne padne traženi simbol, igrač može pomaknuti drugu figuricu. Ukoliko više nema drugih figurica u igri igrač mora pričekati do sljedećeg poteza. Igrači mogu pomicati figurice unutar kućice na isti način kao u igri ako imaju dovoljno mjesta. U kućicu ne smije ući figurica druge boje. Figurice u kućici se više ne mogu izbaciti.

*Želimo Vam ugodnu zabavu
i puno sreće u igri!*

ПИСТОН ЦУП РАЦЕ

SRB

Игра за: 2–4 играча, **Старост играча:** 3–99 година, **Трајање игре:** 30 минута

Игра садржи: 1 плочу за игру, 16 фигурица у 4 боје, 1 коцку за игру

Правила игре су иста као код игре „Човече не љути се“. Међутим, на коцки се уместо поена налазе слике које се налазе и на пољима плоче за игру. Захваљујући томе игру могу играти и деца која не знају да броје.

ПРИПРЕМА КОЦКЕ ЗА ИГРУ

Пажљиво извадите самолепљиве етикете са симболима и налепите их на све стране коцке за игру.

ЦИЉ ИГРЕ

Сваки играч треба да са 4 фигурице своје боје пређе преко целе плоче за игру и одведе их у „кућицу“ исте боје (дакле на 4 поља његове боје која се налазе у средини плоче за игру). Побеђује играч који први одведе све своје фигурице у кућицу. Остали играчи настављају даље 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 одмах ставља на стартно поље своје боје (дакле на обојено поље са симболом лево од „кућице“). Преостале фигурице играч ставља на поља одговарајуће боје у „чекаоници“.

ИГРА

Игру започиње најмлађи играч, затим следи играч који седи са његове леве стране. Играчи играју постепено у смеру вртње казаљке на сату. Први играч баца коцку и затим помера своју фигурицу у смеру вртње казаљке на сату на најближе поље са симболом који је добио бацањем коцке. Уколико играч бацањем коцке добије симбол који је подударан са симболом на стартном пољу, он може да се одлучи да ли ће укључити у игру још једну своју фигурицу из „чекаонице“ (ако стартно поље није заузето) или ће наставити даље са неком од осталих

фигурица које су већ у игри. На свом путу играч прекорачује фигурице противника као и своје фигурице.

ИЗБАЦИВАЊЕ ФИГУРИЦЕ

Ако се потез завршава на пољу које је заузето другом фигурицом, играч је избацује и враћа је натраг у „чекаоницу“ и своју фигурицу ставља на то поље. Избачене фигурице играчи могу поново укључити у игру ако бацањем коцке добију симбол старта ако су на потезу.

Напомена: Ако би играч требао да избаци своју фигурицу он може да помери другу своју фигурицу, или може да изостави овај круг.

КРАЈ ИГРЕ

Након што са својим фигурицама пређу цео круг око плоче за игру (ако стигну на последње поље испред свог стартног поља), играчи настављају у „кућицу“ (на 4 поља своје боје у средини плоче за игру).

Играч може да уђе у своју кућицу само ако бацањем коцке добије симбол који одговара симболу на слободном пољу у кућици. Ако бацањем коцке не добије одговарајући симбол, играч може да помери другу своју фигурицу. Уколико више нема друге фигурице у игри, играч мора да чека до следећег потеза. Играчи могу да своје фигурице померају унутар кућице на исти начин као у игри, ако за то имају довољно простора. Фигурице других боја не смеју да улазе у кућицу. Фигурице се не могу избацивати ако се налазе унутар кућице.

Желимо Вам угодну забаву и пуно среће у игри!

PISTON CUP RACE

RO

Numar de jucatori: 2–4 jucatori, **Varsta:** 3–99 ani, **Durata jocului:** 30 minute

Continutul jocului: 1 tabla de joc, 16 pionii in 4 culori, 1 zar

Regulile jocului sunt aceleasi ca la „Nu te supari frate”/„Ludo”. Insa, zarul are in loc de puncte imagini, la fel ca cele reprezentate pe tabla de joc. Astfel, jocul poate fi jucat si de micutii care inca nu stiu sa numere.

PREGATIREA ZARULUI PENTRU JOC

Desprindeti, cu grija, abtibildurile cu simboluri si lipti-le pe fiecare parte a zarului.

SCOPUL JOCULUI

Fiecare jucator trebuie sa isi mute cei 4 pionii in jurul tablei de joc si sa ii duca in „casa” de aceeasi culoare ca cea a pionilor (cele 4 campuri in aceeasi culoare cu pionii, aflate in centrul tablei de joc). Primul jucator care ajunge cu piesele in casa castiga. Ceilalti jucatori continua intrecerea pana ajung si ei cu piesele in „casa”.

INCEPUTUL JOCULUI

La inceputul jocului, fiecare jucator isi alege 4 pionii in aceeasi culoare. Unul dintre pionii se pune pe campul de start de aceeasi culoare. (campul colorat cu simbol, aflat la stanga „casei”). Ceilalti pionii se aseaza pe campurile de rezerva de aceeasi culoare.

CURSA

Cel mai tanar jucator incepe jocul, urmat de jucatorul din stanga sa. Jocul se desfasoara in sensul acelor de ceasornic. Primul jucator da cu zarul si isi muta pionul in directia acelor de ceasornic, pe cel mai apropiat camp cu simbolul indicat de zar. Daca zarul indica acelasi simbol ca cel de pe campul de start, jucatorul poate sa scoata la joc inca un pion din campurile de rezerva (in afara de cazul in care campul de start este ocupat) sau sa mute un pion care este

deja in joc. Pionul mutat poate sa treaca peste pionii adversarilor.

SCOATEREA UNEI PIESE DIN JOC

Cand ati ajuns pe un camp ocupat de alt jucator, pionul acestuia va fi scos din joc si readus in campul de rezerva. Jucatorul respectiv isi poate readuce pionul in joc, daca atunci cand este randul sau, nimereste la zar simbolul reprezentat pe campul de start.

Note: *In loc sa isi scoata propriul pion din joc, jucatorul poate alege sa mute alt pion sau sa renunte la tura.*

SFARSITUL JOCULUI

Dupa ce inconjoara intreaga tabla de joc (ajungand pe campul dinaintea casutei sale de start), jucatorul poate avansa in „casa” (cele 4 campuri in aceeasi culoare ca cea a pionului sau, aflate in centru), numai daca zarul indica acelasi simbol ca cel reprezentat pe unul din campurile libere din „casa”. Altminteri, jucatorul poate muta alt pion. Un jucator care nu mai are nici un pion in joc trebuie sa astepte urmatoarea tura. Orice piesa aflata in casa, poate fi mutata pe simbolul indicat de zar, la fel ca si in cazul pionilor din joc. Piese adversarilor nu pot intra in „casa” unui jucator si nici nu pot fi scoase din joc.

Distractie placuta si mult noroc!

ПИСТОН КЪП РЕЙС

BG

Игра за: 2–4 играчи, **Възраст:** 3–99, **Игрално време:** 30 минути

Играта съдържа: Една игрална дъска, 16 пионки в четири цвята, Едно картинно зарче с картинки

Правилата на играта са същите като на „Ludo“. Заровете обаче съдържат картинки, като представените на игровата дъска, вместо точки. Така че играта може да се играе от деца, които не могат да броят.

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 пионки цялото трасе на играта и да ти прибере в „къщичката“ с цвета на неговите пионки. Първия играч, който успее да прибере пионките в „къщата“ е победител. Другите играчи продължават състезанието докато и те приберат пионките в „къщата“.

НАЧАЛО НА ИГРАТА

В началото на играта всеки играч взима четири пионки с еднакъв цвят. Един от тях отива незабавно на стартовото поле на цвета на играча. (цветното поле със символа от ляво на „къщата“). Другите пионки се поставят на резервното поле от същия, като пионките цвят.

СЪСТЕЗАНИЕТО

Най – малки играч започва пръв, следва го играча от лявата му страна. Всички играчи продължават по посока на часовниковата стрелка. Ако зарът покаже същия символ на стартовото поле, 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 седна от фигурките, които са вече в играта. Движещата се пионка може да подмине всички противоположни пионки.

ПРЕМЕСТВАНЕ НА ПИОНКАТА ИЗВЪН ПОЛЕТО

Ако движещата се пионка завърши хода на поле окупирано от друга пионка, то настигнатата пионка се изважда от играта и се връща на резервното поле. Вложените фигурки могат играчите да пуснат обратно в играта след хвърляне на символа на стартовото поле.

Забележка: *Независимо, че има ударена пионка, която е извън играта той може да мести другите пионки, които са му на полето.*

КРАЙ НА ИГРАТА

След като преминете всички полета (на последното поле пред стартово-началното поле от техния цвят) играча може да продължи към „къщата“ (четири полета с различен цвят в центъра) изчаквайки да се падне на зарчето символ от „къщата“ (след първата пионка символ от незаетите). През това време докато изчаква подходящ зар може да мести друга пионка, ако няма друга пионка за местене изчаква следващия ред захвърляне. Пионките 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 пионките както на игралното поле.

Насладете се на играта и Ви пожелаваме късмет.

PISTON CUP RACE

LT

Žaidėjų kiekis: 2–4, **Amžius:** 3–99 metai, **Trukmė:** 30 min

Žaidimo sudėtis: 1 žaidimo lenta, 16 figūros 4 spalvomis, 1 žaidimų kauliukas su paveiksliukais

Spėles noteikumi ir tūdi paši kà „Ludo“. Uz spėju kauliņiem ir attēloti attēli, tūdi paši kà uz spēles laukuma, tapēc spēli var spēlēt arī bērni, kursi vēl neprot skaitīt.

KAULIUKO PARUOŠIMAS ŽAIDIMUI

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

ŽAIDIMO TIKSLAS

Keturios kiekvieno žaidėjo figūros (vienodos spalvos) turi apeiti visą žaidimo lentą ir pasiekti atitinkančios spalvos „namuką“ (t. y. keturios 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 skiriamos keturios tos pačios spalvos figūros. Vieną figūrėlę žaidėjas iš karto pastato ant savo figūrėlės spalvos laukelio No spelētāja krāsas. (uz krāsas laukumu ar simbolu uz kreiso pusi no „mājas“). 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 pavaiduotas tas pats simbolis kaip ir kauliuke. Ja spėju kauliņš rāda to pašu simbolu, kas ir uz „starta“ laukuma, jis gali rinktis, ar į žaidimą įvesti dar vieną savo figūrėlę iš atsargos (tuo atveju jei starto laukelis laisvas) ar tęs 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 figūrėles atgal į žaidimą, sulaukęs savo ėjimo, žaidėjas gali įvesti kai jam iškrito „sākuma“ laukuma simbols.

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 visą ratą (pateks ant paskutinio savo spalvoslaukelio prieš starto laukelį), pereina į „namelį“ (į 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 tęsti 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 akimirų ir sėkmės žaidžiant!

PISTON CUP RACE

LV

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

Spēles noteikumi ir tādi paši kā „Ludo”. Metamie kauliņi satur attēlus nevis punktus. Tātad, spēli var spēlēt bērni, kuri nemāk rēķināt.

KAULIŅA SAGATAVOŠANA SPĒLEI

Uzmanīgi izsaiņojiet uzlimes ar simboliem un uzlīmējiet tās uz visām spēles kauliņa pusēm.

SPĒLES MĒRĶIS

Katra spēles dalībnieka uzdevums ir apiet apkārt spēles laukumam ar četrām vienas krāsas figūriņām un nokļūt atbilstošās krāsas „namiņā” (proti, uz četriem atbilstošās krāsas lauciņiem, kas atrodas spēles laukuma vidū). Spēlē uzvar tas spēles dalībnieks, kurš pirmais ar savām figūriņām nokļūst 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 vienādas krāsas figūriņas. Vienu figūriņu spēlētājs novieto uzreiz uz lauciņa no spēlētāja krāsas (krāsas lauks ar simbolu pa kresi no „mājas”). Pārējās figūriņas novieto uz paliktņa atbilstošās krāsas lauciņiem.

SPĒLES GAITA

Spēli uzsāk visjaunākais spēles dalībnieks, savukārt spēli turpina viņam kreisajā pusē esošais spēles dalībnieks. Spēlētāji veic gājienus pa apli pulksteņrādītāja kustības virzienā. Pirmais spēlētājs met kauliņu un pārvieto figūriņu pulksteņrādītāja kustības virzienā līdz pirmajam lauciņam, uz kura attēlots tas pats attēls, kas uzmetis uz kauliņa. Ja tie rāda to pašu simbolu, kā simbolu pie starta, 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 ceļā 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 paņem un novieto uz sava paliktņa. Savu figūriņu viņš novieto uz atbrīvotā lauciņa. Izsistās figūriņas spēlētājs var atkal iesaistīt spēlē, savā gājienā uzmetot simbolu starta lauciņā.

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 uzmetis tāds pats simbols, kāds ir attēlots uz „namiņā” esošā brīvā lauciņa. Ja spēles 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!

PISTON CUP RACE

EST

2–4 mängijale, **Vanusele** 3–99, **Kestus u.** 30 minutit

Mängukarbis on: mängulaud, 16 nuppu (4 erinevat värvi), pilditäring

Mängu reeglid on samad mis „Ludo“ mängul. Samas on mängu laual pildid punktide asemel, nii, et mängu saavad mängida ka lapsed, kes ei oska veel arvutada.

ETTEVALMISTUS MANGUKS

Eemaldage piltidega kleepsud aluspaberilt ja kleepige täringukülgedele.

MANGU EESMARK

Liigutades oma nuppe ümber mänguvälja, peavad mängijad tooma need „koju“ (neli nuppudega sama värvi välja mängulaua keskel). Esimene mängija, kellel see on-nestub, on voitja. Ülejäänud mängijad jätkavad, kuni ka nende nupud on „kodudes“.

MANGU ALUSTAMINE

Iga mängija votab endale neli samavärvilist mängunuppu. Mängija asetab ühe nupu kohe mängija värvile, (st värvi alale, kus on sümbol vasakult poolt „majast“). Ülejäänud kolm asetatakse sama värvi varuväljadele.

MANGU KAIK - VOIDUSOIT

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

NUPU MANGUST VALJAKOKSIMINE

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 alustamsie ala sümbol.

Pane tähele: mängija ei pea välja koksima enda nuppu, vaid võib liigutada monda teist nuppu või loobuda edasilikumisest.

MANGU LOPP JA VOITJA

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

Head mängimist ja edu superautode voidusoidul!

ПИСТОН КАП РЕЙС

RU

Игра для: 2–4 игроков, **Возраст:** 3–99, **Продолжительность игры:** 30 минут
Игра содержит: 1 игровое поле, 16 фишек 4-х цветов, 1 игральный кубик

Правила игры такие же, как у игры „Лудо“. Но на игральном кубике вместо точек нарисованы такие же картинки, как на отдельных полях игровой доски. Поэтому игра подходит и для детей, которые ещё не умеют считать.

ПОДГОТОВКА КУБИКА К ИГРЕ

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

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Задача каждого игрока - обойти 4-мя фишками своего цвета всю игровую доску и попасть в „домик“ того же цвета (т.е. на 4 поля принадлежащего игроку цвета в центре доски). 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 фишку игрок ставит сразу на стартовое поле своего цвета (т. е. цветное поле с символом слева от „домика“). Оставшиеся фишки он должен поставить на поля соответствующего цвета в контейнер.

ХОД ИГРЫ

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 игроку выпадает на кубике символ, который идентичен символу стартового поля, он может решить, поставит ли ещё одну фишку из запаса (если стартовое поле свободно) или будет продолжать ходить одной из уже участвующих в игре фишек. 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 в положение вне игровой доски. Свою фишку игрок ставит на освободившееся поле. Фишки, которые были из игры, могут игроки вернуть в игру, если после их очередного броска выпал символ стартового поля.

***Прим.:** Если игроку пришлось бы выбросить фишку своего цвета, то он может либо пойти другой фишкой, либо отказаться от своего хода.*

КОНЕЦ ИГРЫ

После того, как игроки обошли фишками весь раунд (на последнее поле перед стартовым полем своего цвета), они дальше ходят в „домик“ (на 4 поля своего цвета в центре доски).

Игрок может войти в домик, только если у него на кубике выпал такой же символ, как на свободном поле в домике. Если игроку не выпал необходимый символ, он может пойти любой другой фишкой. Если у игрока нет других фишек в игре, то ему придётся ждать 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 выбрасывать 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



N 97720339