



Sofie

PRAVIDLA · PRAVIDLÁ · GAME RULES



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



Sofie

CZ

Hra pro: 2–6 hráčů, **Věk:** od 3 let, **Délka hry:** 15 minut

Hra obsahuje: 1 herní plán, 6 figurek různých barev, 1 barevná hrací kostka, pravidla

Princezna Sofie pozvala svoji sestru Amber a své zvířecí přátele na čaj. Všichni se moc těší a chtějí přijít co nejdříve. Vydejte se s nimi na cestu propletenou barevnými mašlemi, které vás někdy zrychlí, jindy zpomalí. Pohyb po cestě určuje barevná kostka. Hra je proto vhodná pro malé děti, které neumí počítat.

CÍL HRY

Přijít k princezně Sofii jako první.

ZAČÁTEK HRY

Herní plán rozložte doprostřed stolu. Každý hráč si vezme figurku své barvy a postaví ji na políčko se šipkou. Hru začíná hráč, který má nejraději čaj nebo ten nejmladší. Hráči se ve hře pravidelně střídají ve směru hodinových ručiček.

PRAVIDLA

Hráč, který je na řadě, hodí kostkou a postoupí dopředu na první barevné políčko, shodné s barvou, která padla na kostce. Potom pokračuje ve hře další hráč. Pokud je políčko již obsazené jinou figurkou, postaví svoji figurku na první volné políčko před ní. Pokud hráč vstoupí na políčko, od kterého vede růžová mašle, posune ihned svoji figurku nahoru až na políčko, kde mašle končí. Jeho pohyb je tedy rychlejší. V případě, že hráč ukončí svůj tah na políčku, ze kterého vede modrá mašle, musí ihned svoji figurku posunout zpět podle mašle až na políčko, kde končí. V dalším kole postupuje obvyklým způsobem.

Poznámka: Mašle plní svoji funkci pouze ve svém směru. Růžová mašle posunuje hráče dopředu a modrá vrací zpět. V opačném směru nemají žádnou funkci.

KONEC HRY

Vítězí hráč, který vstoupí jako první na poslední žluté políčko u princezny Sofie. Hráč musí při posledním hodu hodit žlutou barvu. V případě, že hodí jinou a nemůže postoupit dopředu, zůstane stát a čeká na další kolo.

Přejeme hodně štěstí při hře!



Sofia

SK

Hra pre: 2–6 hráčov, **Vek:** od 3 rokov, **Dĺžka hry:** 15 minút

Obsah: 1 herný plán, 6 figúrok rôznych farieb, 1 farebná hracia kocka, pravidlá

Princezná Sofia pozvala svoju sestru Amber a svojich zvieracích priateľov na čaj. Všetci sa veľmi tešia a chcú prísť čo najskôr. Vydajte sa s nimi na cestu prepletenou farebnými mašľami, ktoré vás niekedy zrýchlia, inokedy spomalia. Pohyb po ceste určuje farebná kocka. Hra je preto vhodná pre malé deti, ktoré nevedia počítať.

CIEĽ HRY

Prísť k princeznej Sofii ako prvý.

ZAČIATOK HRY

Herný plán rozložte do stredu stola. Každý hráč si vezme figúrku svojej farby a postaví ju na políčko so šípkou. Hru začína hráč, ktorý má najradšej čaj alebo ten najmladší. Hráči sa v hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek.

PRAVIDLÁ

Hráč, ktorý je na rade, hodí kockou a postúpi dopredu na prvé farebné políčko, zhodné s farbou, ktorá padla na kocke. Potom pokračuje v hre ďalší hráč. Ak je políčko už obsadené inou figúrkou, postaví svoju figúrku na prvé voľné políčko pred ňou. Ak hráč vstúpi na políčko, od ktorého vedie ružová mašľa, posunie ihneď svoju figúrku hore až na políčko, kde mašľa končí. Jeho pohyb je teda rýchlejší. V prípade, že hráč ukončí svoj ťah na políčku, z ktorého vedie modrá mašľa, musí ihneď svoju figúrku posunúť späť podľa mašle až na políčko, kde končí. V ďalšom kole postupuje obvyklým spôsobom.

Poznámka: *Mašľa plní svoju funkciu len vo svojom smere. Ružová mašľa posúva hráčov dopredu a modrá vracia späť. V opačnom smere nemajú žiadnu funkciu.*

KONIEC HRY

Víťazí hráč, ktorý vstúpi ako prvý na posledné žlté políčko u princeznej Sofie. Hráč musí pri poslednom hode hodiť žltú farbu. V prípade, že hodí inú a nemôže postúpiť dopredu, zostane stáť a čaká na ďalšie kolo.

Prajeme veľa šťastia pri hre!



Sofia

GB

Game for: 2–6 players, **Age:** 3 years and over, **Game length:** 15 minutes

Game contents: 1 gaming board, 6 pieces of different colours, colour dice, rules

Princess Sofia has invited her sister Amber and her animal friends for tea. Everybody is looking forward to it very much and want to arrive as soon as possible. Set out for a journey along with them; the way is interlaced with colourful ribbons that will sometimes accelerate and other times decelerate your progress. The movement on the way is determined by a colour dice. The game is therefore suitable for small kids who cannot count.

GOAL OF THE GAME

To be the first to arrive to Princess Sofia.

START OF THE GAME

Unfold the gaming board in the middle of the table. Each player will take a piece of the respective colour and put it on the point with the arrow. The player who likes tea most of all or the youngest player start the game. The players take turns clockwise in the game.

RULES

The player whose turn has come will throw the dice and move forward to the first colour point identical to the colour thrown on the dice. Then the next player will continue the game. If the point is already taken by another piece, the player will put his/her piece on the first free point before it. If the player lands on a point from which a pink ribbon runs, the player will move his/her piece up to the point where the ribbon ends. The move has become faster. If the player lands on a point from which a blue ribbon runs, the player must move his/her piece back to the point where the ribbon ends. The player will move as usual in next round.

Note: *The ribbon fulfils its function only in its direction. The pink ribbon moves the player forward and the blue ribbon moves the player backward. They do not have any function in opposite directions.*

END OF THE GAME

The player who has been the first to reach the last yellow point at Princess Sofia's is the winner. The player must throw yellow colour by the last throw. If the player has thrown another colour, the player cannot move forward and must wait for next round.

We wish you good luck in the game!



2–6 játékos részére, 3 éves kortól ajánlott, **Játékidő:** 15 perc

A doboz tartalma: játéktábla, 6 bábu, szín dobókocka, játékszabály

Szofia hercegnő teázní hívja testvérét Ambert és kislát barátait. Mindenki nagyon izgatott, és minél előbb szeretne megérkezni. Tarts velük Te is! Színes szalagok szegélyezik az utat, ezek hol segítenek, hol pedig lassítanak. A táblán való haladást szín dobókocka határozza meg, így a játékot a számolni még nem tudó kisgyermek is játszhatja.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékot az nyeri meg, aki elsőként érkezik Szofiahoz.

INDULHAT A JÁTÉK

Hajtogassátok szét a játéktáblát, és tegyétek az asztal közepére. Mindenki válasszon magának egy bábút, és tegye a tábla alsó részén lévő nyíllal jelölt mezőre. A legfiatalabb játékos kezd (vagy aki legjobban szereti a teát). A többiek az óramutató járásnak megfelelő sorrendben következnek.

SZABÁLYOK

A soron lévő játékos dob a kockával, majd bábujával a dobott színnel megegyező, a bábujához legközelebb lévő mezőre léphet előre. Ezután a következő játékos dobhat. Ha valakinek bábujával olyan mezőre kellene lépnie, ahol már áll valaki, akkor meg kell állnia a megfelelő szín előtt lévő első szabad mezőn. Ha egy játékos rózsaszín szalaggal jelölt mezőre lép, akkor a bábu továbbhaladhat arra a mezőre, ahová a szalag vezet, így gyorsabban haladhat. Ha egy játékos kék szalaggal jelölt mezőre lép, akkor vissza kell lépnie arra a mezőre, ahová a szalag vezet. A következő körben a játékos újra dobhat.

Megjegyzés: A szalagnak mindig csak egy irányban van hatása. A rózsaszín szalag előre visz, a kék pedig visszafelé. Az ellenkező irányokra a szalagoknak nincs hatása.

A JÁTÉK VÉGE

A játékot az nyeri meg, aki elsőként éri el a Szofia melletti sárga mezőt. A játékos utolsó dobásának sárga színnek kell lennie. Ha olyan színt dob a játékos, amilyen mező már nincs előtte, akkor a helyén marad, és vár, amíg újra rá kerül a sor.

Sok szerencsét kívánunk a játékhoz!



Sofija

SLO

Igra za: 2 do 6 igralcev, **Starost:** Od 3. leta, **Trajanje igre:** 15 minut

Vsebuje: 1 igralni plan, 6 figur različnih barv, 1 barvno igralno kocko, pravila igre

Princesa Sofija je povabila svojo sestro Amber in svoje prijatelje živalce na skodelico čaja. Vsi so zelo navdušeni in čim prej želijo priti na obisk. Podajte se skupaj z njimi na pot prepleteno z barvnimi pentljami, ki vas bodo občasno pospešile ali upočasnile. Premikanje po poti določa barvna kocka. Igra je zato primerna tudi za majhne otroke, ki še ne znajo šteti.

CILJ IGRE

Prispeti do princese Sofije kot prvi.

ZAČETEK IGRE

Igralni plan razprostrite na sredino mize. Vsak igralec vzame figuro zelene barve in jo postavi na polje s puščico. Igrati prične tisti, ki ima najraje čaj, oziroma najmlajši med igralci. Igralci se pri igri redno izmenjujejo v smeri urinih kazalcev.

PRAVILA

Igralec, ki je na vrsti, vrže kocko in figurico premakne na tisto barvno polje, ki ga pokaže kocka. Nato nadaljuje drug igralec. Če se na polju nahaja še katera druga figura, igralec postavi svojo figuro na prvo prosto polje pred njo. V kolikor igralec stopi na polje, od katerega pelje rožnata pentlja, premakne lahko svojo figurico navzgor takoj do polja na samem vrhu pentlje. Premika se torej hitreje. V primeru, da igralec konča svojo potezo na polju s katerega pelje modra pentlje, mora svojo figuro takoj premakniti nazaj na polje na samem vrhu pentlje. V naslednjem krogu igre postopa na običajen način.

Opomba: Pentlja spolnjuje svojo funkcijo samo v svoji smeri. Rožnata pentlja premika igralca naprej, modra ga vrača nazaj. V obratni smeri pa nimata nobene funkcije.

KONEC IGRE

Zmaguje tisti, ki prispe kot prvi na zadnje rumeno polje do princese Sofije. Zadnji zadetek, ki ga igralec vrže, mora biti rumene barve. V primeru, da vrže drugo barvo in ne more postopati naprej, ostane na mestu in čaka naslednji krog.

Želimo Vam veliko sreče pri igri!



Sofija

HR

Igra za: 2–6 igrača, **Uzrast:** od 3 godina, **Duljina igre:** 15 minuta

Sadržaj: 1 plan igre, 6 figura raznih boja, 1 kocka u boji, pravila

Princeza Sofija pozvala je svoju sestru Amber i svoje prijatelje - životinjice. Svi se tome mnogo vesele i žele doći što prije. Krenite s njima na put propleten mašnjama u boji, koje će vas nekad ubrzati, a nekada usporiti. Kretanje na putu određuje kocka u boji. Iz tog razloga je igra prikladna i za malu djecu koja ne znaju brojati.

CILJ IGRE

Stići do princeze Sofije kao prvi.

POČETAK IGRE

Plan igre raširite na sredinu stola. Svaki igrač uzme figuru svoje boje i stavi je na polje sa strelicom. Igru započinje igrač koji najviše voli čaj ili je najmlađi od sviju. Igrači se tijekom igre redovito mijenjaju u smjeru kretanja kazaljki na satu.

PRAVILA

Igrač koji je na redu, baca kocku i pomjera se unaprijed na prvo polje u boji koje je podudarno s bojom na kocki. Igru nastavlja sljedeći igrač. Ukoliko je polje već zauzeto drugom figurom, stavlja svoju figuru na prvo slobodno polje ispred nje. Ako igrač stane na polje od kojega vodi ružičasta mašna, odmah pomjera svoju figuru gore na polje gdje se mašna završava. Njegovo kretanje je dakle brže. U slučaju da igrač završi svoj potez na polju od kojega vodi plava mašna, mora odmah svoju figuru vratiti natrag prema mašni na polje gdje se završava. U sljedećem kolu postupa se na uobičajen način.

Napomena: Mašna ispunjava svoju funkciju samo u svome smjeru. Ružičasta mašna pomjera igrača unaprijed, a plava ih vraća natrag. U suprotnom smjeru nemaju nikakvu funkciju.

KRAJ IGRE

Pobjeđuje igrač koji dođe prvi na zadnje žuto polje kod princeze Sofije. Igrač mora prilikom zadnjeg bacanja kocke dobiti žutu boju. U slučaju da dobije drugu i ne može se pomjeriti unaprijed, ostaje na mjestu i čeka sljedeće kolo.

Želimo Vam mnogo sreće u igri!



Игра за: 2–6 играча, **Узраст:** од 3 година, **Дужина игре:** 15 минута

Садржај: 1 план игре, 6 фигурица разних боја, 1 коцка у боји, правила

Принцеза Софија је позвала своју сестру Амбер и своје пријатеље - животиње. Сви се томе много радују и једва чекају да дођу. Пођите са њима на пут испреплетен машнама у боји, које ће вам некада повећати брзину, а некада је смањити. Кретање на путу одређује коцка у боји. Зато је игра погодна и за малу децу која не знају да броје.

ЦИЉ ИГРЕ

Доћи до принцезе Софије као први.

ПОЧЕТАК ИГРЕ

План игре прострите на средину стола. Сваки играч користи фигурицу своје боје и стави је на поље са стрелицом. Игру започиње играч који највише воли чај или је најмлађи од свију. Играчи се у току игре редовно мењају у смеру кретања казалачки на сату.

ПРАВИЛА

Играч који је на реду баца коцку и помера се унапред на прво поље у боји које је подударно са бојом на коцки. Игру наставља следећи играч. Уколико је поље већ заузето другом фигуром, ставља своју фигуру на прво слободно поље испред ње. Ако играч стане на поље од којег води ружичаста машна, одмах помера своју фигуру горе на поље где се машна завршава. Његово кретање је значи брже. У случају да играч заврши свој потез на пољу од којег води плава машна, мора одмах своју фигуру да врати назад према машини на поље где се завршава. У следећем колу се поступа на уобичајен начин.

Напомена: Машна врши своју функцију само у свом смеру. Ружичаста машна помера играче унапред, а плава их враћа уназад. У супротном смеру немају никакву функцију.

КРАЈ ИГРЕ

Побјеђује онај играч који дође први на последње жуто поље код принцезе Софије. Играч мора приликом последњег бацања коцке добити жуту боју. У случају да добије другу и не може да се помери унапред, остаје на месту и чека следеће коло.

Желимо Вам много среће у игри!



Joc pentru : 2–6 jucători, **Vârsta:** de la 3 ani, **Durata jocului:** 15 minute

Conținut: 1 plan de joc, 6 piese de joc de diferite culori, 1 zar colorat de joc, regulile jocului

Principesa Sofie a invitat-o pe sora sa Amber și pe prietenii săi animalari pentru cai. Toți se bucură mult și vor să ajungă cât mai repede. Porniți împreună cu ei la drum împletit cu panglici colorate care o dată vă accelerează altă dată vă încetineală. Circulația pe drum este determinată de un zar colorat. Din acest motiv jocul este potrivit pentru copii mici care încă nu știu să calculeze.

TELUL JOCULUI

Să ajungă la principesa Sofie primul.

PREGĂTIREA JOCULUI

Planul jocului puneți în mijlocul mesei. Fiecare jucător va lua piesa de joc de culoarea sa și o pune pe câmpul cu săgeată. Jocul începe jucătorul căruia îi place cel mai mult ceaiul sau care este cel mai tânăr. Jucătorii se alternează în sensul acelor ceasornicului.

REGULILE JOCULUI

Jucătorul căruia i-a venit rândul aruncă zarul și va avansa pe primul câmp colorat identic cu culoarea care a apărut pe zar. Apoi continuă jocul următorul jucător. În cazul în care câmpul este deja ocupat cu o altă piesă de joc atunci pune figurina respectivă pe primul câmp liber în față. În cazul în care jucătorul intră pe câmpul de la care duce panglica trandafiriu atunci deplasează imediat figurina sa de joc în sus pe câmpul unde panglică termină. Deci deplasarea este mai rapidă. În cazul în care termină deplasarea sa la câmp de la care duce o panglică albastră atunci trebuie ca figurina sa de joc să deplaseze înapoi respectând drumul panglicii până la câmpul unde termină. La turul următor se procedează în mod normal.

Observație: Panglica îndeplinește funcția sa numai în sensul său de deplasare. Panglica trandafiriu face ca jucătorul să se deplaseze înainte și panglica albastră îl duce înapoi. În sensul invers n-au nici o funcție.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Câștigă jucătorul care intră primul pe ultimul câmp galben la principesa Sofie. Jucătorul trebuie ca a ultima aruncare să aibă pe zar culoarea galbenă. În cazul că pe zar apare o altă culoare nu poate să avanseze, rămâne pe loc și așteaptă să-i vină rândul în următorul tur.

Vă dorim o distracție plăcută și mult noroc la joc!



Игра за: 2–6 играчи, **Възраст:** от 3 години, **Времетраене на играта:** 15 минути

Съдържание: 1 план на играта, 6 фигурки с различен цвят, 1 цветно зарче, Правила на играта

Принцеса София кани своята сестра Амбър и своите приятели животните на чай. Всички очакват това с нетърпение и искат да дойдат възможно най-бързо. Тръгнете с тях на път, който е проплетен с пъстри панделки, които понякога ще ви забързат, а понякога ще ви забавят. Движението по пътя се определя от шареното зарче. Играта е подходяща за малки деца, които не могат да смятат.

ЦЕЛ НА ИГРАТА

Да се стигне първи при принцеса София.

НАЧАЛО НА ИГРАТА

Сложете плана на играта в средата на масата. Всеки играч взема фигурката със своя цвят и я поставя на полето със стрелката. Играта се започва от играча, който най-много обича чай, или от най-малкия. Играчите се редуват в посока на часовниковата стрелка.

ПРАВИЛА

Играчът, който е на ред, хвърля зарчето и застава на първото цветно поле според цвета, който му се е паднал на зарчето. След това продължава следващият играч. Ако полето е вече заето от друга фигурка, той трябва да сложи своята фигурка на първото свободно поле пред нея. Ако играчът застане на поле, през което минава розова панделка, премества фигурката си нагоре, на полето, където розовата панделка свършва. Така той се придвижва по-бързо. В случай, че играчът приключва своя ход на поле, от което тръгва синя панделка, той веднага трябва да премести своята фигурка обратно там, където панделката свършва. В следващия кръг върви както обикновено.

Забележка: Панделките изпълняват своите функции само в една посока. Розовата панделка премества играча напред, а синята панделка го връща назад. В обратна посока те нямат никаква функция.

КРАЙ НА ИГРАТА

Победителят е този, който първи успее да стигне на последното жълто поле при принцеса София. Играчът при последния ход трябва да хвърли жълт цвят. Ако хвърли някакъв друг цвят и не може да върви напред, трябва да остане да чака следващия кръг.

Желаем ви късмет и приятна игра!



Žaidimas skirtas: 2–6 žaidėjams, **Amžius:** nuo 3 metų, **Žaidimo trukmė:** 15 minučių
Pakuotės turinys: 1 žaidimo planas, 6 įvairiaspalvės figūrėlės, 1 spalvotas žaidimo kauliukas, taisyklės

Princesė Sofija pasikvietė savo seserį Amber ir savo draugus žvėrelius išgerti arbatos. Visi labai džiaugiasi ir skuba ateiti kuo greičiau. Išėikime kartu su jais į kelių apipintą spalvotais kaspinais, kurie kai kada jus pagreitins, o kai kada pristabdys. Judėjimą keliu valdo spalvotas žaidimo kauliukas. Todėl žaidimas tinka ir mažiems, skaičiuoti dar nemokantiems vaikams.

ŽAIDIMO TIKSLAS

Ateiti pas princesę Sofiją pirmas.

ŽAIDIMO PRADŽIA

Žaidimo planą išskleiskite stalo viduryje. Kiekvienas žaidėjas paima savo spalvos figūrėlę ir pastato ant laukelio su strėlele. Žaidimą pradeda arbatą labiausiai mėgstantis arba jauniausias žaidėjas. Žaidėjai keičiasi laikrodžio rodyklės kryptimi.

TAISYKLĖS

Žaidėjas, kuriam atėjo eilė žaisti, meta kauliuką ir savo figūrėlę perkelia ant pirmo tos pačios spalvos, kuri jam iškrito ant kauliuko, laukelio. Po jo seka kitas žaidėjas. Jeigu ant laikelio jau stovi kita figūrėlė, savo figūrėlę pastato ant pirmo laisvo laukelio už jos. Jeigu žaidėjo figūrėlė atsistos ant laukelio, nuo kurio veda rožinis kaspinas, savo figūrėlę pastums į viršų ir pastatys ant laukelio kur kaspinas baigiasi. Taigi jo figūrėlė judės greičiau. Tuo atveju, jeigu žaidėjo figūrėlė atsistos ant laikelio, nuo kurio veda mėlynas kaspinas, savo figūrėlę pagal kaspiną turi perkelti atgal, ant laukelio kur kaspinas baigiasi. Sekančiame rate elgiamasi taip pat.

Pastaba: Kaspiniai savo užduotį vykdo tik viena kryptimi. Rožinis kaspinas žaidėjo figūrėlę pastumia į priekį, o mėlynas gražina atgal. Atvirkščia kryptimi kaspiniai neveikia.

ŽAIDIMO PABAIGA

Laimi žaidėjas kurio figūrėlė pirmą atsistos ant geltono laukelio šalia princesės Sofijos. Žaidėjui paskutiniame metime turi iškristi geltona spalva. Kitu atveju negali figūrėlės pastumti į priekį, lieka stovėti ir turi laukti savos eilės sekančiame rate.

Linkime daug sėkmės žaidime!



Sofija

LV

Spēle: 2–6 spēlētājiem, **Vecums:** no 3 gadiem, **Spēles ilgums:** 15 minūtes

Saturs: 1 spēles plāns, 6 figūriņas dažādās krāsās, 1 krāsains metamais kauliņš, noteikumi

Princese Sofija ielūdz savu māsu Amberu un savus draugus - dzīvnieciņus - uz tēju. Visi to ar nepacietību gaida un vēlas atnākt cik vien iespējams agrāk. Dodieties ar viņiem ceļā, kas caurvīts ar krāsainām lentēm, kuras jums reizumis palīdzēs pārvietoties ātrāk, reizumis jūs aizkavēs. Kustību pa ceļu nosaka krāsains metamais kauliņš. Tāpēc spēle ir piemērota maziem bērniem, kas vēl neprot skaitīt.

SPĒLES MĒRĶIS

Pirmajam nonākt pie princeses Sofijas.

SPĒLES SĀKUMS

Izklājiet spēles plānu galda vidū. Katrs spēlētājs paņem savas krāsas figūriņu un novieto uz lauciņa ar bultiņu. Spēli sāk spēlētājs, kuram visvairāk garšo tēja vai arī visjaunākais spēlētājs. Spēlētāji spēlē regulāri mainās pulksteņrādītāju kustības virzienā.

NOTEIKUMI

Spēlētājs, kura kārtā ir pienākusi, met kauliņu un dodas uz priekšu, uz pirmo krāsaino lauciņu, kas atbilst krāsai, kas atrodas metamā kauliņa virspusē. Pēc tam spēli turpina nākamais spēlētājs. Ja lauciņu jau ir aizņēmusi cita figūriņa, tas noliek savu figūriņu uz pirmā brīvā lauciņa pirms tā. Ja spēlētājs nonāk lauciņā, no kura stiepjas sārta lente, tas nekavējoties pārvieto savu figūriņu uz lauciņu, kur lente beidzas. Viņš tā tad pārvietojas ātrāk. Gadījumā, ja spēlētājs ir beidzis savu gājieni uz lauciņa, no kura stiepjas zila lente, tam nekavējoties jāpārvieto sava figūriņa atpakaļ atbilstoši lentei uz lauciņu, kur lente beidzas. Nākamajā gājienā rīkojieties kā parasti.

Piezīme: Lentēs savas funkcijas pilda tikai savā virzienā. Sārtā lente palīdz spēlētājam virzīties uz priekšu, bet zilā - atpakaļ. Pretējā virzienā tām nav nekādu funkciju.

SPĒLES BEIGAS

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais nonāk pēdējā, dzeltenajā lauciņā pie princeses Sofijas. Pēdējā metienā spēlētājam jāuzmet dzeltenā krāsa. Gadījumā, ja tas uzmet citu un nevar doties uz priekšu, tas paliek uz vietas un gaida līdz nākamajam metienam.

Vēlam jums labu veiksmi spēlē!



Sofia

EST

Mäng on mõeldud: 2–6 mängijale, **Vanus:** alates 3. eluaastast, **Mängu kestus:** 15 minutit
Sisaldab: 1 mängulaud, 6 eri värvi nuppu, 1 värviline täring, reeglid

Printsess Sofia kutsus oma õe Amberi ja loomadest sõbrad teed jooma. Kõik on väga rõõmsad ja tahavad võimalikult kiiresti kohale jõuda. Asuge koos nendega teele, millel on värvilised lipsukesed. Mõnikord annavad need hoogu juurde, vahel võtavad maha. Liikumist määrab värviline täring. Mäng sobib väikestele lastele, kes ei oska veel loendada.

MÄNGU EESMÄRK

Jõuda esimesena printsess Sofia juurde.

MÄNGU ALGUS

Asetage mängulaud laua keskele. Iga mängija võtab oma värvi nupu ja paneb selle noolega väljale. Mängu alustab mängija, kes joob teed kõige meelsamini või kes on kõige noorem. Mängijad mängivad kordamööda päripäeva.

REEGLID

See mängija, kelle kord on mängida, viskab täringut ja liigub edasi esimesele seda värvi väljale, mis tuli täringul. Seejärel jätkab mängimist järgmine mängija. Kui väljal on juba teist värvi nupp, siis paneb ta oma nupu esimesele vabale väljale enne seda. Kui mängija satub väljale, kust algab roosa lipsuke, siis viib ta oma nupu kohe üles sellele väljale, kus lipsuke lõpeb. Tema liikumine on seega kiirem. Kui mängija käik lõpeb väljal, kust algab sinine lipsuke, siis viib ta oma nupu kohe tagasi sellele väljale, kus lipsuke lõpeb. Järgmisel korral käib ta tavalisel moel.

Märkus: Lipsukesed täidavad oma funktsiooni ainult ühes suunas. Roosa lipsuke viib mängijat edasi ja sinine tagasi. Vastassuunas puudub neil funktsioon.

MÄNGU LÕPP

Võidab mängija, kes jõuab esimesena printsess Sofia juures olevale kollasele väljale. Mängija peab viimasel käigul saama täringul kollase värvi. Kui ta viskab teise värvi ega saa edasi liikuda, jääb ta seisma ja ootab järgmist vooru.

Soovime palju mänguõnne!



Игра для: 2–6 игроков, **Возраст:** с 3 лет, **Продолжительность игры:** 15 минут

Содержание: 1 игровое поле, 6 фишек разного цвета, 1 цветной игральный кубик, правила

Принцесса София пригласила свою сестру Амбер и ее друзей-зверюшек для чая. Все с нетерпением ждут и хотят прийти как можно скорее. Отправьтесь с ними в путешествие, перевитое цветными лентами, которые вас иногда ускоряют, а иногда - замедляют. Движение по пути определяет цветной кубик. Поэтому игра подходит для маленьких детей, которые не умеют считать.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым прибыть к принцессе Софии.

НАЧАЛО ИГРЫ

План игры развернуть на середине стола. Каждый игрок берет фигурку своего цвета и ставит её на поле со стрелкой. Игра начинается с игрока, который больше любит чай или с самого младшего. В ходе игры игроки регулярно чередуются в направлении по часовой стрелке.

ПРАВИЛА

Игрок, чья очередь наступила, бросает кубик и продвигается вперед к первому полю такого же цвета, как цвет, который выпал на кубике. Затем продолжает играть следующий игрок. Если это поле уже занято фишкой другого игрока, то он ставит свою фишку на первое свободное поле перед ней. Если игрок попадает на поле, от которого отходит розовая лента, то он переместит свою фигурку вперед на поле, где лента заканчивается. Таким образом, он двигается быстрее. В том случае, если игрок заканчивает свой ход на поле, от которого отходит голубая лента, он должен немедленно переместить свою фигурку назад на поле, где лента заканчивается. В следующем раунде игрок ходит в обычном порядке.

Примечание: Ленты выполняют свою функцию только в своём направлении. Розовая лента перемещает игрока вперед, а синяя - возвращает назад. В обратном направлении они не имеют никакой функции.

КОНЕЦ ИГРЫ

Побеждает тот игрок, который первым придёт на последнее желтое поле принцессы Софии. Игрок должен при последнем броске бросить на кубике желтый цвет. В том случае, если выпал другой цвет, игрок не может двигаться вперед, останавливается и ожидает следующего раунда.

Удачи Вам в игре!





© Disney

Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic

www.mojedino.cz
www.dinodarky.cz
www.mojetatra.cz



97720287 N