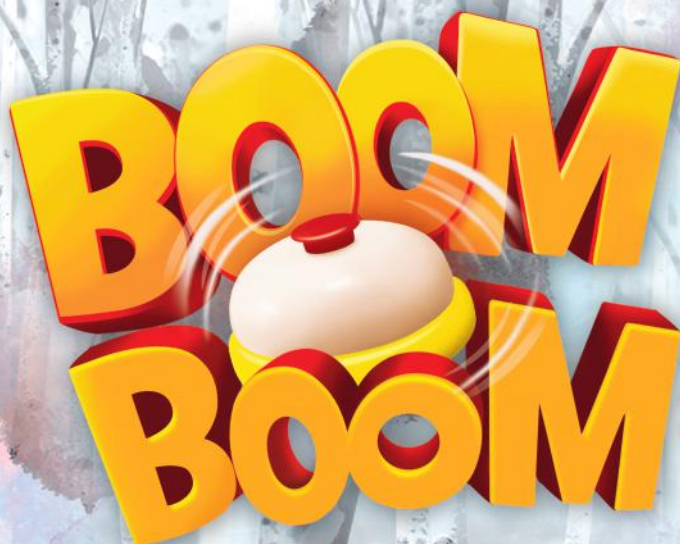


From the Movie

Disney
FROZEN II



Instrukcja



Játékszabály



Návod



Návod



Instrucțiuni



Zawartość pudełka: plansza, 56 kart, dzwonek, instrukcja.

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 6+

Czas gry: 10-20 min.



A doboz tartalma: játéktábla, 56 kártya, csengő, játékszabály.

Játékosok száma: 2-4

Életkor: 6+

Játékidő: 10-20 perc



Obsah balení: hrací plán, 56 karet, zvonek, návod.

Počet hráčů: 2-4

Věk: 6+

Délka hry: 10-20min.



Obsah balenia: hrací plán, 56 kariet, zvonček, návod.

Počet hráčov: 2-4

Vek: 6+

Trvanie hry: 10-20 minút



Conținutul cutiei: tablă de joc, 56 de cărți, sonerie, instrucțiuni.

Numărul de jucători: 2-4

Vârsta: 6+

Durata jocului: 10-20 min





CEL GRY

Zbierzcie swoje stosy tak, aby znalazły się w nich po 4 takie same karty.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Rozłóżcie planszę na płaskiej powierzchni.
W wycięciu na środku planszy ustawcie dzwonek.

Rozdajcie graczom karty, dzieląc je na zakryte stosy.
W każdym z nich muszą znaleźć się 4 karty.

- **2 graczy – każdy otrzymuje po 6 stosów**
- **3 graczy – każdy otrzymuje po 4 stosy**
- **4 graczy – każdy otrzymuje po 3 stosy**

Ostatnie 4 karty połóżcie na planszy odkryte tak, aby wszyscy gracze mieli do nich dostęp.

ROZGRYWKA

Najmłodszy zawodnik dzwoni dzwonkiem i rozpoczyna rozgrywkę. Wszyscy gracze jednocześnie. Każdy z Was może wziąć na rękę dowolny ze swoich stosów i wymienić z niego jedną kartę na dowolną kartę z planszy. Musicie robić to szybko, inni gracze mogą również polować na te same karty.

- Możecie w każdej chwili wziąć do ręki dowolny ze swoich stosów.
 - W ręce możesz trzymać naraz tylko jeden ze swoich stosów.
 - Nie możecie wymieniać kart pomiędzy stosami – ani swoimi, ani przeciwnika.
 - Kiedy skompletujesz swój pierwszy stos, uderzasz w dzwonek jeden raz.
 - Przy każdym kolejnym ułożeniu stosu zadzwoni dzwonkiem o jeden raz więcej.
 - Kto pierwszy ułoży wszystkie swoje stosy i zadzwoni dzwonkiem – woła „Boom Boom!”.
- W ten sposób kończy daną rundę i otrzymuje jeden punkt.

KONIEC GRY

Ustalcie przed rozgrywką, do którego momentu chcecie grać.

- W pierwszym wariantcie gra kończy się, gdy któryś z graczy jako pierwszy zdobędzie 5 punktów.
- Drugi wariant to limit rund – sugerujemy rozegranie 10. Po rozegraniu wszystkich podliczcie swoje punkty. Zwycięża osoba z największą liczbą punktów.
- Zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą punktów, otrzymuje ona kartę ze złotym medalem. Kolejne osoby otrzymują karty nagród zgodnie z miejscami, które zajęły.
- W przypadku remisu rozegrajcie jedną rundę dodatkową.





A JÁTÉK CÉLJA

Állítsd össze a paklijaidat úgy, hogy mindegyik 4 egyforma kártyából álljon.

A JÁTÉK FELÁLLÍTÁSA

Helyezd a táblát egy sima felületre.

Tedd be a csengőt a tábla közepén kivágott lyukba.

Oszd ki a kártyákat lefelé fordított paklikban.

Minden pakli 4 kártyából álljon.

- **2 játékos – fejenként 6 pakli**
- **3 játékos – fejenként 4 pakli**
- **4 játékos – fejenként 3 pakli**

Az utolsó 4 kártyát helyezd a táblára felfelé fordítva úgy, hogy minden játékos elérje.

A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos megnyomja a csengőt, és megkezdja a játékot. Mindenki egyszerre játszik. Minden játékos kézbe veheti bármelyik pakliját, és kicserélhet belőle egy kártyát a táblán lévő bármelyik kártyával. Gyorsan kell cselekedned, mivel más játékosok is vadászhatnak ugyanazokra a kártyákra.

- Bármikor kicserélheted a kezekben lévő paklit.
- Egyszerre csak egy pakli kártya lehet a kezekben.
- Sem a saját paklik között, sem az ellenfél paklijaival nem lehet kártyát cserélni.
- Ha kész vagy az első pakliddal, nyomd meg egyszer a csengőt.
- Minden elkészült pakli után nyomd meg ismét a csengőt.
- Akinek elsőként áll össze minden paklija, az csenget, és azt kiáltja, hogy „bumm-bumm!”
Ezzel véget ér a kör, és a játékos szerez egy pontot.

A JÁTÉK VÉGE

Mielőtt elkezded, döntsétek el, hogy mikor érjen véget a játék.

- Az első változatban akkor ér véget a játék, amikor a játékosok egyike megszerez 5 pontot.
- A második változatban a körök száma van megszabva. Maximum 10 kört javasolunk. Miután lejátszottátok a köröket, számoljátok össze a pontjaitokat. A legtöbb pontot szerző játékos győz.
- Az nyeri a játékot, aki a legtöbb pontot szerzi – ezt követően egy aranyéremkártyát kap. A többi játékos a pontjainak megfelelően egy-egy éremkártyát kap.
- Holtverseny esetén játszátok még egy kört.





CÍL HRY

Sesbírej vlastní balíčky tak, aby každý z nich obsahoval 4 stejné karty.

PŘÍPRAVA HRY

Polož hrací desku na rovný povrch.
Polož zvonek do výřezu uprostřed desky.

Rozdej karty do balíčků tak, aby byly obrázkem dolů.
Každý balíček by měl obsahovat 4 karty.

- 2 hráči – 6 balíčků pro každého
- 3 hráči – 4 balíčky pro každého
- 4 hráči – 3 balíčky pro každého

Poslední 4 karty polož obrázkem nahoru na desku, aby se k nim hráči mohli dostat.

PRŮBĚH HRY

Nejmladší hráč zazvoní na zvonek a zahajuje hru. Všichni hrají najednou. Každý hráč si může vzít do ruky jakýkoli ze svých balíčků a vyměnit si jednu kartu za jakoukoli kartu na desce.

Musíš to udělat rychle, protože protihráči mohou mít záslusk na stejné karty jako ty.

- Balíček, který máš v ruce, si můžeš kdykoli vyměnit.
- Můžeš mít v ruce jenom jeden balíček karet najednou.
- Nemůžeš vyměňovat karty mezi svými ani protihráčovými balíčky.
- Když máš hotový první balíček, zazvoníš jednou na zvonek.
- Za každý další balíček, který dokončíš, zazvoníš na zvonek ještě jednou.
- Hráč, který sesbírá všechny balíčky jako první a zazvoní na zvonek, zvolá: „Bum bum!“
Tímto způsobem hráč ukončí kolo a získá bod.

KONEC HRY

Ještě před začátkem hry se dohodněte, kdy budete chtít hru ukončit.

- První možností je ukončit hru, když některý hráč získá 5 bodů.
- Druhou možností je stanovení určitého počtu kol. My navrhujeme ukončit hru po 10 kolech. Po odehrání všech kol si hráči spočítají své body. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.
- Vítězem je hráč s nejvyšším počtem bodů a získává kartu se zlatou medailí. Ostatní hráči získávají karty s cenami podle svého bodového umístění.
- Pokud je to nerozhodně, zahrajte si ještě jedno kolo.





CIEĽ HRY

Zobierajte si vlastné kôpky tak, aby každá obsahovala 4 rovnaké karty.

PRÍPRAVA HRY

Položte hraciu podložku na rovný povrch.

Položte zvonček do vyrezanej časti v strede hracej podložky.

Rozdajte karty otočené prednou stranou nadol na kôpky. V každej kôpke by mali byť 4 karty.

• 2 hráči – 6 kôpok každý

• 3 hráči – 4 kôpky každý

• 4 hráči – 3 kôpky každý

Posledné 4 karty položte prednou stranou nahor tak, aby k nim mali prístup všetci hráči.

PRIEBEH HRY

Najmladší hráč zazvoní na zvonček a začne hru.

Všetci hrajú naraz. Každý hráč môže vziať ktorúkoľvek zo svojich kôpok do ruky a vymeniť jednu kartu za ktorúkoľvek kartu na hracej podložke.

Musíte to urobiť rýchlo, pretože ostatní hráči môžu mať záľusk na rovnaké karty.

- Kôpku v rukách si môžete kedykoľvek vymeniť.
- Naraz môžete mať v rukách iba jednu zo svojich kôpok.
- Nemôžete si vymieňať karty medzi kôpkami – ani vašimi, ani súperovými.
- Po zobieraní prvej kôpky zazvoňte raz na zvonček.
- Po zobieraní každej ďalšej kôpky zazvoňte na zvonček ešte raz.
- Kto prvý zobiera všetky svoje kôpky a zazvoní na zvonček, zakričí „Boom Boom!“
Takto hráč ukončí kolo a dostane jeden bod.

KONIEC HRY

Pred začiatkom hry sa dohodnite, kedy chcete hru ukončiť.

- Prvou možnosťou je ukončiť hru vtedy, keď jeden z hráčov získava ako prvý 5 bodov.
- Druhou možnosťou je obmedziť množstvo kôl. Odporúčame hrať maximálne 10 kôl. Po ukončení všetkých kôl si spočítajte body. Hráč s najväčším počtom bodov vyhráva.
- Víťazom je hráč, ktorý nazbiera najviac bodov. Tento hráč dostane kartu so zlatou medailou. Ostatní hráči dostanú výherné karty podľa toho, koľko bodov získali.
- V prípade remízy si zahrajte ešte jedno kolo.





OBIECTIVUL JOCULUI

Strânge teancuri de cărți astfel încât fiecare dintre ele să conțină 4 cărți identice.

PREGĂTIREA JOCULUI

Așezați tabla de joc pe o suprafață plană.
Așezați soneria în decupajul din mijlocul tablei.

Împărțiți cărțile cu fața în jos, în teancuri.
Fiecare teanc trebuie să conțină 4 cărți.

- **2 jucători – 6 teancuri fiecare**
- **3 jucători – 4 teancuri fiecare**
- **4 jucători – 3 teancuri fiecare**

Ultimele 4 cărți trebuie așezate pe tablă cu fața în sus, astfel încât jucătorii să aibă acces la ele.

JOCUL

Cel mai tânăr jucător apasă pe sonerie ca să înceapă. Toată lumea joacă simultan. Fiecare jucător poate lua în mână oricare dintre teancurile proprii și poate schimba orice carte cu o carte de pe tablă. Trebuie să faci acest lucru rapid, deoarece și alți jucători pot urmări aceeași carte.

- Poți schimba teancul din mână în orice moment.
- Nu poți ține în mână decât un singur teanc de cărți odată.
- Nu poți schimba cărțile între teancuri, indiferent dacă este vorba despre teancurile tale sau ale oponentului tău.
- Atunci când ai completat primul teanc, apasă soneria o dată.
- Pentru fiecare teanc completat, apasă soneria din nou, câte o dată.
- Primul care completează toate teancurile și apasă soneria strigă „Boom Boom!”
În acel moment, jucătorul respectiv încheie runda și primește un punct.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Înainte de a începe, trebuie să decideți când se termină jocul.

- În prima variantă, jocul se termină atunci când unul dintre jucători a ajuns la 5 puncte.
- A doua variantă limitează numărul de runde. Noi sugerăm limitarea numărului de runde la 10. După finalizarea tuturor rundelor, numărați punctele fiecăruia. Câștigă jucătorul care a adunat cele mai multe puncte.
- Câștigătorul este cel care adună cele mai multe puncte – și atunci acesta primește cartea cu medalia de aur. Ceilalți jucători primesc cărți premiante în funcție de scorul obținut.
- În caz de egalitate, se mai joacă o rundă.





BOOM BOOM

Pomysł gry/A projekt ütlekgazdája/Námét/Herný nápad/Idee de

proiect: Sławomir Czuba, Wiktor Fabiański, Piotr Milewski,
Grzegorz Traczykowski, Aneta Wróblewska, Jacek Zdybel

Prowadzący projekt/Projektvezető/Vedoucí projektu/Vedúci

projektu/Şef de proiect: Michał Szewczyk

Ilustracje dodatkowe oraz opracowanie graficzne/További

illusztrációk és kialakítás/Ostatni ilustrace a design/Đalsie

ilustrácie a grafický dizajn/Imagini suplimentare și machetă:

Adam Strzelecki, Kamila Mrozek

Opracowanie techniczne/Műszaki fejlesztés/Technický

vývoj/Technický vývoj/Dezvoltare tehnică:

Grzegorz Traczykowski, Aleksandra Niesluchowska

©&TM Spin Master Ltd. All rights reserved.

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

