

TARGETO



TARGETO



Zawartość pudełka:

- 4 katapulty
- 20 pionków
- 9 kubeczków
- 27 żetonów
- instrukcja



Obsah balení:

- 4 katapulty
- 20 figurek
- 9 pohárků
- 27 žetonů
- návod



Obsah balenia:

- 4 katapulty
- 20 figúrok
- 9 pohárikov
- 27 žetónov
- návod k hre



A doboz tartalma:

- 4 katapult
- 20 lövedékgolyó
- 9 csésze
- 27 zseton
- játékszabály



Conținutul cutiei:

- 4 catapulte
- 20 de piese
- 9 pahare
- 27 jetoane
- instrucțiuni





INSTRUKCJA

Targeto to przeżabawna gra z 5 różnymi wariantami zabawy, w której każdy znajdzie coś dla siebie. Chwyćcie katapulty oraz zestawy pionków i sprawdźcie, kto z was najlepiej odnajdzie się w każdym z wariantów.

Przygotowanie do gry

Położcie denko pudełka na płaskiej powierzchni i włóżcie do środka wkładkę z otworami na kubeczki. Umieście 9 kolorowych kubeczków w otworach w dowolnej kolejności. Wybierzcie katapultę oraz zestaw pionków w preferowanym kolorze. Zdecydujcie wspólnie, którym wariantem chcecie rozpocząć grę i przygotujcie się do świetnej zabawy!

1. Traf i zapamiętaj

Umieście w każdym z kubeczków po jednym z 27 żetonów. Kolory kubeczków odpowiadają kolorom na grafice żetonu.



Waszym zadaniem jest jak najszybsze trafienie pionków do kubeczków. Wszyscy strzelacie w tym samym czasie. Musicie również zapamiętać, do jakich kubeczków udało Wam się trafić wszystkie swoje pionki.

Po trafieniu wszystkich swoich pionków krzyczycie **TARGETO!**, a inni gracze zakrywają kubeczki wiekiem od pudełka.





W tym momencie musicie jak najszybciej wymienić, do których żetonów trafiły Wasze pionki. Jeśli zrobicie to prawidłowo, zdobywacie punkt!

W wersji dla najmłodszych graczy zamiast obrazków możecie powiedzieć, do jakich kolorów kubeczków trafiły wasze pionki. Jeśli więcej niż jeden z Waszych pionków trafił do tego samego kubeczka, musicie powiedzieć nazwę obrazka lub kolor kubeczka tyle razy, ile pionków się w nim znajduje.

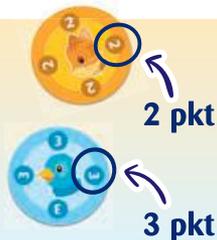
2. Kto ma więcej?

Przed rozgrywką umieśćcie w kubeczkach żetony. Sposób rozmieszczenia żetonów jest całkowicie dowolny, w tym wariacie nie zwracacie uwagi na kolory – dzięki temu każda rozgrywka będzie wyjątkowa.



Wszyscy strzelacie w stronę kubeczków do momentu, kiedy każdy z Was trafi do nich wszystkimi swoimi pionkami.

Każdy trafiony pionek jest punktowany zgodnie z liczbą punktów na żetonie.



Kto jako pierwszy trafi wszystkimi swoimi pionkami do kubeczków, ten otrzymuje **dodatkowo 2 punkty**.

Podliczcie punkty wszystkich graczy – wygrywa osoba, która zdobyła ich najwięcej. W przypadku remisu wygrywa osoba, która szybciej umieściła swoje pionki w kubeczkach.



3. Szybkie zwierzątka

Przed rozgrywką umieśćcie żetony ze zwierzątkami na wieczku od pudełka. Wszystkie żetony muszą być dobrze widoczne dla wszystkich z Was. **Kolor każdego zwierzątka odpowiada kolorowi kubeczka znajdującego się wewnątrz pudełka.**

A Na hasło „START” wszyscy strzelajcie swoimi pionkami do kubeczków. Po trafieniu pionkiem do kubeczka wydajecie dźwięk zwierzątka, do którego udało Wam się trafić. Wygrywa gracz, który pierwszy trafi swoimi pionkami do kubeczków i wyda dźwięki odpowiednich zwierząt podczas rundy.



B Najmłodszy gracz rozpoczyna rozgrywkę. Wszyscy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, strzelacie pionkami do kubeczków. Jeśli nie udało Wam się trafić do żadnego kubeczka, strzał wykonuje kolejny gracz. Kiedy traficie pionkiem do jednego z kubeczków, szybko zakrywacie dłońią odpowiadające mu zwierzątko, nawet jeśli znajduje się w posiadaniu innego gracza. Jeżeli posiadacie już dane zwierzątko, zakryjcie je ręką, aby je chronić. Kto jako pierwszy trafi pionkiem do kubeczka, zabiera żeton. Osoba, która jako pierwsza zbierze 3 żetony, wygrywa rundę.



4. Mistrz baśni

Przed każdą rundą umieśćcie żetony w dowolnych kubeczkach. Najmłodszy gracz strzela 5 pionkami. Po trafieniu wszystkimi pionkami do kubeczków rozpoczynacie opowiadanie najlepszej historii, która wpadnie Wam do głowy. Wykorzystujecie przy tym wszystkie obrazki z żetonów, do których zdołałście trafić.



Proponujemy rozpocząć opowiadanie słowami: „Posłuchajcie, co dziś mi się przytrafiło.” lub „Dawno, dawno temu...”. Po zakończonym opowiadaniu losujecie na nowo żetony i umieszczacie je w kubeczkach dla kolejnego gracza.

Zwróćcie uwagę na wszystkie szczegóły. Żeton z drewnem może oznaczać również las, kolor brązowy, cyfrę 2, a nawet patyczek do lodów.



5. Jedna linia

W tym wariancie żetony nie będą wam potrzebne, możecie odłożyć je na bok.



Najmłodszy gracz rozpoczyna rozgrywkę. Zgodnie z ruchem wskazówek zegara każdy z Was strzela jednym ze swoich pionków do kubeczków. Strzelajcie do tego momentu, aż uda Wam się trafić do któregoś z kubeczków.

Po trafieniu pionkiem do celu zamieniacie miejscami kubeczek, do którego właśnie trafiliście, z innym kubeczkim. Następnie ruch wykonuje kolejny gracz.



Osoba, która jako pierwsza ułoży 3 swoje pionki w jednej linii, otrzymuje punkt.

Liczą się linie w pionie, w poziomie oraz na ukos. Jeśli Wasz pionek wpadł do kubeczka, w którym znajduje się pionek w innym kolorze, zwracacie go właścicielowi. Rozegrajcie tyle rund, ilu jest graczy. Kolejną rundę zaczyna osoba po lewej stronie gracza, który rozpoczynał bieżącą rundę. Jeśli zdarzy Wam się trafić przynajmniej 4 swoimi pionkami do tego samego kubeczka, wyciągacie 3 z nich i natychmiast wykonujecie 1 dodatkowy strzał.

CZ NÁVOD

Targeto je hra, která má 5 variant a je tak zábavná, že si v ní každý najde to své. Popadni katapult a sadu figurek a zjisti, která varianta u každého z vás vede.

Příprava hry

Polož dno krabice na rovnou plochu a vlož do ní vložku s dírami na pohárky. Do děr vlož náhodně 9 barevných pohárků. Vyber si katapult a sadu figurek v barvě, která se ti líbí. Rozhodni, kterou variantu si chceš zahrát, a připrav se na úžasnou zábavu!

1. Tref se a nezapomeň

Do každého pohárku vlož jeden z 27 žetonů. Barvy pohárků souhlasí s barvami žetonů.



Tvým úkolem je vystřelit figurky dovnitř pohárků jak nejrychleji to půjde. Všichni střílí najednou. Zároveň si ale musíš zapamatovat, ve kterých pohárcích tvé figurky přistály.

Jakmile ti dojdou náboje, vykřikni **TARGETO!**, a ostatní hráči by měli pohárky zakrýt víkem krabice.





V tomto okamžiku musíš říct, na kterých žetonech tvé figurky přistály, a to co nejrychleji. Pokud se ti to povede, získáváš bod.

Ve verzi pro mladší hráče je možné namísto žetonů uvádět barvy pohárků, ve kterých figurky přistály. Pokud v jednom pohárku přistálo více figurek, musíš říct, jaký byl obrázek na žetonu nebo jaká byla barva pohárku tolikrát, kolik figurek je uvnitř.

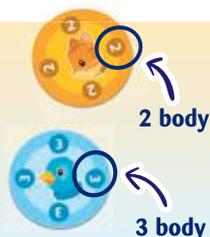
2. Kdo má víc?

Před začátkem hry vlož do pohárků žetony. Způsob, jakým žetony rozdělíš, není pevně daný, takže si v této variantě nemusíš lámat hlavu s barvami. Každá hra tak bude jedinečná.



Všichni střílí na pohárky, dokud v nich nemá každý hráč všechny své figurky.

Za každou figurku, která se dostane do pohárku, získáváš body podle žetonu, který je uvnitř.



První, kdo vystřelí do pohárků všechny své figurky, **získává 2 body navíc**.

Sečti body všech hráčů – kdo získal nejvíce, vyhrává. V případě nerozhodného výsledku vyhrává ten, kdo dostal všechny své figurky do pohárků jako první.



3. Rychlá stvoření

Před zahájením hry polož na víko krabice žetony zvířat. Všichni hráči musí vidět na všechny žetony. **Barva každého žetonu zvířete odpovídá barvě pohárku uvnitř krabice.**

A Jakmile zazní „START“, začnou všichni střílet své figurky do pohárků. Pokud se trefíš, musíš vydat zvuk zvířete, do jehož pohárku ses strefil. Vítězí hráč, který jako první vystřelí všechny své figurky do pohárků a vydá v daném kole správné zvuky.



B Hru začíná nejmladší hráč. Všichni se pokouší vystřelit své figurky do pohárků. Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Pokud se do žádného pohárku netrefíš, jde na řadu další hráč. Jakmile se do některého z pohárků trefíš, dej rychle ruku přes odpovídající zvíře, a to i v případě, že už ho získal jiný hráč. Pokud už dané zvíře máš, zakryj ho svou rukou, aby zůstalo v bezpečí. První, komu se povede vystřelit figurku do pohárku, si bere žeton. Hráč, který jako první nasbírá 3 žetony, v daném kole vítězí.



4. Mistr příběhů

Do každého pohárku vlož jeden z 27 žetonů.

Nejmladší hráč si může zvolit barvu svých figurek.

Poté, co v pohárcích přistane všech 5 figurek, musíš začít vyprávět co nejlepší příběh, který tě napadne. K tomu musíš využít obrázky ze všech žetonů, které se ti podařilo strefit.



Navrhujeme začít větami: „Teď vám povyprávím, co se mi dneska stalo...“ nebo „Za starých dávných časů...“. Jakmile příběh dokončíš, znovu náhodně rozlož žetony a nachystej je do pohárků pro dalšího hráče.

Věnuj pozornost všem detailům. Žeton se dřevem může představovat les, hnědou barvu, číslo 2, nebo třeba dřívko nanuku.



5. Jedna řada

V této variantě nebudeš potřebovat žetony, odlož je proto stranou.



Hru začíná nejmladší hráč. Všichni se snaží vystřelit svou figurku do pohárků. Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Střílej, dokud se ti nepodaří se do některého z pohárků střelit.

Jakmile se ti to podaří, vyměň pohárek, do kterého ses svou figurkou střelil, za jiný. Pak pokračuje další hráč.



Hráč, který vytvoří řadu 3 svých figurek, získává bod.

Řady lze vytvářet vodorovně, šikmo i svisle. Pokud tvá figurka přistane v pohárku, kde už je jiná figurka, předej ji jejímu majiteli. Hraje se tolik kol, kolik je hráčů. Další kolo začíná hráč po levé straně od toho, kdo začínal stávající kolo. Pokud se ti podaří střelit se aspoň 4 figurkami do stejného pohárku, vytáhni 3 z nich ven a střílej ještě jednou.



NÁVOD K HRE

„Targeto“ je hra s 5 zábavnými variantmi, takže každý si príde na svoje. Vezmite si katapult a skupinku figúrok a zistíte, ktorý variant sa každému z vás páči najviac.

Príprava hry

Spodok škatule položte na rovný povrch a vložte doň vnútornú časť s otvormi na poháriky. Vložte 9 farebných pohárikov do otvorov v akomkoľvek poradí. Vyberte si katapult a skupinku figúrok vo farbe, ktorá sa vám páči. Zvoľte si spoločne variant a pripravte sa na nevídanú zábavu!

1. Traf a zapamätaj si

Do každého z pohárikov vložte jeden žetón.
Farba pohárika musí korešpondovať
s farbou žetónu.



Vašou úlohou je trafiť figúrky do pohárikov
čo najskôr. Všetci triafajú naraz.
Musíte si tiež zapamätať, v ktorých
pohárikoch pristáli vaše figúrky.

V momente, keď trafiť poslednú
z vašich figúrok, musíte skríknuť „**TARGETO**“
a ostatní hráči zakryjú poháriky
vekom škatule.





Následne musíte čo najrýchlejšie vymenovať žetóny, na ktorých pristáli vaše figúrky. Ak ich vymenujete správne, získavate bod!

V prípade mladších hráčov môžete namiesto žetónov vymenovať farby pohárikov, v ktorých pristáli vaše figúrky. Ak do jedného pohárika trafíte viac ako jednu figúrku, musíte vymenovať obrázok zo žetónu alebo farbu pohárika toľkokrát, koľko vašich figúrok sa v ňom nachádza.

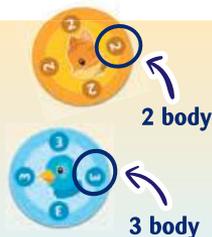
2. Kto má viac?

Skôr než začnete, vložte žetóny do pohárikov. V tomto prípade nezáleží na farbe žetónov a môžete ich rozložiť ľubovoľne. Aj preto je každá hra jedinečná.



Všetci triafajú do pohárikov, až kým sa každý z hráčov nezbaví všetkých svojich figúrok.

Bod získavate za každú figúrku, ktorú trafíte do pohárika, podľa žetóna, ktorý sa v poháriku nachádza.



Hráč, ktorý sa figúrok zbaví ako prvý, **získava 2 bonusové body**.

Sčítajte body každého z hráčov. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva. V prípade remízy vyhráva hráč, ktorý sa figúrok zbavil ako prvý.



3. Rýchle zvieratká

Skôr než začnete, rozložte zvieracie žetóny na veko škatule. Všetky žetóny musia byť zreteľne viditeľné pre každého z hráčov. **Farba každého zvieracieho žetónu musí korešpondovať s farbou pohárika vo vnútri škatule.**

A Keď zaznie „ŠTART“, všetci začnú triafať svoje figúrky do pohárikov. Ak trafíte, napodobnite zvuk zvieratka, ktorého pohárik ste trafili. Hráč, ktorý sa všetkých figúrok zbaví ako prvý a napodobní správne zvuky počas kola, vyhráva toto kolo.



B Hru začína najmladší hráč. Každý z hráčov triafa svoje figúrky do pohárikov postupne v smere hodinových ručičiek. Ak netrafíte žiadny z pohárikov, pokračuje ďalší hráč.

Keď sa vám podarí trafiť jeden z pohárikov, rýchlo zakryte príslušné zvieratko dlaňou, aj keď už patrí inému hráčovi. Ak už máte svoje zvieratko, kryte ho dlaňou, aby ste si ho uchránili. Ten, kto ako prvý trafi figúrku do pohárika, si berie žetón. Hráč, ktorý nazbiera 3 žetóny ako prvý, vyhráva toto kolo.



4. Pán príbehov

Do každého z pohárikov vložte jeden žetón.

Najmladší hráč si vyberie farbu figúrok. Keď máte všetky figúrky v pohárikoch, musíte začať rozprávať najlepší príbeh, aký dokážete vymyslieť. Musíte pritom spomenúť obrázky zo všetkých žetónov, ktoré sa vám podarilo trafiť.



Môžete začať nasledovne: „Neuveríte, čo sa mi dnes prihodilo“ alebo „Dávno, pradávno...“. Keď s príbehom skončíte, žetóny znova náhodne rozložte do jednotlivých pohárikov pre ďalšieho hráča.

Zamerajte sa na detaily. Žetón s drevom môže predstavovať les, hnedú farbu, ale aj číslo 2, či dokonca paličku z nanuku.



5. Jedna línia

Pri tomto variante žetóny nie sú potrebné a môžete ich odložiť bokom.



STRIEĽAJ

Hru začína najmladší hráč. Každý z hráčov triafa jednu zo svojich figúrok do pohárikov. Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Triafajte dovtedy, kým sa vám nepodarí trafiť do jedného z pohárikov.

Keď sa vám to podarí, zameňte pohárik, do ktorého ste trafili svoju figúrku, za iný pohárik. Potom pokračuje ďalší hráč.



ZAMEŇ



ULOŽ 3

Hráč, ktorému sa podarí uložiť 3 figúrky v jednej línii, získava bod.

Líniu môžete tvoriť horizontálne, diagonálne a vertikálne. Ak vaša figúrka pristane v pohárik, v ktorom už jedna figúrka je, podajte ho jeho vlastníkovi. Hrá sa tolko kôl, aký je počet hráčov. Ďalšie kolo začína hráč po ľavici hráča, ktorý začínal aktuálne kolo. Ak trafíte aspoň 4 z vašich figúrok do toho istého pohárika, 3 figúrky vyberte a triafajte ešte raz.



JÁTÉKSZABÁLY

A „Targeto” ötféleképpen is játszható, így biztosan mindenki számára tartogat mókás perceket. Ragadjatok meg egy katapultot és az ahhoz tartozó lövedékeket, és lássuk, kinek melyik játékmód tetszik a legjobban.

A játék előkészítése

A doboz alját állítsátok egy sima, egyenes felszínre, majd rakjátok bele a csészelyukakat tartalmazó betétet. A lyukakba rakjátok bele a 9 színes csészét; a sorrend nem számít. Mindenki válasszon egy neki tetsző színű katapultot és golyókészletet. Közösen döntsétek el, melyik játékmódot szeretnétek játszani, és már mehet is a menet!

1. A lövész nem felejt

A 27 zsetonból egyet rakjatok minden csésze aljába. A csészék színe és a zsetonok színe legyen összhangban.



A feladat, hogy minél gyorsabban beelőd a összes golyód a csészékbe. Mindenki egyszerre fog tüzelni. Közben meg kell jegyezned, melyik csészékben landolnak a lövedékeid.

Ha elfogy az összes lövedéked, kiáltsd, hogy „**TARGETO!**”; ekkor a többi játékosnak le kell takarnia a csészéket a doboztetővel.





Miután ez megtörtént, fel kell sorolnod, milyen zsetonokon landoltak a lövedékeid – amilyen gyorsan csak tudod. Ha hibátlanul visszamondod, kapsz egy pontot!

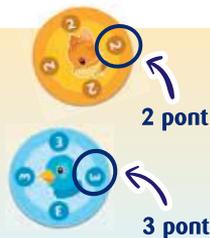
Játszhatjátok úgy is, hogy a fiatal játékosoknak csak a csészék színét kell felsorolniuk a zsetonok helyett. Ha több mint egy lövedéked került ugyanabba a csészébe, akkor az abban a csészében lévő zsetonon látható képet vagy annak a csészének a színét annyiszor kell belevenned a felsorolásba, ahány golyód repült bele.

2. Kié a legtöbb?

Mielőtt elkezdtek játszani, rakjátok a zsetonokat a csészékbe. Nincs kötött szabály arra, melyik zsetont hova kell rakni – nem szükséges, hogy a zsetonok és csészék színe megegyezzen, így minden forduló egyedi lehet.

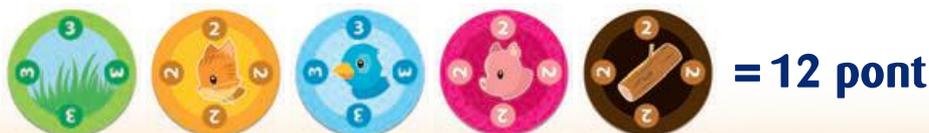


Mindenki lőjön a csészékre, amíg el nem fogy az összes lövedék.
Minden golyó, amely csészében landol, annyi pontot ér, amennyit a csészében lévő zseton.



Akinek először fogy el az összes lövedéke, **további 2 pontot kap.**

Számoljátok össze mindenki pontját – akinek a legtöbb pontja van, az nyer. Döntetlen esetén az nyer, akinek előbb fogytak el a lövedékei.



3. Állati buli

Mielőtt elkezdtek játszani, tegyétek az állatos zsetonokat a doboz tetejére. Fontos, hogy a zsetonok minden játékos számára jól láthatóak legyenek. **Az egyes állatos zsetonok színe megegyezik a dobozban lévő egyik csésze színével.**

A A „START” jelzésre, mindenki kezdje el kilőni a lövedékeit a csészékbe. Aki betalál egybe, annak utánoznia kell a csésze színének megfelelő zsetonon található állat hangját. Az lesz a nyertes, aki elsőként minden golyóját belelőtte egy csészébe, és helyes állathangokat utánozott a forduló során.



B A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A játék körökre oszlik. A játékosok az óramutató járásával egyező irányban haladva lőhetnek. Ha egy játékosnak lövéssel nem sikerül beletalálnia egy csészébe, a körének vége és a következő játékos lőhet. Aki beletalál egy csészébe, annak a kezét minél gyorsabban rá kell tennie az eltalált csésze színének megfelelő állatos zsetonra, még ha azt már egy másik játékos meg is szerezte. Aki már megszerezte az érintett zsetont, annak a saját kezével pajzsként kell védelmeznie azt a többiek érintésétől. Aki először lő bele egy csészébe, az megkaparintja magának az abban található zsetont. Aki elsőként gyűjt össze 3 zsetont, megnyeri a fordulót.



4. Mesék mestere

A 27 zsetonból egyet rakjatok minden csésze aljába.

A legfiatalabb játékos lő egy kiválasztott színű lövedékszettel.

Miután mind az 5 golyó egy csészébe került, ki kell találnod egy olyan jó mesét, amelyet csak tudsz. Ehhez azonban fel kell használnod azokat a képeket, amelyek az eltalált zsetonokon vannak.



Ajánlott így belekezdeni: „Nem fogjátok elhinni, mi történt velem a minap...” vagy „Réges-régen valamikor...”. Ha befejezted a mesét, megint oszd ki a zsetonokat a csészékbe teljesen véletlenszerűen a következő játékos számára.

Figyelj oda a részletekre. A fát ábrázoló zseton jelenthet erdőt, a barna színt, a 2-es számot, de kis fantáziával még egy csokirudat is.



5. Az egyenes

Ebben a játékmódban a zsetonokra nincs szükség; rakjátok őket félre.



LŐJ

A legfiatalabb játékos kezdi a játékot. A játék körökre oszlik. A játékosok az óramutató járásával egyező irányban haladva lőhetnek. Egy játékos addig lőhet, amíg bele nem talál egy csészébe.

Amikor beletalál egybe, akkor azt a csészét megcserélheti az egyik mellette álló csészével. Ezután a következő játékos jön.



CSERÉLJ



ÁLLÍTS SORBA HÁRMAT

Az a játékos, aki kirak egy egyenes vonalat a csészében lévő 3 saját golyójából, kap egy pontot.

A vonalak lehetnek vízszintesek, merőlegesek és átlósak is. Ha egy golyódat olyan csészébe lövöd bele, amelyben valaki másnak már van golyója, akkor azt add vissza a tulajdonosának. Annyi fordulót játsszatok, ahány játékos van. A következő forduló az kezdheti, aki balra ül attól a játékostól, aki az előző fordulót kezdte. Ha legalább 4 golyód ugyanabban a csészében köt ki, akkor vegyél vissza magadhoz 3 golyót, és bónuszként azonnal kilőhetsz még 1 golyót a körödben.

RO INSTRUȚIUNI

„Targeto” este un joc cu 5 variante și este atât de distractiv, încât toată lumea găsește ceva care să-i placă. Luați-vă câte o catapultă și un set de piese și vedeți ce variantă preferă fiecare.

Pregătirea jocului

Pune partea de jos a cutiei pe o suprafață plană și pune interiorul cu decupajele pentru pahare în ea. Pune cele 9 pahare colorate în decupaje, în orice ordine. Alege o catapultă și un set de piese de orice culoare. Hotărâți împreună ce variantă doriți să jucați și pregătiți-vă pentru distracție de zile mari!

1. Nimereste și ține minte

Pune câte unul dintre cele 27 jetoane în fiecare pahar. Culoarele paharelor corespund cu culoarele jetoanelor.



Ceea ce trebuie să faci este să arunci piesele în pahare cât mai repede. Toți jucătorii trag în același timp. Ține minte în ce pahare au aterizat piesele tale.

După ce ai terminat muniția, strigă „**TARGETO**”, iar alți jucători trebuie să acopere paharele cu capacul cutiei.





Acum trebuie să spui pe ce jetoane au aterizat
piesele tale - cât mai repede. Dacă le numești
corect, primești un punct!

În versiunea pentru jucătorii prichindei, în loc de jetoane poți enumera culorile
paharelor în care au aterizat piesele tale. Dacă într-un pahar au aterizat mai multe piese
de-ale tale, trebuie să spui care era imaginea de pe jeton sau culoarea paharului de tot
atâtea ori câte piese sunt în el.

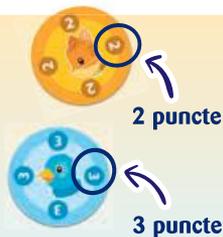
2. Cine are mai multe?

Înainte de a începe jocul, pune jetoanele în pahare.
Felul în care așezi jetoanele nu e bătut în cuie.
Culorile nu contează în această variantă,
deci fiecare joc va fi unic.



Toți jucătorii trag înspre pahare până
când toate piesele fiecăruia nimeresc
înăuntru.

Fiecare piesă care ajunge într-un pahar
îți aduce puncte, conform jetonului
din paharul respectiv.



Primul care nimereste cu toate piesele în pahare **primește 2 puncte suplimentare.**

Numărați punctele tuturor jucătorilor – cine are cele mai multe câștigă. În caz de
egalitate, câștigă cel care a nimerit primul cu toate piesele în pahare.



3. Animăluțe iuți

Înainte de a începe jocul, pune jetoanele cu animale pe capacul cutiei. Toate jetoanele trebuie să fie vizibile pentru toți jucătorii. **Culoarea fiecărui jeton cu animale corespunde cu a unui pahar care se află înăuntrul cutiei.**

A Când se aude „START”, toată lumea începe să tragă cu toate piesele în pahare. Dacă nimerеști ținta, trebuie să imiți sunetul scos de animalul din paharul în care ai tras. Câștigă primul jucător care reușește să-și arunce toate piesele în pahare și să imite animalele corect pe parcursul rundei.



B Începe jocul cel mai tânăr jucător. Toți jucătorii aruncă piesele în pahare pe rând, în sensul acelor de ceasornic. Dacă nu ai nimerit în niciunul dintre pahare, vine rândul următorului jucător. Imediat ce nimerеști într-unul dintre pahare, pune repede mâna pe animalul corespunzător, chiar dacă a mai fost luat de un alt jucător. Dacă ai deja animalul, protejează-l cu mâna, pentru a rămâne în siguranță. Primul care nimerеște într-un pahar ia jetonul din el. Cel care strânge primul 3 jetoane câștigă runda.



4. Povestea poveștilor

Pune câte unul dintre cele 27 jetoane în fiecare pahar. Cel mai tânăr jucător alege culoarea pieselor sale. După ce ai nimerit cu toate cele 5 piese în pahare, trebuie să spui cea mai bună poveste care îți trece prin minte. Pentru asta, trebuie să folosești toate imaginile de pe jetoanele din paharele în care ai nimerit.



Îți propunem să începi cu: „Să vă spun ce mi s-a întâmplat azi” sau „Cu mult, mult timp în urmă...”. La final, amestecă jetoanele din nou și pune-le în pahare pentru următorul jucător.

Fii atent la toate detaliile. Jetonul cu bușteanul poate însemna și pădure, culoarea maro, cifra 2 sau chiar un băț de înghețată.



5. În linie

În această variantă de joc nu sunt necesare jetoanele, le puteți pune deoparte.



NIMEREȘTE

Începe jocul cel mai tânăr jucător. Toți jucătorii aruncă câte o piesă în pahare pe rând, în sensul acelor de ceasornic. Aruncă până când nimerеști în oricare dintre pahare.

Când reușești, schimbă cu altul paharul în care tocmai ai nimerit cu piesa. Apoi vine rândul următorului jucător.



SCHIMBĂ



LINIE DE 3

Jucătorul care obține o linie din 3 piese primește un punct.

Liniile pot fi pe orizontală, pe diagonală și pe verticală. Dacă piesa ta aterizează într-un pahar care are deja o piesă înăuntru, dă-i-o proprietarului. Jucați un număr de runde egal cu numărul jucătorilor. Următoarea rundă începe de la jucătorul din stânga celui care a început runda în curs. Dacă arunci cel puțin 4 piese în același pahar, scoate 3 din ele și mai aruncă imediat o dată.

Sprawdź również:

Omrkni taky:

Vyskúšajte tiež tieto výrobky:

Ez is érdekelhet:

Încercați și:



Zespół • Tým • Tím • A csapat • Echipa

Pomysł gry • Herní nápad • Herný nápad • Játékötlet • Ideea jocului

Agnieszka Walczak, Marta Cebera, Mariusz Majchrowski,
Adam Strzelecki, Michał Szewczyk

Prowadzący projekt • Projektový manažer • Projektový manažer • Projektmenedzser • Manager de proiect

Michał Szewczyk

Opracowanie techniczne • Technický vývoj • Technické spracovanie • Műszaki fejlesztés • Dezvoltare tehnică

Grzegorz Traczykowski, Krzysztof Furmańczyk,
Przemysław Walczak

Ilustracje • Ilustrace • Ilustrácie • Illusztráció • Ilustrații

Lemon Tree, Michał Ambrzykowski

Opracowanie graficzne • Grafické zpracování • Grafické spracovanie • Kialakítás • Așezarea în pagină

Kamila Mrožek, Adam Strzelecki



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

