

Peppa Pig



Big Race Board Game





BIG RACE BOARD GAME



INSTRUKCJA

Czas na wielki wyścig, podczas którego wszystko może się zdarzyć. Dołączcie do bohaterów serialu *Świnka Peppa*, przemierzajcie drogę pełną niespodzianek i spróbujcie jak najszybciej dotrzeć do celu.

ZAWARTOŚĆ OPAKOWANIA:

- 2 plansze
- 16 kafelków
- 3 drewniane pionki
- drewniana kostka
- instrukcja

PRZYGOTOWANIE GRY

Rozłóżcie plansze po obu stronach pudełka – tak jak pokazano na obrazku. Wybierzcie sobie po 1 pionku i postawcie je przed planszą – po prawej stronie, przed pierwszym polem wybranej trasy. Wypchnijcie kafelki z formatki, odwróćcie je rewersami do góry i dokładnie wymieszajcie. A następnie umieśćcie je zakryte na wszystkich polach

z symbolem



CEL GRY

Celem każdego gracza jest przejście całej trasy i jak najszybsze opuszczenie planszy.

ROZGRYWKA

Rozgrywkę rozpoczyna najmłodszy gracz. Rzucacie po kolei kostką i przesuwanie się o liczbę wskazanych pól:



Przesuwacie się o 1 pole do przodu.



Przesuwacie się o 2 pola do przodu.

Jeśli zatrzymacie się na polu z kafelkiem, odwracacie go i wykonujecie odpowiednie polecenie:



Zyskujesz dodatkowy rzut kostką.



Zamień się pionkiem z dowolnym graczem.



Cofasz się o 1 pole.



Przejdź o 1 pole do przodu.

Raz odwrócony kafelek przestaje być aktywny (pole, na którym taki kafelek się znajduje, staje się polem neutralnym).

Gdy przechodzicie przez wkładkę, Wasze 3 ścieżki łączą się na chwilę w 1 wspólną trasę. A następnie ponownie każdy z Was podąża własną drogą. Na tym samym polu może stać więcej niż 1 gracz.

WYGRANA

Wygrywa osoba, która jako pierwsza dojdzie do ostatniego pola i opuści planszę.

Zespół: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Opracowanie graficzne: Monika Duc

Opracowanie technologiczne: Grzegorz Traczykowski

Tłumaczenie: Loc at Heart



BIG RACE BOARD GAME



NÁVOD KE HŘE

Nadešel čas velkého závodu, během kterého se může stát cokoli. Připoj se k seriálové postavě prasátka Peppy na její cestě plné překvapení a pokus se co nejrychleji dostat do cíle.

OBSAH BALENÍ:

- 2 hrací desky,
- 16 žetonů,
- 3 dřevěné figurky,
- dřevěná kostka,
- návod ke hře.

PŘÍPRAVA HRY

Rozlož hrací desky po stranách krabice tak, jak je zobrazeno na obrázku.

Každý si vybere 1 figurku a umístí ji před hrací desku – na pravou stranu a před první políčko zvolené cesty. Vytač všechny žetony z forem, otoč je lícem dolů a pořádně je zpřeházej. Poté umístí žetony lícem dolů na všechna políčka označená tímto

symbolem:



CÍL HRY

Cílem každého hráče je co nejrychleji projít celou trasu a dostat se pryč z hrací desky.

PRŮBĚH HRY

Začíná nejmladší hráč. Po jednom se střídáte v házení kostkou a posouváte své figurky o tolik políček, kolik vám padlo:



Posuň se o 1 políčko vpřed.



Posuň se o 2 políčka vpřed.

Pokud se zastavíš na políčku s žetonem, otoč jej a proved' to, co je na něm zobrazené:



Házej znovu kostkou.



Vyměň svou figurku za libovolnou figurku jiného hráče.



Vrať se o 1 políčko vzad.



Posuň se o 1 políčko vpřed.

Otočený žeton už není aktivní (a políčko, na kterém je žeton umístěný, se stává neutrálním).

Při průchodu přes středovou část hry se na chvíli spojují všechny 3 trasy do 1 společné. Poté ale bude každý z hráčů opět pokračovat po své trase. Na jednom políčku může stát více hráčů najednou.

VÍTĚZSTVÍ

První hráč, který se dostane na poslední políčko a opustí hrací desku, vyhrává.

Tým: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Grafický návrh: Monika Duc

Technologický návrh: Grzegorz Traczykowski



BIG RACE BOARD GAME

NÁVOD



Nastal čas na veľké preteky, počas ktorých sa môže stať čokoľvek. Pridajte sa k postavičkám zo seriálu Prasiatko Peppa, prejdite cestu plnú prekvapení a pokúste sa čo najrýchlejšie dostať do cieľa.

OBSAH BALENIA:

- 2 hracie dosky,
- 16 žetónov,
- 3 drevené figúrky,
- drevená kocka,
- návod.

PRÍPRAVA HRY

Hracie dosky rozložte po bokoch krabice tak, ako je znázornené na obrázku. Každý si vyberie 1 figúrku a položí ju pred hraciu dosku – napravo, pred prvé políčko zvolenej trasy. Žetóny vytlačte z formy, otočte ich lícom nadol a dôkladne ich zamiešajte. Potom žetóny položte otočené lícom nadol na všetky políčka označené

symbolom



CIEĽ HRY

Cieľom každého hráča je prejsť celú trasu a čo najskôr sa dostať z hracej dosky.

PRIEBEH HRY

Začína najmladší hráč. Postupne hádžte kockou a posúvajte svoje figúrky o hodený počet políčok:



Presuňte sa o 1 políčko dopredu.



Presuňte sa o 2 políčka dopredu.

Ak sa ocitnete na políčku so žetónom, otočte žetón a splňte uvedenú úlohu:



Ešte raz hodte kockou.



Vymeňte si figúrku s iným hráčom.



Presuňte sa o 1 políčko dozadu.



Presuňte sa o 1 políčko dopredu.

Otočený žetón už nie je aktívny (políčko, na ktorom sa nachádza, sa mení na neutrálne).

Pri prechádzaní trasami sa na chvíľu všetky 3 cesty spoja do 1. Potom sa všetci znova vyberiete vlastnou cestou. Na jednom políčku môže stáť viac hráčov naraz.

VÍTAZ

Víťazom je hráč, ktorý ako prvý príde na posledné políčko a dostane sa z hracej dosky.

Tím: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Grafický dizajn: Monika Duc

Technologický dizajn: Grzegorz Traczykowski



BIG RACE BOARD GAME

JÁTÉKLEÍRÁS



Eljött az ideje egy nagy versenynek, amely során bármi megtörténhet. Csatlakozz a Peppa malac sorozat szereplőjéhez, járd be a meglepetésekkel teli utat, és próbáld meg a lehető leggyorsabban elérni a célt.

A DOBOZ TARTALMA:

- 2 játéktábla
- 16 lapka
- 3 babábu
- egy fadobókocka
- játékleírás

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

Helyezd a játéktáblákat a doboz mindkét oldalára – a képen látható módon. Válassz ki egy-egy babút, és tedd a játéktábla elé – a jobb oldalon, a kiválasztott útvonal első mezője elé. Távolítsd el a lapkákat a formából, majd fordítsd le őket képpel felfelé és alaposan keverd meg őket. Ezt követően helyezd el a lapkákat képpel lefelé

az összes  szimbólummal jelölt mezőre.



A JÁTÉK CÉLJA

A játékosok célja, hogy a lehető leggyorsabban megtegyék a teljes útvonalat és elhagyják a játéktáblát.

JÁTÉKMENET

A legfiatalabb játékos kezd. Egyesével dobjatok a kockával, és lépjetek annyit a bábukkal, amennyit dobtatok:



Lépj 1 mezőt előre.



Lépj 2 mezőt előre.

Ha egy lapkás mezőre lépsz, fordítsd meg a lapkát, és végezd el a jelzett feladatot:



Dobj újra a dobókockával.



Cseréj helyet bármely másik játékos bábujaival.



Lépj 1 mezőt hátra.



Lépj 1 mezőt előre.

A felfordított lapka már nem aktív (az a mező, amelyen elhelyezték, semleges lesz).

Amikor áthaladsz a betéten, a 3 útvonal egy időre 1 közös útvonalba egyesül. Ezt követően mindenki a saját útján halad tovább. 1-nél több játékos is tartózkodhat ugyanazon a mezőn.

A NYERTES

Az nyer, aki elsőként eléri az utolsó mezőt és hagyja el a játéktáblát.

A csapat: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Grafikai tervezés: Monika Duc

Technológiai tervezés: Grzegorz Traczykowski



BIG RACE BOARD GAME



INSTRUCȚIUNI

Este timpul pentru o cursă de proporții pe parcursul căreia totul este posibil. Alătură-te personajelor din desenul animat Purcelușa Peppa, călătorește pe drumul plin de surprize și încearcă să ajungi la destinație cât mai repede posibil.

CONȚINUTUL CUTIEI:

- 2 table de joc
- 16 cartonașe
- 3 pionii din lemn
- un zar din lemn
- instrucțiuni

PREGĂTIREA JOCULUI

Puneți tablele de joc în părțile laterale ale cutiei - ca în imagine. Alegeți fiecare câte 1 pion și puneți pionii în fața tablei de joc - în partea dreaptă, în fața primului câmp al traseului selectat. Scoateți cartonașele din matriță, întoarceți-le cu fața în jos și amestecați-le bine. Apoi puneți cartonașele cu fața în jos pe toate câmpurile marcate

cu simbolul



OBIECTIVUL JOCULUI

Obiectivul fiecărui jucător este să parcurgă întregul traseu și să iasă de pe tabla de joc cât mai repede posibil.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Cel mai tânăr jucător începe jocul. Fiecare jucător dă cu zarul pe rând și mută pionii câte câmpuri indică numărul zarului:



Înaintezi 1 câmp.



Înaintezi 2 câmpuri.

Dacă ajungi pe un câmp cu un cartonaș, întorci cartonașul și îndeplinești sarcina indicată:



Aruncă zarul din nou.



Schimbă pionul cu pionul oricărui alt jucător.



Mută un câmp înapoi.



Înaintează 1 câmp.

Un cartonaș întors nu mai este activ (iar câmpul pe care a fost plasat devine neutru).

Când treceți prin culoar, cele 3 căi se vor uni într-un singur traseu comun pentru o vreme. După aceea, fiecare jucător își va urma din nou propriul traseu. Mai mulți jucători pot ajunge pe același câmp.

CÂȘTIGĂTORUL

Prima persoană care ajunge pe ultimul câmp și părăsește tabla de joc câștigă.

Echipa: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Design grafic: Monika Duc

Concept tehnologic: Grzegorz Traczykowski



BIG RACE BOARD GAME

ПРАВИЛА




Настав час великих перегонів, протягом яких може трапитися що завгодно! Приєднуйтеся до улюблених героїв серіалу «Свинка Пеппа», вирушайте в дорогу, що сповнена несподіванок, та спробуйте досягти фінішу якомога швидше.

ВМІСТ КОРОБКИ:

- 2 ігрових поля
- 16 карток
- 3 дерев'яні фішки
- дерев'яний кубик
- правила

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Покладіть обидва ігрових поля обабіч коробки, як показано на малюнку. Кожен гравець обирає фішку та ставить її перед ігровим полем: з правого боку перед першою клітинкою обраної дороги. Витягніть картки з форм, покладіть їх долілиць та перемішайте як слід. Тепер покладіть картки долілиць на всі клітинки, позначені символом .



МЕТА ГРИ

Мета кожного гравця — пройти дорогу до кінця та вийти з ігрового поля якомога швидше.

ЯК ГРАТИ

Гру розпочинає наймолодший гравець. По черзі кидайте гральний кубик та переставляйте фішки в залежності від того, скільки очок випало на кубуку:



Рушайте на одну клітинку вперед.



Рушайте на дві клітинки вперед.

Якщо ви зупинилися на клітинці з картою, переверніть карту та виконайте завдання:



Киньте кубик ще раз.



Поміняйте місцями свою фішку та фішку будь-якого іншого гравця.



Рушайте на одну клітинку назад.



Рушайте на одну клітинку вперед.

Перевернута карта більше не грає (клітинка, на якій вона лежала, стає звичайною).

Всередині коробки всі три дороги тимчасово поєднуються в одну. Після цього кожен з вас йтиме своєю дорогою. На одній клітинці може перебувати декілька гравців.

ПЕРЕМОГА

Той, хто досягне останньої клітинки та вийде за межі поля першим, перемагає.

Гру розробили: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk
Графічний дизайн: Monika Duc
Технічний дизайн: Grzegorz Traczykowski



BIG RACE BOARD GAME

JUHEND



On aeg suureks võidusõiduks, mille jooksul võib kõike juhtuda. Liituge Pörsas Peppa multifilmitegelastega, reisige üllatusi täis rajal ja proovige jõuda eesmärgini nii kiiresti kui võimalik.

KARBI SISU

- 2 mängulauda
- 16 kaarti
- 3 puidust mängunuppu
- Puidust täring
- Juhend

MÄNGU ETTEVALMISTUS

Asetage mängulaud karbi mõlemale küljele, nagu pildil näidatud. Valige igaüks 1 mängunupp ja asetage see mängulaua ette paremale, valitud marsruudi esimese välja ette. Vajutage kaardid vormist välja, keerake need esiküljega alla ja segage hoolikalt. Seejärel asetage kaardid esiküljega allapoole kõikidele sümboliga

tähistatud väljadele



MÄNGU EESMÄRK

Iga mängija eesmärk on läbida kogu marsruut ja lahkuda mängulaualt nii kiiresti kui võimalik.

MÄNGIMINE

Kõige noorem mängija alustab. Veeretage täringut ja liikuge nupuga nii mitu sammu, nagu saite täringul.



Liikuge 1 väli edasi.



Liikuge 2 välja edasi.

Kui maandute kaardiga väljal, pöörake kaart ümber ja sooritage näidatud ülesanne.



Veeretage täringut veel kord.



Vahetage oma nupp mõne teise mängija nupuga.



Liikuge 1 väli tagasi.



Liikuge 1 väli edasi.

Ümberpööratud kaart ei ole enam aktiivne (väli, millele see asetati, muutub neutraalseks).

Kui liigute läbi vahetüki, sulanduvad teie 3 teed mõneks ajaks üheks ühiseks marsruudiks. Pärast seda läheb igaüks teist jälle oma rada. Samale väljale võib maanduda rohkem kui 1 mängija.

VÕITJA

Esimene, kes jõuab viimasele väljale ja lahkub mängulaualt, võidab.

Meeskond: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Graafiline kujundus: Monika Duc

Tehnoloogiline kujundus: Grzegorz Traczykowski



BIG RACE BOARD GAME

PELIOHJEET



On aika aloittaa suuri kisa, jossa voi tapahtua mitä vain. Liity Pipsa Possu -sarjan henkilöiden seuraan yllätykselliselle matkalle ja yritä saavuttaa maali mahdollisimman nopeasti.

PAKKAUKSEN SISÄLTÖ:

- 2 pelilautaa
- 16 laatia
- 3 puista hahmoa
- puinen noppa
- peliohjeet

VALMISTELUT

Aseta pelilaudat pöydälle laatikon molemmille puolille kuten kuvassa. Jokainen pelaaja valitsee yhden hahmon ja asettaa sen pelilaudan eteen – oikealle puolelle valitun reitin ensimmäisen ruudun eteen. Irrota laatat muotista, käännä ne kuva puoli alaspäin ja sekoita ne. Aseta laatat kuvapuoli alaspäin ruutuihin, jotka on merkitty

symbolilla



PELIN TAVOITE

Pelaajien tavoite on päästä reitti loppuun ja poistua pelilaudalta mahdollisimman nopeasti.

PELIN KULKU

Nuorin pelaaja aloittaa. Heittääkää noppaa vuorotellen ja liikuttakaa sen jälkeen pelinappulaanne nopan silmäluvun mukainen määrä ruutuja:



Liiku yksi ruutu eteenpäin.



Liiku kaksi ruutua eteenpäin.

Jos osut ruutuun, jossa on laatta, käännä laatta ympäri ja suorita määrätty tehtävä:



Heitä noppaa uudelleen.



Vaihda hahmosi paikkaa toisen pelaajan hahmon kanssa.



Liiku yksi ruutu taaksepäin.



Liiku yksi ruutu eteenpäin.

Käännetty laatta ei ole enää aktiivinen (sen ruudusta tulee neutraali).

Kun liikutte laatikon läpi, kolmesta polustanne tulee hetkeksi yksi yhteinen reitti. Sen jälkeen jokainen jatkaa taas omalla polullaan. Useampi pelaaja voi osua samaan ruutuun yhtä aikaa.

VOITTAMINEN

Ensimmäinen viimeisen ruudun saavuttanut ja pelialudalta poistunut pelaaja voittaa pelin.

Tiimi: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Graafinen suunnittelu: Monika Duc

Tekninen suunnittelu: Grzegorz Traczykowski



BIG RACE BOARD GAME

INSTRUKTIONER



Det är dags för det stora loppet där vad som helst kan hända. Spela med karaktärerna från Greta Gris i ett lopp fullt med överraskningar och försök nå målet så snabbt som möjligt.

LÅDAN INNEHÅLLER:

- 2 spelbräden
- 16 spelbrickor
- 3 träpjäser
- en trätärning
- instruktioner

FÖRBEREDELSE

Lägg spelbräderna på båda sidorna av lådan enligt bilden. Välj 1 pjäs var och ställ den framför spelbrädet till höger och framför det första fältet på den valda vägen. Tryck ut brickorna ur arken, vänd dem upp och ner och blanda dem noga.

Lägg brickorna nedåt på alla fält märkta med symbolen  .



MÅLET MED SPELET

Varje spelares mål är att nå slutet av sin valda väg och lämna spelbrädet så snabbt som möjligt.

SÅ HÄR SPELAR NI

Den yngsta spelaren börjar. Spelarna turas om att kasta tärningen och flytta sina pjäser så många fält som anges av tärningen:



Flytta 1 fält framåt.



Flytta 2 fält framåt.

Om du hamnar på ett fält med en bricka, vänder du på brickan och gör vad som står på den:



Kasta tärningen igen.



Byt din pjäs mot en annan spelares pjäs.



Flytta 1 fält bakåt.



Flytta 1 fält framåt.

När du vänder en bricka är den inte längre aktiv (fältet den låg på blir neutralt).

När pjäserna går genom lådan slås de tre vägarna ihop till 1 gemensam väg ett tag. Sedan följer varje spelare sin egen väg igen. Fler än 1 spelare kan hamna på samma fält.

VINNAREN

Den första personen som når det sista fältet och lämnar spelbrädet vinner.

Teamet: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Grafisk design: Monika Duc

Teknisk design: Grzegorz Traczykowski



BIG RACE BOARD GAME

INSTRUCTIONS




It's time for a big race where everything may happen. Join the characters from the Peppa Pig series, traverse the path full of surprises and try to reach the goal as quickly as possible.

CONTENTS OF THE BOX:

- 2 game boards
- 16 tiles
- 3 wooden pieces
- a wooden die
- instructions

GAME PREPARATION

Place the game boards on both sides of the box – as shown in the picture. Choose 1 piece each and place it in front of the game board – on the right-hand side, in front of the first field of the selected route. Press the tiles out of the punchboard, flip them face down and shuffle them thoroughly. Then place the tiles face down

on all fields marked with a  symbol.



GOAL OF THE GAME

The goal of each player is to traverse the entire route and leave the game board as quickly as possible.

PLAYING THE GAME

The youngest player goes first. One by one toss the die and move your pieces by the number of fields indicated by the throw:



Move 1 field forward.



Move 2 fields forward.



Toss the die again.



Swap your piece with any other player's piece.



Move 1 field back.



Move 1 field forward.

A flipped tile is no longer active (the field it has been placed on becomes neutral).

When you move through the insert, your 3 paths merge into 1 common route for a while. After that each of you will again follow his/her own path. More than 1 player may land on the same field.

WINNING

The first person who reaches the last field and leaves the game board wins.

The team: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Graphic design: Monika Duc

Technological design: Grzegorz Traczykowski



BIG RACE BOARD GAME



INSTRUKCIJA

Laikas didžiosioms lenktynėms, kurių metu gali nutikti bet kas. Prisijunkite prie filmuko Peppa Pig herojų, keliaukite staigmenų kupinu keliu ir bandykite kuo greičiau pasiekti tikslą.

DĖŽUTĖS TURINYS:

- 2 žaidimo lentos
- 16 kortelių
- 3 medinės figūrėlės
- medinis žaidimo kauliukas
- instrukcija

PASIRUOŠIMAS

Padėkite žaidimo lentas iš abiejų dėžutės pusių, kaip parodyta paveiksle. Pasirinkite po 1 figūrėlę ir padėkite ją dešinėje priešais žaidimo lentą – prieš pirmąjį pasirinkto kelio langelį. Išimkite korteles iš formos, jas užverskite ir gerai išmaišykite. Tuomet užverstas korteles padėkite ant simboliu pažymėtų

laukelių



ŽAIDIMO TIKSLAS

Kiekvieno žaidėjo tikslas yra kuo greičiau užbaigti visą kelią ir palikti žaidimo lentą.

ŽAIDIMO EIGA

Pradedama jauniausias žaidėjas. Paeiliui ridenkite kauliuką ir perkelkite figūrėles per tiek laukelių, kokį skaičių išridenote:



Perkelkite per 1 laukelį pirmyn.



Perkelkite per 2 laukelius pirmyn.

Jei atsistojate ant laukelio su kortele, atverskite ją ir atlikite nurodytą užduotį:



Ridinkite kauliuką dar kartą.



Sukeiskite savo figūrėlę su bet kurio kito žaidėjo figūrėle.



Perkelkite per 1 laukelį atgal.



Perkelkite per 1 laukelį pirmyn.

Atversta kortelė tampa nebeaktyvi (laukelis, ant kurio ji buvo padėta, tampa neutralus).

Judant dėžutės vidumi visi 3 keliai trumpam susijungia į 1 bendrą kelią. Jį praėję vėl judėkite savo keliu. Ant to paties laukelio gali atsistoti daugiau nei 1 žaidėjas.

PERGALĖ

Laimi pirmasis žaidėjas, pasiekęs paskutinį laukelį ir palikęs žaidimo.

Komanda: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Grafikos dizainas: Monika Duc

Technologinis dizainas: Grzegorz Traczykowski



BIG RACE BOARD GAME



NOTEIKUMI

Ir laiks rīkot lielās sacīkstes, kurās viss ir iespējams. Pievienojies animācijas seriāla Čūciņa Pepa varoņiem un mēģini sasniegt mērķi pēc iespējas ātrāk, bet atceries, ka pa ceļam tevi gaida dažādi pārsteigumi.

SPĒLES PIEDERUMI:

- 2 spēles laukumi,
- 16 kartītes,
- 3 koka spēles kauliņi,
- koka metamais kauliņš,
- noteikumi.

SPĒLES SAGATAVOŠANA

Spēles laukumus novieto abās kārbas pusēs, kā redzams attēlā. Katrs spēlētājs izvēlas 1 spēles kauliņu un novieto pie spēles laukuma labajā pusē — izvēlētas trases pirmā lauciņa priekšā. Visas kartītes izspiež no veidnēm, apgriez ar attēlu uz leju un kārtīgi samaisa. Otrādi apgrieztās kartītes novieto uz visiem lauciņiem, kas apzīmēti

ar simbolu



SPĒLES MĒRĶIS

Spēles mērķis katram spēlētājam ir pēc iespējas ātrāk pabeigt visu trasi un iziet no spēles laukuma.

SPĒLES GAITA

Spēli sāk jaunākais spēlētājs. Spēlētāji pēc kārtas met metamo kauliņu un pārvieto savu spēles kauliņu par tādu lauciņu skaitu, kāds redzams uz metamā kauliņa:



Pārvietoties 1 lauciņu uz priekšu.



Pārvietoties 2 lauciņus atpakaļ.

Ja spēlētājs nonāk uz lauciņa ar kartīti, tā ir jāapgriež otrādi un jāveic tajā norādītais uzdevums:



Vēlreiz mest metamo kauliņu.



Apmainīt savu spēles kauliņu pret cita spēlētāja spēles kauliņu.



Pārvietoties 1 lauciņu atpakaļ.



Pārvietoties 1 lauciņu uz priekšu.

Otrādi apgriezta kartīte vairs nav aktīva (lauciņš, uz kura tā atrodas, tagad ir neitrāls).

Nonākot vidējā posmā, visas 3 trases īslaicīgi apvienojas vienā kopīgā trasē. Pēc tam katrs spēlētājs atkal turpina pārvietoties pa savu trasī. Uz viena lauciņa var atrasties vairāk nekā 1 spēlētājs.

UZVARA

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais nokļūst līdz pēdējam lauciņam un iziet no spēles laukuma.

Komanda: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Grafiskais dizains: Monika Duc

Tehniskais projekts: Grzegorz Traczykowski



BIG RACE BOARD GAME

UPUTE




Vrijeme je za veliku utrku u kojoj je sve moguće. Pridruži se likovima iz serije Peppa Praščić, putuj stazom punom iznenađenja i pokušaj što brže doći do cilja.

SADRŽAJ KUTIJE:

- 2 igraće ploče
- 16 kartica
- 3 drvene figure
- drvena kocka
- upute

PRIPREMA ZA IGRU

Stavi igraće ploče na obje strane kutije, kao na slici. Neka svaki igrač odabere jednu figuru i stavi je ispred igraće ploče sa svoje desne strane na prvo polje odabrane staze. Izvadi kartice, okreni ih licem prema dolje i dobro promiješaj. Onda stavi kartice licem prema dolje na sva polja označena simbolom  .



CILJ IGRE

Cilj je svakog igrača da dođe do kraja staze i što prije siđe s igraće ploče.

IGRA

Najmlađi igrač igra prvi. Baci kocku i pomakni svoju figuru za broj polja koji dobiješ bacanjem kocke:



Pomakni se 1 polje unaprijed.



Pomakni se 2 polja unaprijed.

Ako staneš na polje s karticom, okreni je i napravi što na njoj piše:



Ponovno baci kocku.



Zamijeni svoju figuru za figuru drugog igrača.



Pomakni se 1 polje unatrag.



Pomakni se 1 polje unaprijed.

Okrenuta kartica više nije aktivna (polje na kojem se nalazi postaje neutralno).

Kada se krećeš kroz kutiju, tri se staze privremeno spajaju u jednu zajedničku stazu. Nakon toga svaki igrač slijedi svoju stazu. Na jedno polje smije stati više od 1 igrača.

POBJEDA

Pobjednik je osoba koja prva dođe do zadnjeg polja i siđe s igraće ploče.

Tim: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Grafički dizajn: Monika Duc

Tehnološki dizajn: Grzegorz Traczykowski



BIG RACE BOARD GAME

SPILLEREGLER



Det er tid til det store kapløb, hvor alt kan ske. Tag med karakterene fra Gurli Gris-serien på en rejse fuld af overraskelser, og prøv at nå i mål så hurtigt som muligt.

ÆSKEN INDEHOLDER:

- 2 spilleplader
- 16 brikker
- 3 træbrikker
- en træterning
- spilleregler

FORBEREDELSE

Placer spillepladen på begge sider af æsken – som vist på billedet. Vælg 1 brik hver, og placer den foran spillepladen – på højre side, foran det første felt på den valgte rute. Tryk brikkerne ud af formen, læg dem med billedsiden nedad, og bland dem grundigt. Placer derefter brikkerne med billedsiden nedad på alle felter

med symbolet



DET GÅR SPILLET UD PÅ

Hver spiller skal forsøge at gennemføre hele ruten og forlade spillepladen så hurtigt som muligt.

SÅDAN SPILLER I

Yngste spiller starter. Kast terningen en ad gangen, og flyt jeres brikker det antal felter, som terningen viser:



Flyt brikken 1 felt fremad.



Flyt brikken 2 felter fremad.

Hvis du lander på et felt med en brik, skal du vende brikken og gøre, hvad der står:



Slå med terningen igen.



Byt plads med en anden spillers brik.



Flyt brikken 1 felt tilbage.



Flyt brikken 1 felt fremad.

En vendt brik er ikke længere aktiv (feltet, den ligger på, bliver neutralt).

Når I flytter jer rundt på æsken, samles jeres 3 ruter sig midlertidigt til 1 rute. Derefter skal hver spiller igen følge sin egen rute. Der kan godt være mere end 1 spiller på det samme felt.

SÅDAN VINDER DU

Den spiller, der først når det sidste felt og forlader spillepladen, vinder.

Teamet: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Grafisk design: Monika Duc

Teknisk design: Grzegorz Traczykowski



BIG RACE BOARD GAME

ИНСТРУКЦИЯ



Пришло время большой гонки, где может случиться все, что угодно. Присоединяйтесь к героям мультсериала «Свинка Пеппа», пройдите по пути, полному сюрпризов, и постарайтесь как можно скорее добраться до места назначения.

В КОМПЛЕКТЕ:

- 2 игровых поля
- 16 жетонов
- 3 деревянные пешки
- деревянный кубик
- инструкция

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Разместите игровые поля с обеих сторон коробки - как показано на картинке. Выберите себе 1 пешку и разместите её перед игровым полем - справа, перед первой клеткой выбранного маршрута. Приготовьте жетоны, переверните лицевой стороной вниз и тщательно перемешайте. Затем разложите их лицевой стороной вниз на всех клетках

со знаком



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель каждого игрока - как можно быстрее пройти весь маршрут и покинуть игровое поле.

ИГРА

Игру начинает самый младший из вас.

Игрок бросает кубик и передвигает свою пешку на указанное количество клеток:



Пешка ходит на 1 клетку вперёд.



Пешка ходит на 2 клетки вперёд.

Если пешка остановится на клетке с жетоном, переверните его и выполните соответствующее действие:



Дополнительный бросок кубиком.



Поменяйтесь пешками с любым игроком.



Пешка ходит на 1 клетку назад.



Пешка ходит на 1 клетку вперёд.

Жетон можно переверачивать и использовать только один раз. После этого жетон перестаёт быть активен (клетка, на которой он находится, становится нейтральной).

По мере того, как вы проходите через игровое поле, ваши 3 пути ненадолго сливаются в один общий путь. А потом, опять же, каждый из вас идёт своим путём. В одной клетке могут стоять несколько пешек.

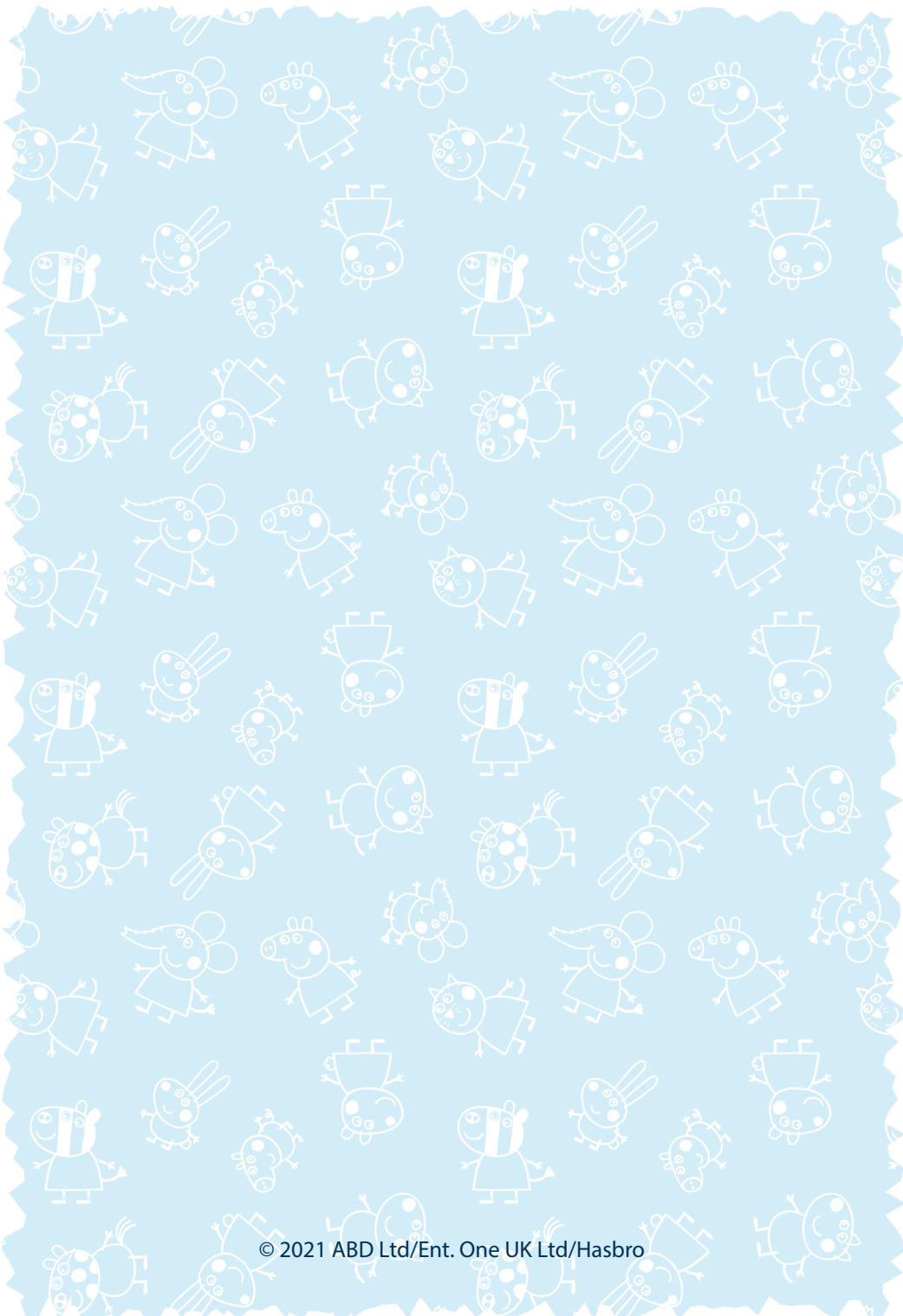
ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Побеждает тот, кто первым достигнет последней клетки и покинет игровое поле.

Команда: Marta Cebera, Agnieszka Walczak, Patryk Gęsiak, Michał Szewczyk

Графический дизайн: Monika Duc

Технологическое развитие: Grzegorz Traczykowski



© 2021 ABD Ltd/Ent. One UK Ltd/Hasbro