

From the Movie

Disney

FROZEN II



Instrukcja

Gra planszowa



Instruction

Board game



Návod

Stolní hra



Návod

Stolová hra



Instrukcija

Stalo žaidimas



Instrukcija

Galda spēle



Mängujuhend

Lauamäng



Játékszabály

Társasjáték



Изявление

Настолни игри



Инструкция

Настольная игра



Інструкція

Настільна гра



Instrucție

Joc pe tablă



Upute

Igra na ploči



Insruktioner

Brädspel



Upustsva

Društvena igra



Spilleregler

Brætspil



Peliohjeet

Lautapeli



Navodila

Družabna igra







Gra planszowa

Wymagania:

Liczba graczy: 2–4
Wiek: 6+
Czas gry: 10–20 min

Zawartość pudełka:

Plansza Dzwonek
 52 karty Instrukcja

Wstęp

Elsa i Anna wraz z wiernymi towarzyszami wyruszają na magiczną wyprawę, podczas której ich przyjaźń zostanie poddana niejednej próbie. Skompletuj stosik kart i zadzwoni dzwonkiem! Musisz ułożyć wszystkie swoje zestawy kart z bohaterami filmu „Kraina Lodu II” – żeby zostać zwycięzcą. Przeciwnicy na pewno nie dadzą za wygraną. Boom Boom – zakręcona gra z dzwonkiem, gdzie wszyscy grają naraz!

Cel gry

Celem gry jest takie ułożenie stosów z kartami, aby znalazły się w nich po 4 karty tego samego rodzaju (z tą samą postacią i takim samym tłem).

Przygotowanie do gry

- 1 Planszę rozłóżcie w miejscu, gdzie odbędzie się gra.
- 2 W wycięciu na środku planszy ustawcie dzwonek.
- 3 Następnie rozdajcie karty, dzieląc je na zakryte stosy. W każdym z nich muszą znaleźć się 4 karty.

Jeśli w grze bierze udział czterech graczy, każdy z nich otrzymuje po 3 stosy; jeśli trzech – po 4; jeśli dwóch – po 6. Ostatnie cztery karty połóżcie na planszy odkryte tak, aby wszyscy gracze mieli do nich dostęp.



Rozgrywka

- ✓ Gra składa się z serii rund. Najmłodszy zawodnik dzwoni dzwonkiem i zaczynamy pierwszą z nich.
- ✓ Wszyscy grają jednocześnie. Każdy z Was może wziąć na rękę dowolny ze swoich stosów, odrzucić z niego jedną kartę na planszę i zabrać inną z tego samego pola, aby docelowo w każdym stosie skompletować 4 karty z tą samą postacią np. 4 karty z Anną.



Przykład

Na stole leżą karty z Anną, Olafem, Mattiasem oraz Elszą i Anną. Bierzesz do ręki jeden ze swoich stosów – pamiętasz, że są w nim dwie karty z Anną, jedna karta z Kristoffem i jedna karta z Elszą.

Odrzucasz kartę z Kristoffem i dobierasz ze stołu trzecią kartę z Anną – do kompletu brakuje Ci już tylko jednej karty. Jeżeli przez dłuższy czas nikt nie wyrzuci tej karty, warto wymienić karty z Anną na inne dostępne karty (np. trzy karty z Elszą).

- ✓ Nie wolno wymieniać kart pomiędzy stosami – ani swoimi, ani przeciwnika. Na raz możesz mieć na ręku tylko jeden ze swoich stosów. Drugi stos możesz wziąć na rękę dopiero po odłożeniu pierwszego z powrotem na stół.
- ✓ Kiedy skompletujesz swój pierwszy stos, musisz go odkryć i szybko zadzwonić dzwonkiem jeden raz. Stos jest teraz „zamknięty” i nikt nie może go dotykać do końca rundy.
- ✓ Przy każdym kolejnym zamknięciu stosu zadzwonić dzwonkiem o jeden raz więcej (pierwszy stos – jeden dzwonek, drugi stos – dwa dzwonki, trzeci – trzy itd.).
- ✓ Kto pierwszy odkryje wszystkie swoje stosy i zadzwoni dzwonkiem odpowiednią liczbę razy – woła „Stop!”. W ten sposób wygrywa rundę, która w tym momencie się kończy. Pozostali gracze muszą natychmiast przerwać grę. Nie mogą już odkrywać, ani wymieniać kart w swoich stosach.
- ✓ Zwycięzca rundy otrzymuje jeden punkt.

Koniec Gry

Gra może zakończyć się na dwa sposoby, o czym Gracze powinni zdecydować przed jej rozpoczęciem.

- ✓ Pierwszy sposób to limit punktowy – gra kończy się, gdy któryś z Graczy jako pierwszy zdobędzie 5 punktów.
- ✓ Drugi sposób to limit rund – rozgrywa się ich wtedy 10. Po ostatnim zliczeniu punktów, zdobywca największej ich liczby zostaje ogłoszony Zwycięzcą.

Zespół:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Requirements:

Number of Players: 2–4
Age: 6+
Playing time: 10–20 min

Box contents:

Board Bell
 52 cards Instructions

Board game

Introduction

Elsa and Anna along with faithful companions embark on a magical journey, during which their friendship will be subjected to more than one attempt. Gather a stack of cards and ring the bell! To win the game you need to gather all your sets of cards with characters from the movie "Frozen II". Your opponents won't let you win easily. Boom Boom - crazy game with a bell, where everyone plays at the same time!

Aim of the game

The aim of the game is to collect card stacks which have 4 cards with the same the same person. (All persons of the same type have the same frame color.)

Game preparation

- 1** Place the board in the playing area.
- 2** Place the bell in the hole in the middle of the board.
- 3** Then deal out cards into face-down stacks. Each stack should have 4 cards

Each player should receive a certain number of stacks, depending on the number of players in the game:
4 players - each receives 3 stacks.
3 players - each receives 4 stacks.
2 players - each receives 6 stacks.
Place the last 4 cards face up onto the board so that all players can reach them.



Sequence of play

- The game consists of a series of rounds. The youngest player rings the bell to start the first round.
- All players play simultaneously. Each of you can take one of your stacks and change exchange one of its 4 cards with a card on the board (leaving your old card on the same place on the board from where you took your new card). The purpose is to try to make your stack get 4 cards with the same person, e.g. 4 cards with Anna.



Example

There are cards on the table with: Anna, Olaf, Mattias and Elsa with Anna. You pick up one of your face-down stack, which you remember has 2 cards with Anna, 1 card with Kristoff and 1 card with Elsa.

You discard Kristoff card and in exchange take your third card with Anna from the board, so now you need only one card to complete your stack. If a long time passes without anybody adding their card to the board, perhaps you will want to change your strategy and exchange you cards with Anna for some other available cards (e.g. 3 cards with Elsa).

- ✓ You can not exchange cards between stacks - neither your own stacks nor with an opponent's stack. You can have only one of your stacks in your hand at one time. You must put your currently held stack back onto the table before picking up another of your stacks.
- ✓ When you complete your first stack, you must show its cards and quickly ring the bell once. The completed stack is now "closed" and no one can touch it until the end of the round.
- ✓ For each later completed stack, ring the bell one more time (ring 2 times for the second stack, ring 3 times for the third stack, etc.)
- ✓ Whoever completes all their stacks and rings the bell the correct final number of times calls "Stop!" This player wins the round, which ends immediately. Other players must immediately stop playing. They can no longer complete stacks or change cards in their stacks.
- ✓ The winner of the round gets one point.

Game end

The game can end in two different ways; players should decide before starting which way they want to play.

- ✓ The first way is a point goal: the game ends when somebody gets 5 points.
- ✓ The second way is a number of rounds: the game ends after 10 rounds. After the game ends, the player with the most points wins.

Development team:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Stolní hra

Požadavky:

Počet hráčů: 2–4
Věk: 6+
Délka hry: 10–20 min.

Obsah balení:

Hrací plán Zvonek
 52 karet Návod

Úvod

Elsa a Anna se s několika věrnými společníky vydávají na magickou cestu, během níž bude jejich přátelství vystaveno nejedné zkoušce. Vezměte si balíček karet a zazvoňte na zvonek! Abyste vyhráli, musíte nasbírat všechny sady karet s postavami z filmu „Frozen II“. Soupeři tě nenechají vyhrát snadno. Boom Boom – bláznivá hra se zvonkem, kde hrají všichni současně!

Cíl hry

Cílem hry je poskládat hromádky s kartami, aby se v nich ocitly vždy 4 karty stejného druhu (se stejnou postavou a stejnou barvou rámečku).

Příprava ke hře

- 1** Rozložte hrací plán v místě, kde budete hrát.
- 2** Do výřezu uprostřed hracího plánu postavte zvonek.
- 3** Rozdělte karty na hromádky tak, aby v každé z nich byly 4 karty obrázkem dolů.

Jestliže se hry účastní čtyři hráči, každý z nich dostává 3 hromádky, jestliže tři hráči – 4 a jestli dva hráči – 6. Poslední čtyři karty položte na hracím plánu obrázkem nahoru, aby k nim měli přístup všichni hráči.



Začátek a průběh hry

- Hra se skládá ze série kol. Nejmladší hráč zazvoní zvonkem a zahajuje první kolo.
- Všichni hrají současně. Cílem je získat do balíčku 4 karty se stejnou postavou, tedy například 4 karty s Annou.



Příklad

Na stole jsou karty postav: Anna, Olaf, Mattias a Elsa s Annou. Vezmete si jeden ze svých balíčků otočených lícem dolů, o kterém si pamatujete, že obsahuje 2 karty s Annou, 1 kartu s Kristoffem a 1 kartu s Elsou.

Odložíte Kristoffovu kartu a výměnou za ni si ze stolu vezmete třetí kartu s Annou. Zbývá tedy získat ještě jednu a balíček bude kompletní. Pokud dlouho nikdo nepoloží na stůl žádnou kartu, může pomoci, když změníte strategii. Zkuste například vyměnit své karty s obrázkem Anny za nějaké jiné karty, které na stole jsou (například 3 karty s Elsou).

- ✓ Nesmíte vyměňovat karty mezi hromádkami – ani svými, ani protihráče. Najednou můžete mít v ruce pouze jednu ze svých hromádek. Druhou hromádku můžete vzít do ruky teprve po odložení první zpět na stůl.
- ✓ Když shromáždíte komplet v první hromádce, musíte ho odkrýt a rychle jednou zazvonit zvonkem. Hromádka je nyní „zamčená“ a nikdo se jí nesmí do konce kola dotknout.
- ✓ Při každém dalším zamykání hromádky zazvoňte o jedno zvonění více (první hromádka – jedno zvonění, druhá hromádka – dvě zazvonění, třetí – tři atd.).
- ✓ Kdo první odkryje všechny svoje hromádky a zazvoní zvonkem příslušný počet zvonění, zavolá „Stop!“. Tímto způsobem vyhrává kolo, které v tuto chvíli končí. Ostatní hráči musí okamžitě přerušit hru. Nemohou již ani odkrývat, ani vyměňovat karty ve svých hromádkách.
- ✓ Vítěz kola získává jeden bod.

Konec hry

Hra může končit dvěma způsoby, o čemž by hráči měli rozhodnout před zahájením hry.

- ✓ První způsob představuje bodový limit – hra končí, když některý z hráčů jako první získá 5 bodů.
- ✓ Druhým způsobem je limit kol – v takovém případě se jich hraje 10. Po posledním sečtení bodů ten, kdo jich získal nejvíce, je vítězem.

Vývojářský tým:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Požiadavky:

Počet hráčov: 2–4
Vek: 6+
Trvanie hry: 10–20 minút

Obsah balenia:

Hrací plán Zvonček
 52 kariet Návod

Stolová hra

Úvod

Elsa a Anna sa spolu s vernými spoločníkmi vydávajú na kúzelnú cestu, na ktorej ich priateľstvo preverí nejedna skúška. Vytvorte z kariet balíček a zazvoňte! Hru vyhráte tak, že nazbierate kompletnú sériu kariet s postavami z filmu Frozen II. Tvoji súper i ťa nenechajú vyhrať ľahko. Boom Boom – bláznivá hra so zvončekom, kde všetci hrajú súčasne!

Cieľ hry

Cieľom hry je ukladanie kôpok kariet tak, aby v každej kôpke boli 4 karty z tej istej sady (s tou istou postavou a s takou istou farbou lemu).

Príprava hry

- 1 Hráči rozložia hrací plán na mieste, kde sa budú hrať.
- 2 Do otvoru v strede plánu sa postaví zvonček.
- 3 Následne hráči rozdelia karty do zakrytých kôpok. Každá kôpka musí mať po 4 karty.

Ak hrajú štyria hráči, každý z nich dostane 3 kôpky; ak traja – 4; ak dvaja – 6. Posledné štyri karty sa odkryjú a položia na stôl tak, aby ich videli všetci hráči.



Priebeh hry

- Hra sa skladá zo série kôl. Hru začína najmladší hráč, zazvoní zvončekom a prvé kolo sa môže začať.
- Všetci hrajú súčasne. Cieľom je vytvoriť balíček 4 kariet s rovnakou postavou, napr. 4 karty s Annou.



Príklad

Na stole sú karty s postavami: Anna, Olaf, Mattias a Elsa s Annou. Zdvihnite jeden zo svojich otočených balíčkov kariet, o ktorom viete, že obsahuje 2 karty s Annou, 1 kartu s Kristoffom a 1 kartu s Elsou.

Kartu s Kristoffom odložte a vymieňajte ju za tretiu kartu s Annou z hracej dosky. Teraz potrebujete už len jednu kartu na doplnenie balíčka. Ak dlho nikto nepridá na hraciu dosku kartu, je zrejme načase zmeniť stratégiu a začať vymieňať karty s Annou za iné dostupné karty (napr. 3 karty s Elsou).

- ✓ Hráči nemôžu vymieňať karty medzi svojimi kôpkami, ani medzi kôpkami protihráčov. Hráči môžu mať v ruke iba jednu zo svojich kôpok. Druhú kôpku môžu zobrať až vtedy, keď predchádzajúcu odložia na stôl.
- ✓ Keď sa hráčovi podarí zložiť prvú kôpku, musí ju ukázať a rýchlo zazvoniť zvončekom 1-krát. Kôпка je teraz zatvorená a nemôže sa používať až do konca kola.
- ✓ Keď sa hráčovi podarí zložiť ďalšiu celú kôpku, zvončekom zazvoní o jedenkrát viac (prvá kôпка – zazvoní raz, druhá kôпка – zazvoní dvakrát, tretia kôпка – trikrát atď.).
- ✓ Hráč, ktorý ako prvý odkryje všetky svoje kôpky a zazvoní zvončekom – zakričí „Stop!“ . Tento hráč vyhráva kolo, ktoré sa zároveň končí. Ostatní hráči musia hneď prerušiť hru. Po ukončení kola nemôžu odkrývať a ani vymieňať karty zo svojich kôpok.
- ✓ Víťaz daného kola získava jeden bod.

Zakončenie hry

Hra sa môže zakončiť dvomi spôsobmi. Spôsob ukončenia hry si hráči vyberú ešte pred jej začatím.

- ✓ Prvý spôsob je bodový limit – hra sa končí, keď jeden z hráčov ako prvý získa 5 bodov.
- ✓ Druhý spôsob zakončenia hry je limit kôl – hrá sa na 10 kôl. Po poslednom spočítaní bodov vyhráva hráč, ktorý získa najviac bodov vo všetkých kolách.

Vývojársky tím:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Stalo žaidimas

Reikalavimai:

Žaidėjų skaičius: 2–4

Amžius: 6+

Žaidimo laikas: 10–20 min.

Rinkinį sudaro:

Žaidimo lenta Skambutis

52 kortos Instrukcija

Įvadas

Elza ir Ana kartu su savo ištikimais draugais leidžiasi į magišką kelionę, kurios metu jų draugystė patirs daugybę išbandymų. Surinkite kortelių kaladę ir patilindžiuokite varpelius! Norėdami laimėti žaidimą, turite surinkti visus savo kortelių rinkinius su filmo „Ledo šalis 2“ personažais. Jūsų oponentai neleis jums lengvai laimėti. „Boom Boom“ – patrakęs žaidimas su varpeliu, kuriame visi žaidžia tuo pačiu metu!

Žaidimo tikslas

Žaidimo metu reikia surinkti kortų krūveles, susidedančias iš 4 tos pačios rūšies kortų (su tokiais pačiais veikėjais ir su tokios pačios spalvos rėmeliais).

Pasiruošimas žaidimui

- 1 Išskleiskite žaidimo lentą.
- 2 Į lentos centre esančią angą įstatykite skambutį.
- 3 Po to išdalinkite kortas, dėdami jas į užverstas krūveles. Kiekvienoje jų turi būti po 4 kortas.

Jeigu žaidžia keturi žaidėjai, kiekvienas iš jų gauna po 3 kortų krūveles; jei trys – po 4; jei du – po 6. Paskutines keturias kortas padėkite ant žaidimo lentos taip, kad kiekvienas žaidėjas jas galėtų pasiekti. (Paveikslėlyje pavaizduota žaidimui parengta lenta).



Žaidimo eiga

- Žaidimas žaidžiamas keliais turais. Jauniausias žaidėjas paskambina skambučiu ir pradėdamas pirmasis turas.
- Visi žaidžia tuo pačiu metu. Žaidimo tikslas - surinkti kortelių kaladę, kurią sudaro 4 kortelės su tuo pačiu personažu, pvz., 4 kortelės su Ana.



Pavyzdys

Pavyzdžiui, ant stalo yra kortelių su: Ana, Olafu, Matijasu, Elza ir Ana. Jūs paimate vieną iš savo užverstų kortelių krūvelių, kurioje, kaip prisimenate, yra 2 kortelės su Ana, 1 kortelė su Kristofu ir 1 kortelė su Elza. Išmeskite kortelę su Kristofu ir nuo stalo mainais pasiimkite trečią kortelę su Ana; dabar jums trūksta tik vienos kortelės, kad kaladė būtų pilna.

Jei ilgą laiką ant stalo niekas neišmeta savo kortelės, galbūt jums reikėtų pakeisti savo strategiją ir iškeisti savo kortelės su Ana į kokias nors kitas turimas kortelės (pvz., į 3 kortelės su Elza).

- ✓ Negalima keisti kortų tarp krūvelių – nei savo, nei priešininko. Vienu metu rankose galima turėti tik vieną savo krūvelę. Kitą krūvelę galima paimti į rankas tik tada, kai ankstesnioji yra padėta ant stalo.
- ✓ Surinkę pirmąją tokių pačių kortų krūvelę, turite ją atidengti ir vieną kartą greitai paskambinti skambučiu. Taip krūvelė yra „uždaroma“ ir jos iki turo pabaigos negalima liesti.
- ✓ Žaidėjas, surinkęs naujas krūveles, kiekvieną kartą skambina vienu kartu daugiau (pirma krūvelė – vienas skambutis, antra – du, trečia – trys ir t.t.).
- ✓ Pirmasis visas savo krūveles atidengęs ir atitinkamą kiekį kortų suskambinęs žaidėjas šūkteli „Stop!“. Baigiamas turas ir šis žaidėjas laikomas turo laimėtoju. Likę žaidėjai privalo nedelsiant baigti žaidimą. Jie jau nebegali atversti krūvelių ar keisti kortų.
- ✓ Turą laimėjęs žaidėjas pelno vieną tašką.

Žaidimo pabaiga

Žaidimą galima baigti dviem būdais ir prieš jį pradėdant žaidėjai turi pasirinkti norimą.

- ✓ Pirmasis būdas – tai taškų riba. Žaidimas baigiamas, kai vienas iš žaidėjų pirmasis surenka 5 taškus.
- ✓ Antrasis būdas – tai žaidimo turų apribojimas (iki 10). Baigus paskutinį turą ir suskaičiavus paskutinius taškus, laimi žaidėjas, surinkęs daugiausia taškų.

Žaidimo kūrėjai:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Prasības:

Spēlētāju skaits: 2–4

Vecums: 6+

Spēles ilgums: 10–20 min

Iepakojuma saturs:

Spēles laukums Zvaniņš

52 kārtis Instrukcija

Galda spēle

Ievads

Elza un Anna kopā ar uzticīgajiem pavadoņiem dodas maģiskā piedzīvojumā, kura laikā viņu draudzībai jāpārvar vairāki pārbaudījumi. Sakrājiet pilnu kāršu komplektu un iezvaniet zvaniņu! Lai kļūtu par spēles uzvarētāju tev ir jāsakrāj visas kārtis ar "Ledus sirds 2" filmas varoņiem. Tavi pretinieki neļaus gūt vieglu uzvaru. Boom Boom — aizraujoša spēle ar zvaniņu, un tajā ikviens spēlētājs nepārtraukti līdzdarbojas.

Spēles mērķis

Spēles mērķis ir izlikt kāršu kavas no četrām vienādām kārtīm (ar vienu un to pašu personāžu un rāmiša krāsu).

Sagatavošanās spēlei

- 1 Izklājiet spēles laukumu vietā, kur paredzēta spēles norise.
- 2 Spēles laukuma vidū esošajā izgriezumā novietojiet zvaniņu.
- 3 Izdaliet kārtis kavās ar attēlu uz leju.
Katrā kaudzītē ir jāatrodas 4 kārtīm.

Ja spēlē piedalās četri spēlētāji, katrs no spēlētājiem saņem pa trim kavām, ja četri – pa četrām; ja divi – pa sešām. Pēdējās četras kārtis jānovieto atvērtā veidā spēles laukuma vidū tā, lai visiem spēlētājiem būtu brīva piekļuve kārtīm.



Spēles gaita

- Spēle sastāv no vairākiem etapiem. Visjaunākais spēlētājs nozvana zvaniņu un sāk spēli kā pirmais.
- Visi spēlētāji vienlaicīgi. Mērķis ir censties savā kāršu kaudzītē iegūt 4 kārtis ar vienu un to pašu varoni, piemēram, 4 kārtis ar Annas attēlu.



Piemērs

Uz galda ir kārtis ar: Annu, Elzu un Annu, Olafu un Matiasu. Pacel vienu no savām kāršu kaudzītēm, kas pavērstas ar varoņa attēlu uz leju, un atceries, ka kāršu vidū ir 2 kārtis ar Annu, 1 kārts ar Kristofu un 1 kārts ar Elzu. Atbrīvojies no Kristofa kārts un tā vietā paņem no spēļu galda savu trešo kārti ar Annu. Un tagad tev ir nepieciešama tikai viena kārts, lai tev būtu pilns komplekts.

Ja ilgāku laiku neviens neatbrīvojas no savām kārtīm, tev ir iespēja mainīt stratēģiju un apmainīt savas kārtis ar Annas attēlu pret kādām citām pieejamām kārtīm (piemēram, pret 3 kārtīm ar Elzu).

- ✓ Nedrīkst mainīt kārtis starp savām un pretinieka kavām. Vienlaicīgi rokās drīkst turēt tikai vienu no savām kavām. Otru kāršu kavu drīkst paņemt rokās tikai tad, kad iepriekšējā ir nolikta atpakaļ uz spēles laukuma.
- ✓ Kad pirmā kāršu kaudzīte tiek nokomplektēta, tā ir jāatklāj un ātri jāiezvana zvaniņš vienu reizi. Kāršu kaudzīte tagad ir „noslēgta” un neviens tai nedrīkst pieskarties līdz etapa beigām.
- ✓ Ar katras nākamās kaudzītes noslēgšanu, zvaniņš jānozvana par vienu reizi vairāk (pirmā kaudzīte – viens zvaniņš, otrā kaudzīte – divi zvaniņi, trešā – trīs utt.).
- ✓ Kurš pirmais atklās visas savas kāršu kaudzītes un nozvanīs zvaniņu atbilstoši daudz reizes – sauc „Stop!”. Šādā veidā tiek uzvarēts pirmais etaps. Pārējiem spēlētājiem nekavējoties ir jāpārtrauc spēle. Spēlētāji vairs nedrīkst atklāt vai mainīt kārtis savās kāršu kavās.
- ✓ Etapa uzvarētājs saņem vienu punktu.

Spēles Beigas

Spēli ir iespējams beigt divos veidos, par ko spēlētājiem ir jāvienojas pirms spēles sākuma.

- ✓ Pirmais veids ir punktu skaita limits – spēle beidzas brīdī, kad kāds no spēlētājiem pirmais saņem, piemēram, 5 punktus.
- ✓ Otrs veids ir etapu limits – tiek izspēlēti, piemēram, 10 etapi. Pēc 10 etapiem spēlētājs ar vislielāko punktu skaitu tiek paziņots par uzvarētāju.

Izstrādes grupa:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Nõuded:

Mängijate arv: 2–4

Vanus: 6+

Mängu kestus: 10–20 min

Lauamäng

Komplekti kuulub:

Mängulaud Kell

52 kaarti Mängujuhend

Sissejuhatuseks

Elsa ja Anna koos ustavate kaaslastega alustavad maagilist teekonda, mille jooksul nende sõprus pannakse proovile rohkem kui ühe korra. Kogu oma virna kaarte ja lase kella! Mängu võitmiseks pead kokku koguma kõik „Frozen 2“ tegelaste kaardikomplektid. Sinu vastased teevad kõik, et sind takistada. Boom Boom on pöörane mäng, millel on kell ja kus kõik mängivad samal ajal!

Mängu eesmärk

Mängu eesmärk on koguda kokku kaardikuhjad, nii et igas neist oleks neli ühesugust kaarti (sama kuju ja sama värvi raamiga).

Mänguks valmistumine

- 1** Tehke mängulaud lahti.
- 2** Mängulaua keskel olevasse volti pange kell..
- 3** Seejärel jagage välja kaardid, pannes need pildiga allapoole kuhjadesse. Igas kuhjas peab olema neli kaarti.

Kui mängijaid on neli, saab igaüks kolm kuhja, kui kolm, jagub igaühele neli kuhja, kahe mängija korral saavad mõlemad kuus kuhja. Viimased neli kaarti pange mängulauale pildiga ülespoole nii, et iga mängija pääseks neile ligi.



Mängu käik

- Mäng koosneb kordade seeriast. Kõige noorem mängija helistab kella ja algab esimene mängukord.
- Eesmärgiks on saada 4 sama tegelasega kaarti, nt 4 Annaga kaarti.



Näide

Laul on kaardid järgmiste tegelastega: Anna, Olaf, Mattias ja Elsa koos Annaga. Tõstad virnast üles ühe kaardi (pilt allpool), mille puhul mäletad, et seal on 2 kaarti Annaga, 1 kaart Kristoffiga ja 1 kaart Elsaga. Eemaldad Kristoofi kaardi ning vastutasuks võtad mängulaualt Anna pildiga kolmanda kaardi, mistõttu vajad nüüd oma virna täiustamiseks vaid veel ühte kaarti.

Kui möödub kaua aega ilma, et keegi lisaks oma kaardi mängulauale, võid strateegiat muuta ning Anna pildiga kaardid mõne teise saadaoleva kaardi vastu vahetada (nt 3 Elsaga kaarti).

- ✓ Ei iseenda ega ka vastaste kuhjade vahel ei tohi kaarte vahetada. Korraga võid käes hoida ainult üht kuhja. Teise kuhja võid kätte võtta alles siis, kui oled eelmise lauale pannud.
- ✓ Kui oled kokku kogunud oma esimese kuhja, pead selle avama ja kiiresti ühe korra kella helistama. Nüüd on kuhi suletud ja keegi ei tohi seda käigu lõpuni puudutada.
- ✓ Pärast iga järgmise kuhja lõpetamist helista kellaga üks kord rohkem (esimene kuhi, üks kord; teine kuhi, kaks korda; kolmas kuhi, kolm korda jne).
- ✓ Kes avab esimesena kõik oma kaardikuhjad ja helistab kellaga vastava hulga kordi, hüüab: „Stopp!” Sellisel juhul on ta võitnud mängukorra, mis on sel hetkel ka lõppenud. Ülejäänud mängijad peavad kohe mängu lõpetama. Nad ei või enam oma kuhjadest kaarte avada ega välja vahetada.
- ✓ Mängukorra võitja saab ühe punkti.

Mängu lõpetamine

Mäng võib lõppeda kahte moodi: punktilimiidiga - sel juhul lõpetatakse mäng, kui üks mängijatest saab kokku viis punkti; või kordadelimiidiga - sel juhul mängitakse kokku kümme mängukorda.

- ✓ Pärast punktide kokkuarvestamist kuulutatakse võitjaks see, kellel on pärast viimast mängukorda kõige rohkem punkte.
- ✓ Kuidas mäng lõpeb, peavad mängijad kokku leppima juba enne mängu alustamist.

Arendusmeeskond:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Követelmények:

Játékosok száma: 2–4
Életkor: 6+
Játékidő: 10–20 perc

A doboz tartalma:

Játéktábla Csengő
 52 kártya Játékszabály

Társasjáték

Bevezetés

Elza és Anna hűséges társaikkal varázslatos utazásra elindulnak, amely többször is próbára teszi a barátságukat. Gyűjts össze egy pakli kártyát, és szólaltasd meg a csengőt! A játék megnyeréséhez össze kell gyűjtened a „Frozen II” című film szereplőinek paklijait. Az ellenfelek nem fogják hagyni, hogy ezt könnyen megtedd. Boom-Boom egy örületes játék csengővel, ahol mindenki egyszerre játszik!

A játék célja

A játék célja kupacokba rendezni a kártyákat úgy, hogy mindegyik kupacban 4 darab ugyanolyan típusú kártya legyen (ugyanazzal a személlyel és ugyanolyan színben).

A játék előkészítése

- 1 Nyissátok szét a játéktáblát.
- 2 Állítsátok fel a csengőt a játéktábla közepén lévő nyílásban. .
- 3 Osszátok szét a kártyákat, letakart kupacokra osztva. Mindegyik kupacba 4 kártyának kell kerülnie.

Ha négy játékos vesz részt a játékban, mindegyik játékos 3 kupacot kap; ha három játékos – 4-4 kupacot kapnak a játékosok; ha két játékos – 6-6 kupacot. Az utolsó négy kártyát feltárva tegyétek le a játéktáblára úgy, hogy mindegyik játékos hozzájuk férhessen.



A játék menete

- A játék több körből áll. A legfiatalabb játékos megcsengeti a csengőt és megkezdjük az első kört.
- Mindenki egyszerre játszik. A játékosok kezükbe veszik valamelyik kupacukat, bedobhatják egyik kártyát a játéktáblára és felvehetnek onnan egy másik kártyát. A cél az, hogy megpróbálj összeállítani egy paklit 4 kártyából, amelyeken ugyanaz a szereplő látható (például 4 Anna-kártyából).



Példa

A következő kártyák vannak az asztalon: Anna, Olaf, Mattias és Elza Annával. Felveszed az egyik lefelé fordított paklidat, amelyiknél emlékszel, hogy 2 Anna-kártyát, 1 Kristoff-kártyát és 1 Elza-kártyát tartalmaz.

Eldobod a Kristoff-kártyát, és cserébe felveszed a harmadik Anna-kártyádat, így már csak egy kell, hogy teljes legyen a paklid. Ha hosszú ideig senki nem tesz kártyát a táblára, akkor érdemes megváltoztatni a stratégiát, és kicserélni az Anna-kártyákat más szabad kártyákra (például 3 Elza-kártyára).

- ✓ Nem szabad összeváltani a kupacokban lévő kártyákat – se a saját kupacaid, se mások kupacai között. A kezdedben egyszerre csak az egyik kupac kártyái lehetnek. Csak azután veheted a kezdedbe a másik kupac kártyáit, ha visszaraktad az asztalra az első kupacot.
- ✓ Ha kész vagy az első kupaccal, fel kell tárnod a kártyákat és gyorsan csengetned kell egyszer a csengővel. A kupac „zárolva van” és senki se nyúlhat hozzá a kör végéig.
- ✓ Minden egyes kupac zárolásakor egyel több alkalommal kell csengetned (első kupac esetén – egyszer csengetsz, a második kupacnál – kétszer csengetsz, a harmadiknál – háromszor stb.).
- ✓ Aki elsőként tárja fel az összes kupacát és annyiszor csenget, ahány kupaca van, bekiabálja, hogy „Stop!”. Ezzel megnyeri és be is fejezi a kört. A többi játékos is befejezi a játékot. Már nem tárhatnak fel új kupacot, nem cserélhetnek kártyákat.
- ✓ A kör győztese egy pontot kap.

A játék vége

A játék kétféleképpen zárulhat. A játékosoknak a játék megkezdése előtt kell eldönteniük, hogy melyik változat szerint játszanak.

- ✓ Az egyik változatban a ponthatár dönt – a játéknak akkor van vége, ha valamelyik játékos elsőként szerez 5 pontot.
- ✓ A másik változatban a játékosok 10 kört játszanak. Az utolsó kör végeztével összeszámolják a pontjaikat. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot szerezte.

Fejlesztési csapat:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Настольная игра

Параметры:

Количество игроков: 2–4

Возраст: 6+

Длительность игры: 10–20 мин.

Содержание коробки:

Игровое поле Звонок

52 карты Инструкция

Вступление

Эльза и Анна вместе с верными спутниками отправляются в волшебное путешествие, в ходе которого их дружба подвергнется не одному испытанию. Соберите комплект карт и позвоните в звонок! Чтобы выиграть, нужно собрать все комплекты карт с героями фильма «Холодное сердце II». Ваши противники не станут легкой добычей. Воот Воот — это увлекательная игра со звонком, где все играют одновременно!

Цель игры

Цель игры – собрать комплект карточек, состоящий из 4 карточек одного вида (с одинаковым персонажем и одинаковым цветом рамки).

Подготовка к игре

- 1** Игровое поле разложить в месте, где предусмотрена игра.
- 2** В вырезе посередине поля поставить звонок.
- 3** Затем раздать карты, разделив их на закрытые стопки. В каждой из них должно быть по 4 карты.

Если в игре принимает участие четыре игрока, каждый из них получает по 3 стопки; если три – по 4; если два – по 6. Последние четыре карты положить на поле так, чтобы все игроки имели к ним доступ.



Игра

- Партия игры состоит из серии раундов. Самый младший участник звонит в звонок – начинается первый раунд.
- Каждый из вас может взять в руки любую из своих стопок карт, отбросить из этой стопки одну карту на игровое поле и взять другую карту с того же сектора, чтобы в итоге получился комплект 4 карт с тем же персонажем, например 4 карты с Анной.



Пример

На столе лежат карты с Анной, Олафом, Маттиасом, а также Эльзой и Анной. Берёшь одну из своих стопок карт - помнишь, что в ней есть две карты с Анной, одна карта с Кристоффом и одна карта с Эльзой. Откладываешь карту с Кристоффом на игровое поле и забираешь с поля карту с Анной. Теперь для комплекта не хватает всего одной карты с Анной. Если долгое время никто не выбросит нужную тебе карту, можно изменить стратегию и обменять карты с Анной на другие доступные карты (например, три карты с Эльзой).

- ✓ Нельзя обменивать карты между стопками – ни своими, ни противника. Одновременно в руках можно держать только одну из своих стопок. Другую стопку можно взять в руки только предварительно положив первую обратно на стол.
- ✓ Когда вы укомплектуете свою первую стопку, ее необходимо открыть и быстро позвонить в звонок один раз. Теперь стопка «комплектная», и никто не может ее касаться до конца раунда.
- ✓ При каждом последующем укомплектировании стопки следует позвонить в звонок на один раз больше (первая стопка – один звонок, вторая стопка – два звонка, третья – три, и так далее).
- ✓ Кто первый откроет все свои стопки и позвонит в звонок соответствующее количество раз – восклицает «Стоп!». Таким образом он выигрывает раунд, который в этот момент заканчивается. Остальные игроки должны немедленно прервать игру. Они уже не могут открывать или менять карточки в своих стопках.
- ✓ Победитель раунда получает одно очко.

Конец игры

Возможны два способа окончания игры, о чем игроки должны договориться до ее начала.

- ✓ Первый способ – лимит очков – игра заканчивается, когда один из игроков первый набирает 5 очков.
- ✓ Второй способ – это лимит раундов – тогда игроки ограничиваются 10 розыгрышами. После последнего подсчета очков, победителем объявляют того, кто набрал наибольшее их количество.

Группа разработчиков:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Настільна гра

Вимоги до гри:

Кількість гравців: 2–4
Вік: 6+
Час гри: 10–20 хвилин

Вміст коробки:

Дошка Дзвіночок
 52 карти Інструкція

Вступ

Ельза, Анна та їхні вірні друзі разом вирушають до магічних пригод, під час яких їхня дружба зазнає багато випробувань. Зберіть комплект карт і натисніть на дзвоник! Щоб виграти, вам необхідно у кожному зі своїх стосів зібрати комплект карт з героями мультфільму "Крижане серце-2". Суперники не збираються здаватися. Бум-Бум – весела гра з дзвінком, де грають одночасно!

Мета гри

Мета гри полягає у тому, щоб зібрати свої стоси з картами таким чином, щоб у них знаходились по 4 однотипні карти (з однаковими персонажами та однаковою тильною стороною).

Підготовка до гри

- 1 Розкладіть дошку в тому місці, де відбудеться гра.
- 2 У розрізі, посередині дошки покладіть дзвоник.
- 3 Потім роздайте карти, розділивши їх на закриті стоси.
У кожному з них повинно бути по 4 карти.

Якщо в гру грають чотири гравці, то кожен з них отримує по 3 стоси, якщо три гравці - то по 4 стоси, якщо два гравці - то по 6 стосів. Останні чотири карти покладіть на дошку відкритими так, щоб всі гравці мали до них доступ.



Гра

- Гра складається з кількох турів. Наймолодший гравець дзвонить дзвіночком і розпочинає гру першим.
- Всі грають водночас. Кожен із Вас може взяти до рук будь-який власний стос, відкинути з нього одну карту на гральну дошку та забрати іншу з того самого поля, щоб зібрати у кожному стосі 4 карти з однаковим персонажем, наприклад карти з Анною.



Приклад

На столі є карти з такими героями: Анна, Олаф, Матіас та Ельза з Анною. Ви берете один зі своїх стосів, карти в якому лежать лицьовою стороною донизу. У ньому 2 карти з Анною, 1 карта з Крістофом та 1 карта з Ельзою.

Ви скидаєте карту з Крістофом й замість неї берете з дошки третю карту з Анною.

Таким чином, щоб зібрати повний комплект, вам тепер потрібна лише одна карта.

Якщо протягом тривалого часу ніхто не додає потрібну карту на дошку, можна змінити стратегію та обміняти карти з Анною на доступні карти (наприклад, на 3 карти з Ельзою).

- ✓ Не можна міняти карти поміж стосами - а ні своїми, а ні супротивника. Одночасно можеш мати на руках лише один із своїх стосів. Другий стос можеш взяти в руки тоді, коли перший закінчиться і буде знаходитись на столі.
- ✓ Коли заповниш свій перший стос, то необхідно його відкрити і швидко задзвонити в дзвоник один раз. Стос вже зараз є "закритий" і ніхто не може його торкатися до кінця туру.
- ✓ При кожному наступному закритті стосу - подзвони дзвоником на один раз більше (перший стос – один дзвінок, другий стос - два дзвінка, третій - три і т. д.).
- ✓ Хто першим відкриє всі свої стоси і подзвонить у дзвоник відповідну кількість разів повинен вигукнути: «Стоп!». Даний гравець вважається переможцем цього туру. Решта гравців повинні негайно припинити гру. Не можна більше ані відкривати, ані міняти карти у своїх стосах.
- ✓ Переможець туру отримує один бал.

Кінець гри

Гра може закінчитися двома способами, про що заздалегідь гравці повинні домовитись

- ✓ Перший спосіб полягає в обмеженні пунктів, гра закінчується тоді, коли один з гравців першим здобуде 5 балів.
- ✓ Другий спосіб полягає в обмеженні турів, тоді їх розігрується 10. Після остаточного підрахунку балів той, у кого було їх найбільше - оголошується переможцем.

Група розробників:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski



Cerințe:

Numărul de jucători: 2–4

Vârsta: 6+

Durata jocului: 10–20 min

Conținutul cutiei:

 Tablă de joc

 Sonerie

 52 de cărți

 Instrucțiuni

Introducere

Elsa, Anna și tovarășii lor credincioși pornesc într-o călătorie magică, în timpul căreia prietenia lor va fi supusă mai multor provocări. Strânge un teanc de cărți și apoi apasă pe sonerie! Ca să câștigi jocul trebuie să strângi toate seturile de cărți cu personaje din filmul „Frozen II”. Adversarii tai nu te vor lăsa să castigi așa ușor. Boom Boom – un joc fenomenal cu sonerie, în care toți joacă în același timp!

Obiectivul jocului

Scopul jocului este acela de a completa teancurile de cărți în așa fel încât în fiecare teanc să se găsească câte 4 cărți de același tip (cu același erou principal, cu aceeași culoare a ramei).

Pregătirea jocului

- 1** Plasați tabla în zona de joc.
- 2** Plasați soneria în gaura din mijlocul tablei de joc.
- 3** Împărțiți cărțile în teancuri, cu fața în jos. În fiecare teanc trebuie să fie 4 cărți.

Fiecare jucător trebuie să primească un anumit număr de teancuri, în funcție de numărul de jucători din joc:

4 jucători - fiecare primește 3 teancuri.

3 jucători - fiecare primește 4 teancuri.

2 jucători - fiecare primește 6 teancuri.

Așezați ultimele 4 cărți cu fața în sus pe tabla de joc, astfel încât să ajungă toți jucătorii la ele.



Desfășurarea jocului

- Jocul constă într-o serie de runde. Cel mai tânăr jucător apasă pe sonerie ca să înceapă prima rundă.
- Toți jucătorii joacă deodată. Fiecare dintre voi poate să ia un teanc și să schimbe una dintre cele 4 cărți din el cu o carte de pe tabla de joc (lăsând vechea carte în același loc de pe tabla de joc de unde a luat noua carte). Scopul e să încerci să strângi 4 cărți cu același personaj, de exemplu 4 cărți cu Anna.



Exemplu

Pe masă sunt cărți cu: Anna, Olaf, Mattias și Elsa cu Anna. Iei unul dintre teancurile aflate cu fața în jos, în care îți amintești că ai 2 cărți cu Anna, 1 carte cu Kristoff și 1 carte cu Elsa.

Decartezi cartea cu Kristoff, iar în schimbul ei iei a treia carte cu Anna de pe tabla de joc, astfel încât acum îți mai trebuie doar o carte ca să-ți completezi teancul. Dacă trece mult timp fără ca nimeni să decarteze vreo carte pe tabla de joc, poate vrei să-ți schimbi strategia și să dai cărțile cu Anna pe alte cărți disponibile (de exemplu, 3 cărți cu Elsa).

- ✓ Nu poți face schimb de cărți între teancuri - nici între ale tale, nici cu teancurile unui adversar. Nu poți ține în mână decât un singur teanc de cărți odată.
- ✓ Trebuie să așezi teancul de cărți pe care îl ai în mână înapoi pe masă înainte să iei alt teanc. Când completezi primul teanc de cărți, trebuie să etalezi cărțile din el și să apeși repede pe sonerie o dată.
- ✓ Teancul completat este „blocat” și nu se poate atinge nimeni de el până la sfârșitul runde. Pentru fiecare teanc completat apoi, apasă pe sonerie încă o dată (apas-o de 2 ori pentru al doilea teanc, de 3 ori pentru al treilea teanc etc.)
- ✓ Cine completează toate teancurile și apasă pe sonerie de câte ori trebuie pentru ultimul teanc strigă „Stop!” Acel jucător câștigă runda, care se încheie imediat. Ceilalți jucători trebuie să se oprească imediat. Nu mai pot să-și completeze teancurile sau să-și schimbe cărțile din teancuri.
- ✓ Câștigătorul runde primește un punct.

Sfârșitul jocului

Jocul se poate încheia în două moduri; jucătorii ar trebui să decidă de la început cum vor să joace.

- ✓ Primul mod de încheiere a jocului se poate face pe bază de punctaj – atunci când primul jucător câștigă 5 puncte.
- ✓ Al doilea mod de încheiere a jocului se poate face în funcție de numărul de runde – se vor juca în total 10 runde. În acest caz câștigă acel jucător care are cea mai mare sumă de puncte cumulate din toate rundele jucate.

Echipa de dezvoltare:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Igra na ploči

Zahtjevi:

Broj igrača 2–4
Dob: 6+
Trajanje igre: 10–20 min

Sadržaj kutije:

Ploča Zvono
 52 karte Upute

Uvod

Elsa i Anna zajedno s vjernim suputnicima kreću na čarobno putovanje na kojem će njihovo prijateljstvo proći još jedan test. Sakupite komplet karata i zazvonite zvono! Za pobjedu u igri potrebno je sakupiti sve svoje komplete karata s likovima iz filma „Frozen II“. Vaši vam protivnici neće dopustiti da lako pobijedite. Boom Boom - luda igra sa zvonom u kojoj svi istovremeno igraju!

Cilj igre

Cilj je igre sakupiti komplete od 4 karte s istim likom. (Sve vrste likova imaju istu boju okvira.)

Priprema za igru

- 1 Ažezati planša i locul unde se va desfășura jocul.
- 2 Postavite zvono u otvor na sredini ploče.
- 3 Zatim podijelite karte u komplete licem prema dolje. Svaki bi komplet trebao imati 4 karte

Svaki bi igrač trebao dobiti određeni broj kompleta karata, ovisno o broju igrača u igri:

4 igrača - svaki dobiva 3 kompleta.

3 igrača - svaki dobiva 4 kompleta.

2 igrača - svaki dobiva 6 kompleta.

Postavite zadnje 4 kate na ploču licem prema gore kako bi ih svi igrači mogli uzeti



Tijek igre

- Igra se sastoji od nekoliko krugova. Najmlađi igrač zazvonit će zvono za početak prvog kruga.
- Svi igrači igraju istovremeno. Svaki igrač može uzeti jedan od svojih kompleta karata i zamijeniti jednu od svoje 4 karte kartom na ploči (ostavljajući staru kartu na istom mjestu na ploči s kojeg je uzeo novu kartu). Cilj je pokušati napraviti komplet od 4 karte s istim likom, npr. 4 karte s Annom.



Primjer

Na stolu se nalaze karte na kojima su: Anna, Olaf, Mattias i Elsa s Annom. Uzmite jedan od svojih kompleta postavljenih licem prema dolje za koji se sjećate da sadržava 2 karte s Annom, 1 kartu s Kristoffom i 1 kartu s Elsom.

Odbacite kartu s Kristoffom i umjesto nje s ploče uzmite svoju treću kartu s Annom tako da Vam je sada potrebna još samo jedna karta da upotpunite svoj komplet. Ako protekne dugo vremena u kojem nitko na ploču nije dodao svoju kartu, možda biste željeli promijeniti strategiju i zamijeniti svoje karte s Annom za neke druge dostupne karte (npr. 3 karte s Elsom).

- ✓ Ne možete zamijeniti karte između kompleta - ni vlastitih ni protivnikovih. Istovremeno možete u ruci imati samo jedan komplet. Morate vratiti komplet koji trenutačno držite natrag na stol prije nego što podignete drugi komplet
- ✓ Kada dovršite svoj prvi komplet, morate pokazati karte i brzo jednom zazvoniti. zvonu. Dvršeni komplet sada je „zatvoren“ i nitko ga ne može dotaknuti do kraja kruga.
- ✓ Za svaki kasnije dovršeni komplet zazvonite još jednom (zazvonite 2 puta za drugi komplet, 3 puta za treći komplet itd..)
- ✓ Tko dovrši sve komplete i zazvoni točan broj puta povikati će „Stop!“ Taj igrač osvaja krug koji odmah završava . Ostali igrači moraju odmah prekinuti igru. Ne mogu više dovršiti svoje komplete ili mijenjati karte u njima.
- ✓ Pobjednik kruga dobiva jedan bod.

Završetak igre

Igra može završiti na dva različita načina; igrači bi prije početka trebali odlučiti na koji način žele igrati.

- ✓ Prvi je način cilj osvajanja bodova: igra završava kada netko dobije 5 bodova.
- ✓ Drugi je način broj krugova: igra završava nakon 10 krugova. Nakon završetka igre, pobjeđuje igrač s najvećim brojem bodova.

Kreatori igre:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Brädspel

Förutsättningar:

Antal spelare: 2–4
Ålder: 6+
Speltid: 10–20 min

Lådan innehåller:

Bräde Klocka
 52 kort Instruktioner

Inledning

Elsa, Anna och deras trofasta vänner, ger sig ut på en magisk resa, som testar deras vänskap. Samla ihop en hög av kort och ring i klockan! För att vinnaspelet måste du samla ihop alla set av kort med karaktärer från filmen "Frozen II". Dina motståndare kommer inte att göra det lätt för dig. Boom Boom – ett galet spel med en klocka, där alla spelar samtidigt!

Spelets mål

Målet är att samla en hög med 4 likadana kort, t.ex. 4 kort med karaktären Anna.

Förberedelser

- 1 Placera brädet i spelområdet.
- 2 Placera klockan i hålet i brädets mitt.
- 3 Dela sedan ut korten i nedåtvända högar. Varje hög ska ha 4 kort

Beroende på hur många som spelar ska varje spelare ha ett visst antal högar:
4 spelare – varje får 3 högar.
3 spelare – varje får 4 högar.
2 spelare – varje får 6 högar.
Placera de sista 4 korten uppåtvända på brädet så att alla spelare kan nå dem.



Spelordning

- Spelet består av ett antal omgångar. Den yngsta spelare ringer i klockan för att inleda den första omgången.
- Alla spelare spelar samtidigt. Var och en av spelarna ska ta en av sina högar och byta ett av de 4 korten i den mot ett kort på brädet (man ska lämna det gamla kortet på samma plats på brädet där man tog det nya kortet). Målet är att samla en hög med 4 likadana kort, t.ex. 4 kort med karaktären Anna.



Exempel

Korten på bordet består av: Anna, Olaf, Mattias och Elsa med Anna. Spelaren tar upp en av sina nedåtvända korthögar och lägger på minnet att den innehåller 2 kort med Anna, 1 med Kristoff och 1 kort med Elsa. Du byter bort Kristoffkortet och plockar istället upp ditt tredje kort med Anna från bordet, och därmed fattas det bara ett kort i högen.

Om det tar länge innan någon lägger ett kort på bordet kan det vara en bra idé att ändra strategi och byta Anna korten mot andra tillgängliga kort (t.ex. 3 Elsa-kort).

- ✓ Man får inte byta kort mellan högar – eller mellan spelarens egna eller andra spelares högar. Man får endast ha en hög i handen åt gången. Innan en spelare kan plocka upp en ny hög måste den läggas tillbaka den som den redan har på brädet.
- ✓ När den första högen är komplett måste man visa korten och snabbt ringa i klockan en gång. Den kompletta högen är nu "stängd" och ingen kan röra den förrän omgången är slut.
- ✓ För varje hög som avslutas därefter ska man ringa ytterligare en gång i klockan (man ska ringa två gånger för den andra högen och tre gånger för den tredje osv.)
- ✓ Den som först blir klar med alla sina högar och ringer i klockan motsvarande antal gånger, ska ropa ut "Stop!". Denna spelare vinner omgången som då är slut. Därmed måste de övriga spelarna sluta spela omgående. De kan inte längre slutföra högarna eller byta kort mellan dem.
- ✓ Vinnaren av omgången får en poäng.

Spelets slut

Spelet kan sluta på två olika sätt; spelarna ska bestämma innan de startar på vilket sätt de vill spela.

- ✓ Det ena sättet är en slutlig poäng: spelet är slut när någon får 5 poäng.
- ✓ Det andra är ett fast antal omgångar: spelet är slut efter 10 omgångar. När omgångarna är uppnådda vinner spelaren med flest poäng.

Utvecklarteam:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Društvena igra

Pravila igre:

Broj igrača: 2–4
Uzrast: 6+
Trajanje partije: 10–20 min

Sadržaj kutije:

Tabla Zvonce
 52 karte Uputstva

Uvod

Elsa i Ana sa vernim pratiocima kreću na magično putovanje, tokom kog će njihovo prijateljstvo naići na nekoliko izazova. Sakupi špil karata i pozvoni! Ako želiš da pobediš u ovoj igri, treba da sakupiš sve complete karata sa likovima iz filma „Frozen II“. Protivnici ti neće dozvoliti da lako pobediš. Bum Bum je uzbudljiva igra sa zvoncetom u kojoj svi igraju istovremeno!

Cilj igre

Cilj igre je da se skupe svi kompleti od po 4 karte sa istim likom.
(Svi likovi iste vrste imaju okvir iste boje.)

Priprema za igru

- 1 Postavi tablu na mesto za igru.
- 2 Postavi zvonce u otvor na sredini table.
- 3 Podeli karte na gomile sa licem nadole.

Na svakoj gomili treba da budu po 4 karte
Svaki igrač treba da dobije određeni broj gomila, zavisno od broja igrača koji učestvuju:
4 igrača - svako dobija 3 gomilice
3 igrača - svako dobija 4 gomilice
2 igrača - svako dobija 6 gomilica
Poslednje 4 karte stavi sa licem nagore na tablu tako da svako može da ih dohvati.



Tok igre

- Igra se sastoji od niza rundi. Najmlađi igrač treba da pozvoni da bi označio početak prve runde.
- Svi igrači igraju istovremeno. Svako može da uzme jednu od svojih gomilica i da zameni jednu od 4 karte kartom sa table (staru kartu treba da ostavi na istom mestu na tabli sa kog je uzео novu). Cilj je da sakupiš komplet od 4 karte sa istim likom, npr. 4 karte sa Anom.



Primer

Na stolu se nalaze karte sa sledećim likovima: Ana, Olaf, Matijas i Elsa sa Anom. Uzmi jedan od svojih špilova okrenutih nadole, koji sadrži 2 karte sa Anom, 1 kartu sa Kristofom i 1 kartu sa Elsom.

Izbaci kartu sa Kristofom i umesto nje uzmi treću kartu sa Anom sa table. Sada ti treba još samo jedna karta da popuniš komplet. Ako prođe dosta vremena, a niko ne baci svoju kartu na tablu, možda je vreme da promeniš strategiju i zameniš karte sa Anom za neke druge dostupne karte (npr. 3 karte sa Elsom).

- ✓ Karte ne mogu da se prebacuju sa jedne gomile na drugu – ni među gomilama istog igrača, ni sa jedne gomile jednog na gomilu drugog igrača. U rukama možeš da imaš samo jednu gomilu karata u istom trenutku igre. Da bi uzeo drugu gomilu karata, prvo moraš da spustiš na tablu onu koju već držiš.
- ✓ Kada kompletiraš prvu gomilu, moraš da pokažeš karte i brzo pozvoniš jednom. Kompletirana gomila je tada „zatvorena“ i niko ne sme da je dira do kraja runde.
- ✓ Za svaku sledeću kompletiranu gomilu zvoniš za po jedanput više (2 puta za drugu, 3 puta za treću itd).
- ✓ Ko prvi kompletira sve gomile, zvoni onoliko puta koliko gomila ima i vikne „Stop!“ Taj igrač je pobednik runde koja se time završava. Ostali igrači moraju odmah da prestanu sa igrom. Ne smeju više da skupljaju karte ni da ih zamenjuju kartama sa table.
- ✓ Pobednik runde dobija jedan poen.

Spelets slut

Igra može da se završi na dva različita načina; igrači pre početka igre treba da odluče na koji način žele da igraju.

- ✓ Prvi način je igra na poene: igra se završava kada neko sakupi 5 poena.
- ✓ Drugi način je igra na runde: igra se završava posle 10 rundi. Kada se igra završi, pobeđuje igrač sa najviše osvojenih poena.

Autorski tim:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Deltagere/spilletid: I æsken:

Brætspil

Antal deltagere: 2-4

Fra: 6 år

Spilletid: 10-20 min

Spillebræt

52 kort

Klokke

Spilleregler

Kort om spillet

Sammen med deres trofaste venner drager Elsa og Anna ud på en magisk rejse, hvor deres venskab vil komme på prøve mere end én gang. Saml en stak kort, og ring på klokken! For at vinde skal du samle alle dine sæt af kort med figurer fra filmen "Frozen II". Dine modspillere vil give dig kamp til stregen. Boom Boom er et skørt spil med en klokke, hvor alle deltagere spiller samtidig!

Formålet med spillet

Spillet går ud på at samle stakke á 4 kort med den samme karakter (alle karakterer af den samme type har den samme kantfarve).

Forberedelse

- 1 Læg spillebrættet på bordet.
- 2 Sæt klokken i hullet midt på spillebrættet.
- 3 Del kortene ud i stakke med billedsiden nedad. 4 kort i hver stak

Hver deltager skal have et bestemt antal stakke alt efter antal deltagere:

4 deltagere – hver får 3 stakke.

3 deltagere – hver får 4 stakke.

2 deltagere – hver får 6 stakke.

Læg de 4 sidste kort på spillebrættet, så alle deltagerne kan nå dem.



Sådan spiller I

- Spillet består af et antal runder. Den yngste deltager ringer med klokken for at starte den første runde.
- Alle deltagere spiller samtidig. Hver deltager må tage en af sine stakke og bytte et af de 4 kort i stakken med et kort på spillebrættet (kortet skal lægges samme sted på spillebrættet, hvorfra det nye kort trækkes). Spillet går ud på, at deltagerne forsøger at få 4 kort med den samme figur, fx 4 kort med Anna.



Eksempel

Der ligger kort på spillebrættet med: Anna, Olaf, Mattias samt Elsa og Anna. Du tager en af dine stakke, der vender billedsiden nedad, og hvor du kan huske, at der er 2 kort med Anna, 1 kort med Kristoff og 1 kort med Elsa.

Du kasserer kortet med Kristoff og bytter det med dit tredje kort med Anna fra spillebrættet. Nu mangler du kun ét kort i at have alle fire ens kort i stakken. Hvis der går lang tid, uden at nogen tilføjer kort til spillebrættet, kan du overveje, om du i stedet vil ændre din strategi og bytte dine Anna-kort med andre ledige kort (fx 3 kort med Elsa).

- ✓ Du må ikke flytte kort fra en stak til anden, hverken dine egne eller de øvrige deltagers. Du må kun have én stak i hånden ad gangen. Du skal lægge den stak, du har i hånden, på bordet igen, inden du tager en anden stak.
- ✓ Når du har samlet fire ens kort i den første stak, skal du vise kortene og ringe én gang på klokken. Nu har du "lukket" den færdige stak, og den må ikke røres, før runden er afsluttet.
- ✓ Hver gang du samler en ny stak, skal du ringe på klokken en ekstra gang (altså to gange ved stak nr. 2, tre gange ved stak nr. 3 osv.)
- ✓ Den, der får samlet 4 ens i alle sine stakke og ringer på klokken det rigtige antal gange, siger "Stop!". Dermed har denne deltager vundet runden, som nu er afsluttet. De øvrige deltagere skal stoppe og må ikke fortsætte med at bytte kort osv.
- ✓ Vinderen af runden får 1 point.

Sådan slutter spillet

Spillet kan slutte på 2 måder. Inden spillet starter, beslutter deltagerne, hvordan de vil spille.

- ✓ I kan enten spille om at nå et bestemt antal point, hvor spillet slutter, når en af deltagerne har fået 5 point.
- ✓ Eller I kan spille et bestemt antal runder, hvor spillet slutter efter 10 runder. Når runderne er spillet, vinder den deltager, som har flest point.

Udviklet af:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Lautapeli

Vaativuudet:

Pelaajamäärä: 2–4

Ikäsuositus: 6+

Pelikaika: 10–20 min

Sisältö:

Pelilauta

Soittokello

52 korttia

Peliohjeet

Johdanto

Elsa ja Anna yhdessä uskollisten kumppaneidensa kanssa ovat lähdössä taianomaiselle matkalle. Matkalla heidän ystävyytensä on koetuksella. Kerää oikeat kortit ja soita kelloa! Voitat pelin, jos saat kerättyä jokaiseen korttipinoosi yhden Frozen II -hahmon kortit. Vastustajasi eivät päästä sinua helpolla. Boom Boom on hullunhauska soittokellon sisältävä peli, jossa kaikki pelaavat yhtä aikaa!

Pelin tavoite

Tavoitteena on kerätä kuhunkin korttipinoon neljä saman hahmon korttia. (Jokaisella hahmolla on oma tunnusvärinsä.)

Valmistelut

- 1 Aseta pelilauta pelialueelle.
- 2 Aseta soittokello pelilaudan keskellä olevaan reikään.
- 3 Jaa kortit pinoihin kuvapuoli alaspäin. Jokaisessa pinossa tulee olla 4 korttia.

Kullekin pelaajalle jaetaan tietty määrä korttipinoja sen mukaan, kuinka monta henkilöä peliin osallistuu:

4 pelaajaa – jokainen saa 3 korttipinoaa

3 pelaajaa – jokainen saa 4 korttipinoaa

2 pelaajaa – jokainen saa 6 korttipinoaa

Aseta ylimääräiset 4 korttia kuvapuoli ylöspäin pelilaudalle siten, että ne ovat kaikkien pelaajien ulottuvilla.



Pelin kulku

- Peli etenee kierroksittain. Nuorin pelaaja aloittaa ensimmäisen kierroksen soittamalla kelloa.
- Kaikki pelaavat samanaikaisesti. Jokainen pelaaja ottaa käteensä yhden korttipinon ja vaihtaa jonkin 4 kortistaan laudalla olevaan korttiin (tällöin vanha kortti laitetaan samaan kohtaan pelilaudalle, josta uusi kortti otettiin). Tarkoituksena on saada korttipinoon 4 saman hahmon korttia eli esimerkiksi 4 Anna-korttia.



Esimerkki

Pöydällä on Anna-, Olaf-, Mattias- ja Elsa Annan kanssa-kortit. Valitset yhden pöydällä olevista korttipinoistasi. Muistat, että pinossa on 2 Anna-korttia, 1 Kristoff-kortti ja 1 Elsa-kortti.

Vaihdat Kristoff-kortin pöydällä olevaan Anna-korttiin, joten nyt sinun on vaihdettava enää yksi kortti, jotta saat pinon täyteen. Jos kukaan ei lisää pöydälle kortteja pitkään aikaan, voit kokeilla toista strategiaa ja vaihtaa Anna-korttisi muihin saatavilla oleviin hahmokortteihin (esim. 3 Elsa-korttiin).

- ✓ Kortteja ei voi siirtää omasta pinosta toiseen eikä niitä voi vaihtaa muiden pelaajien kanssa. Kädessäsi voi olla vain yksi korttipino kerrallaan. Sinun on laitettava kädessäsi olevat kortit takaisin pöydälle, ennen kuin voit ottaa käteesi toisen pinon.
- ✓ Kun ensimmäinen pino on valmis, näytä korttien kuvapuoli muille ja soita kelloa nopeasti yhden kerran. Valmis pino on "suljettu" eikä siihen voi koskea ennen kierroksen päättymistä.
- ✓ Kun saat lisää pinoja valmiiksi, soita kelloa useamman kerran (2 kertaa toisen pinon kohdalla, 3 kertaa kolmannen pinon kohdalla jne).
- ✓ Pelaaja, joka saa kaikki pinonsa valmiiksi ja soittaa kelloa oikean määrän, huutaa "Stop!" Tämä pelaaja voittaa kierroksen, ja kierros päättyy välittömästi. Muiden pelaajien on lopetettava pelaaminen heti. He eivät voi enää vaihtaa pinossaan olevia kortteja.
- ✓ Kierroksen voittaja saa yhden pisteen.

Pelin päättyminen

- ✓ Peli voi päättyä kahdella eri tavalla, ja pelaajat voivat sopia pelitavasta ennen pelin aloittamista. Ensimmäinen tapa on pistetavoite: peli päättyy, kun joku saa 5 pistettä.
- ✓ Toinen tapa on kierrosten määrä: peli päättyy 10 kierroksen jälkeen. Pelin päätyttyä eniten pisteitä saanut pelaaja voittaa.

Pelin tekijät:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Družabna igra

Podrobnosti:

Število igralcev: 2–4

Starost: 6+

Igralni čas: 10–20 min

Vsebina škatle:

Igralna plošča Zvonec

52 kart

Navodila

Uvod

Elza in Ana se skupaj z zvestimi prijatelji podajata na čarobno popotovanje, na katerem bo njihovo prijateljstvo moralo prestati številne preizkušnje. Zberi karte in pozvoni! Za zmago moraš zbrati vse karte z junaki iz filma Frozen II. Toda nasprotniki ti ne bodo tako zlahka prepustili zmage. Boom Boom – nora igra z zvoncem, pri kateri vsi igrajo sočasno!

Cilj igre

Cilj igre je zbrati kupčke kart, ki vključujejo štiri karte z istim junakom. (Vse karte z junaki, ki spadajo skupaj, imajo enako barvo okvirja).

Priprava na igro

1. Igralno ploščo postavi na igralno površino.
2. V luknjo na sredini igralne plošče postavi zvonec.
3. Karte razdeli v kupčke, v katerih so karte obrnjene navzdol. Vsak kupček mora imeti štiri karte.

Vsak igralec prejme ustrezno število kupčkov, ki je odvisno od skupnega števila igralcev: štirje igralci – vsak igralec prejme tri kupčke, trije igralci – vsak igralec prejme štiri kupčke, dva igralca – vsak igralec prejme šest kupčkov. Zadnje štiri karte položi na igralno ploščo obrnjene navzgor in tako, da jih lahko dosežejo vsi igralci.



Vrstni red igranja

- Igro sestavlja več krogov. Najmlajši igralec pozvoni na zvonec in s tem naznani začetek prvega kroga.
- Vsi igralci igrajo sočasno. Vsak od igralcev lahko vzame enega od svojih kupčkov in eno od štirih kart iz tega kupčka zamenja s karto, ki je na igralni plošči (svojo staro karto pa pusti na igralni plošči, in sicer na mestu, kjer je vzela novo karto). Cilj je zbrati kupček štirih kart z istim junakom, npr. štiri karte z Ano.



Primer

Na igralni plošči so karte z naslednjimi junaki: Ana, Olaf, Mattias in Elza z Ano. Vzemi enega od svojih kupčkov, v katerem so karte obrnjene navzdol. V kupčku imaš dve karti z Ano, eno karto s Krištofom in eno karto z Elzo.

Vrneš karto s Krištofom in v zameno z igralne plošče vzameš svojo tretjo karto z Ano, tako potrebuješ samo še eno karto, da dopolniš kupček. Če preteče veliko časa in nihče od tvojih soigralcev na igralno ploščo ne doda nobene ustrezne karte, lahko premisliš o spremembi strategije in svoje karte z Ano zamenjaš z drugimi kartami, ki so na voljo (npr. tri karte z Elzo).

- ✓ Kart med posameznimi kupčki ni dovoljeno zamenjevati – niti med svojimi kupčki niti med kupčki, ki jih ima tvoj nasprotnik. Naenkrat lahko imaš v rokah le enega od svojih kupčkov. Kupček, ki ga trenutno držiš v rokah, moraš odložiti na mizo, preden lahko vzameš drugega.
- ✓ Ko v prvem kupčku zbereš vse enake karte, moraš karte pokazati in hitro enkrat pozvoniti na zvonec. Dopolnjen kupček je zdaj »zaprt« in nihče se ga ne sme dotikati do konca kroga.
- ✓ Za vsak kupček, ki ga nato dopolniš, pozvoni na zvonec enkrat več kot pred tem (dvakrat pozvoni za drugi kupček, trikrat za tretji kupček itd.).
- ✓ Igralec, ki prvi dopolni vse kupčke in na zvonec pozvoni dovoljkrat, zavpije: »Stop!« Ta igralec je zmagovalec kroga, krog pa se takoj konča. Drugi igralci morajo takoj končati igro. Ne morejo več dopolnjevati kupčkov ali zamenjevati kart v svojih kupčkih.
- ✓ Zmagovalec kroga prejme eno točko.

Konec igre

- ✓ Igra se lahko konča na dva različna načina. Pred začetkom igre se igralci dogovorijo, kako želijo igro igrati. Prvi način igre je zbiranje točk: igra se konča, ko prvi igralec zbere pet točk.
- ✓ Drugi način je število krogov: igra se konča po desetih krogih. Ob koncu igre zmagata tisti igralec, ki ima največ točk.

Razvojna ekipa:

Adam Bukowski, Bartosz Odorowicz,
Paulina Kortas, Jacek Zdybel,
Wojciech Kubiak, Sebastian Goyke,
Adam Strzelecki, Grzegorz Traczykowski





Настолна игра

Условия:

Брой на играчите: 2 – 4

Възраст: 6+

Време за игра: 10 – 20 минути

Съдържание на кутията:

Игрално поле Звънче

52 карти Инструкции

Въведение

Елза, Анна и техните верни другари се впускат в магическо пътешествие, по време на което тяхното приятелство ще бъде подложено на не едно изпитание. Съберете купчина от карти и звъннете със звънчето! За да победите в играта, трябва да съберете всички ваши комплекти от карти с героите от филма „Frozen 2“. Опонентите ви няма да ви позволят да спечелите лесно. Voom Voom – щура игра със звънче, в която всички играят едновременно!

Цел на играта

Целта е да направите своя купчина, като съберете 4 карти с един и същ герой, например 4 карти с Анна. (Всички герои от един и същ тип са в рамка с еднакъв цвят.)

Подготовка за играта

1. Поставете игралното поле там, където ще играете.
2. Поставете звънчето в отвора, намиращ се в средата на игралното поле.
3. Раздайте картите на купчини с лицата надолу. Всяка купчина трябва да съдържа 4 карти

Всеки играч трябва да получи определен брой купчини в зависимост от броя на играчите:
 4 играчи – всеки получава 3 купчини.
 3 играчи – всеки получава 4 купчини.
 2 играчи – всеки получава 6 купчини.
 Поставете последните 4 карти с лицата нагоре върху игралното поле, така че да са достъпни за всички играчи.



Последователност на играта

- Играта се състои от няколко кръга. Най-младият играч звънва със звънчето, за да даде начало на първия кръг.
- Всички играчи играят едновременно. Всеки играч може да вземе една от своите купчини и да смени/размени една от нейните 4 карти с карта от игралното поле (оставяйки старата си карта на същото място на игралното поле, откъдето е взел новата карта). Целта е да направите своя купчина, като съберете 4 карти с един и същ герой, например 4 карти с Анна.



Пример

На масата има карти с: Анна, Олаф, Матиас и Елза с Анна. Вземете една от вашите купчини с лица надолу, в която си спомняте, че има 2 карти с Анна, 1 карта с Кристоф и 1 с Елза. Разменете вашата карта с Кристоф с картата с Анна от игралното поле – сега ви трябва само още една карта, за да завършите купчината.

Ако дълго време никой не разменя своя карта с такава от игралното поле, можете да промените стратегията си, като размените своите карти с Анна за други налични (напр. 3 карти с Елза).

- ✓ Нямате право да разменяте карти между купчините – нито между своите, нито между своя купчина и такава на някой от опонентите ви. Можете да държите в ръка само една купчина от карти за момента. Дължни сте да поставите обратно на масата купчината карти, която сте държали, преди да вземете друга.
- ✓ Когато завършите първата си купчина, трябва да покажете картите в нея и бързо да звъннете със звънчето един път. Завършената купчина сега е „затворена“ и никой не може да я докосва до края на този кръг.
- ✓ За всяка следваща завършена купчина карти звъннете със звънчето още по един път (2 пъти за втората купчина, 3 пъти за третата и т.н.).
- ✓ Играчът, който завърши всичките си купчини и звънне със звънчето правилния брой пъти за финал, казва „Стой!“ . Той печели кръга, който приключва в същия момент. Останалите играчи трябва веднага да спрат да играят. Те повече нямат право да завършват купчините си или да сменят карти в тях.
- ✓ Победителят в кръга печели една точка.

Край на играта

- ✓ Играта може да приключи по два различни начина; преди да започнат, играчите трябва да решат по кой от двата искат да играят. При първия начин значение имат точките: играта приключва, когато някой спечели 5 точки.
- ✓ При втория начин се броят кръговете: играта завършва след 10 кръга. Когато играта приключи, победител е играчът с най-много точки.

Екип, разработил играта:

Адам Буковски, Бартош Одорович,
Паулина Кортас, Яцек Здибел,
Адам Стжелеcki, Гжегож Трачиковски







TREFL S.A.
ul. Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
Tel. +48 (058) 666 71 00
fax +48 (058) 666 71 07
www.trefl.com

