

Pop'n Find CHOCO

REEGLID

MÄNGU OSAD:

16 šokolaaditükki, 16 papist ketast, automaatne täring.

MÄNGU ETTEVALMISTAMINE

- Eralda kettad ettevaatlikult pappraamist. Paiguta üks ketas iga šokolaaditüki sisse nii, et pilt on suunatud väljapoole.
- Pane šokolaaditükid mängukarpi või lauale nii, et pilt on pööratud allapoole, ja sega need hoolikalt läbi.



MÄNGU JUHEND

1. Mängu alustab noorim mängija ja mängukord antakse üle päripäeva. Kui on sinu kord, vajuta automaatsele täringule, mis näitab kas kirssi või maapähkli.
2. Sinu ülesandeks on leida šokolaaditükk, millel on täringul nähtuga samasugune pilt. Kui sellel tükil on täringul nähtuga samasugune pilt, aseta see enda ette lauale. Juhul kui tegemist ei ole täringul nähtud pildiga, pane see šokolaaditükk mängukarpi/lauale tagasi.
3. Seejärel on järgmise mängija kord.

PANE TÄHELE! Igal mängukorral saad ümber pöörata vaid ühe šokolaaditüki. Näita alati ka teistele mängijatele pilti šokolaaditükil, mille just ümber pöörasid.



PUTUKAS:

Kui pöörad ümber šokolaaditüki, millel on kujutatud šokolaadiputukat, pead ühe juba kogutud tüki tagasi panema. Pane šokolaadiputuka pildiga tükk ja ka tagastatav šokolaaditükk tagasi mängukarpi/lauale, pilt allapoole pööratud. Sega karbis olevad šokolaaditükid hoolikalt läbi. Kui sa ei olnud veel ühtegi šokolaaditükki kogunud, pane mängukarpi/lauale tagasi vaid šokolaadiputuka pildiga tükk.



MÄNGU LÕPETAMINE

Mäng jätkub, kuni alles on jäänud vaid üks šokolaaditükk – see, millel on šokolaadiputuka pilt. Mängu võidab mängija, kellel on kõige rohkem šokolaaditükke!

VÕITJA

Võitja on mängija, kellel on mängu lõppedes kõige rohkem šokolaaditükke.



3-7

gadi



2-4

spēlētājiem



25+

mīn.

LV

Pop'n Find

CHOCO



TACTIC

NOTEIKUMI

SPĒLES KOMPLEKTS:

16 Choco figūriņas, 16 kartona aplīši, metamais kauliņš ietvarā.

PIRMS SPĒLES UZSĀKŠANAS

- Rūpīgi atdala aplīšus no kartona ietvara. Katras Choco figūriņas pamatnē ievieto vienu kartona aplīti, lai būtu redzams uz tā atveidotais attēls.
- Choco figūriņas ieliek spēles kastē vai novieto uz galda ar attēlu leju, tās rūpīgi sajauc.



KĀ SPĒLĒT

1. Spēli sāk jaunākais spēlētājs, un spēle vienmēr turpinās pulkstenrādītāja virzienā. Kad ir pienākusi attiecīgā spēlētāja kārta, šis spēlētājs uzspiež uz metamā kauliņa ietvara virsmas, lai iegūtu ķirša vai zemesrieksta attēlu.
2. Spēlētāja uzdevums ir atrast Choco figūriņu ar tādu attēlu, kāds ir iegūts ar metamo kauliņu. Ja izvēlētajai figūriņai ir tāds pats attēls, kāds ir iegūts ar metamo kauliņu, tad spēlētājs novieto attiecīgo figūriņu sev priekšā uz galda. Ja izvēlētajai figūriņai nav tāda paša attēla, kāds ir iegūts ar metamo kauliņu, tad spēlētājs attiecīgo figūriņu novieto atpakaļ spēles kastē vai uz galda.
3. Spēli turpina nākamais spēlētājs.

ATCERIES! Katrā spēles kārtā attiecīgais spēlētājs drīkst apgriezt otrādi tikai vienu Choco figūriņu. Pēc Choco figūriņas apgriešanas, lai apskatītu attēlu, vienmēr šo attēlu parāda arī pārējiem spēlētājiem.



KUKAINIS

Ja, apgriežot Choco figūriņu otrādi, tās apakšā atrodas Choco kukaiņa attēls, tad attiecīgais spēlētājs atdod vienu no savām spēlētām Choco figūriņām. Abas Choco figūriņas – gan to, kuru vēlas atdot, gan to, uz kuras attēlots Choco kukainis, – ar attēlu leju novieto spēles kastē vai uz galda. Visas spēles kastē esošās Choco figūriņas rūpīgi sajauc. Ja attiecīgais spēlētājs vēl nav ieguvis nevienu Choco figūriņu, tad atdod tikai Choco figūriņu ar Choco kukaiņa attēlu.



SPĒLES BEIGAS

Spēle turpinās līdz brīdim, kad ir palikusi tikai viena Choco figūriņa – figūriņa ar Choco kukaiņa attēlu. Uzvar spēlētājs, kurš ir savācis visvairāk Choco figūriņu!

SPĒLES UZVARĒTĀJS

Uzvar spēlētājs, kuram spēles beigās ir visvairāk Choco figūriņu.





3-7

metai



2-4

žaidėjai



25+

min.

LT

Pop'n Find

CHOCO



TACTIC

TAISYKLĖS

ŽAIDIMO TURINYS:

16 Choco gabaliukų, 16 diskelių, Pop-O-Matic kauliukas.

PRIEŠ PRADEDANT ŽAIDIMĄ

- Atsargiai išimkite diskelius iš rėmo. Įdėkite po vieną diskelį į Choco gabaliuką taip, kad matytųsi paveikslukai.
- Sudėkite Choco gabaliukus į žaidimo dėžutę arba ant stalo paveikslukais į apačią ir gerai sumaišykite.



KAIP ŽAISTI

1. Jauniausias žaidėjas pradeda žaidimą, kuris toliau vyksta pagal laikrodžio rodyklę. Kiekvienas žaidėjas iš eilės paspaudžia Pop-O-Matic kauliuką, kuris parodo vyšnią arba žemės riešutą.
2. Jūsų užduotis yra surasti Choco gabaliuką, kuris turėtų tokį patį paveiksluką kaip ir ant kauliuko. Jei jis turi tą patį paveiksluką, padėkite jį priešais save ant stalo. Jei ne, padėkite jį atgal į žaidimo dėžę ar ant stalo.
3. Toliau kito žaidėjo eilė.

ATKREIPKITE DĖMESĮ! Jūs galite atversti tik vieną Choco gabaliuką vieno ėjimo metu. Visada parodykite atverstą paveikslėlį visiems žaidėjams.



VABALAS

Atvertę paveiksluką su Choco vabalu, turite gražinti vieną iš jau surinktų Choco gabaliukų. Choco gabaliukus, gražinamą ir su Choco vabalu, padėkite į žaidimo dėžutę ar ant stalo paveikslukais į apačią. Atsargiai sumaišykite visus Choco gabaliukus dėžėje. Jei neturite nei vieno Choco gabaliuko, gražinkite tik gabaliuką su Choco vabalo paveiksluku.



ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas tęsiasi tol, kol lieka tik vienas Choco gabaliukas – su Choco vabalu. Žaidėjas, surinkęs daugiausia Choco gabaliukų, laimi žaidimą!

LAIMĖTOJAS

Laimi tas žaidėjas, kuris turi daugiausia Choco gabaliukų žaidimo pabaigoje.

СНОСО



ПРАВИЛА

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

16 игровых фигурок «конфет», 16 картонных дисков, встроенный кубик.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Аккуратно извлеки картонные диски из основы. Вставь по одному элементу в каждую игровую фигурку «конфету» так, чтобы картинка была обращена наружу.
- Положи «конфеты» на стол или в коробку картинками вниз и тщательно перемешай.



ХОД ИГРЫ

1. Начинает самый младший игрок, очередь хода переходит по часовой стрелке. На своём ходу нажми на кубик. На кубике выпадет вишнёвая или ореховая начинка.
2. Твоя задача – найти «конфету» с такой же начинкой, как и на кубике. Переверни одну «конфету». Если рисунок совпадает с рисунком на кубике, можешь забрать эту «конфету» себе. Если рисунок не совпадает – положи «конфету» обратно.
3. Очередь переходит к следующему игроку.

ВНИМАНИЕ! За один ход ты можешь перевернуть только одну «конфету». Картинку на перевернутой тобой «конфете» нужно показать всем игрокам.



ГУСЕНИЦА

Если тебе попалась «конфета» с Гусеницей-Шоколадницей — её нужно вернуть на стол вместе с одной из твоих «конфет». Положи обе «конфеты» обратно на стол/в коробку и аккуратно перемешай. Если ты ещё не собрал ни одной «конфеты», то верни на стол только «конфету» с гусеницей.



ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда на столе остаётся только одна «конфета» - та, на которой изображена Гусеница-Шоколадница.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель игры тот, кто соберёт больше всего «конфет» к концу игры. Если несколько игроков наберут одинаковое количество, то все они объявляются победителями.

СНОСО

ПРАВИЛА

ВМІСТ КОРОБКИ:

16 ігрових деталей, 16 картонних дисків, пристрій з кубиком.

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

- Обережно видаліть картонні диски з основи. Вставте по одному диску в кожну цукерку малюнком назовні.
- Розташуйте всі цукерки в коробці або на столі малюнками донизу так, щоб всім було зручно їх діставати, та ретельно перемішайте.



ЯК ГРАТИ

1. Гру починає наймолодший з гравців, хід завжди переходить до наступного гравця за стрілкою годинника. Під час свого ходу натисніть на пристрій з кубиком, який покаже вишню або горіх.
2. Ваше завдання полягає в тому, щоб знайти цукерку з відповідним до кубика малюнком всередині. Якщо вдалося відкрити цукерку з таким малюнком – покладіть її перед собою, якщо ні – поверніть в коробку або на стіл.
3. Тепер хід переходить до наступного гравця.



ПРИМІТКА! Ви можете отримати за свій хід тільки одну цукерку. Завжди показуйте всім гравцям малюнок відкритої під час вашого ходу цукерки.

ГУСІНЬ

Якщо ви відкрили цукерку з зображенням зеленої гусені, ви повинні повернути її назад, а разом з нею ви втрачаєте одну зі своїх цукерок. Покладіть обидві цукерки на стіл та добре перемішайте разом з іншими цукерками. Якщо у вас ще досі немає жодної цукерки, поверніть тільки цукерку з гусінню.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра продовжується до тих пір, доки на столі не залишиться тільки одна цукерка з гусінню. Гравець, який зібрав найбільшу кількість шоколадних цукерок – переможець!

ПЕРЕМОЖЕЦЬ

Переможцем вважається гравець, що має найбільшу кількість цукерок наприкінці гри.