

NL Als je een krokodil ziet...

Inhoud:

30 dubbelzijdige gekleurde ronde kaartjes (5 stuks van alle 6 kleuren, met op de andere zijde krokodillen of water), 6 gekleurde ronde 'eindpunt'-kaartjes, 4 pionnen, vier voetstukjes voor de pionnen, 1 spelbord, 1 3D boothuisje, 1 3D bootje, dobbelsteen met kleurstippen

Beginnen

- Zet het spelbord in elkaar. Zet het bootje op de plaats voor de boot en zet het boothuisje op de plaats voor het huisje op het spelbord. Zet de pionnen in de voetstukjes.
- Schud de 30 dubbelzijdige gekleurde ronde kaarten en leg ze met de gekleurde zijde naar boven in het midden van het bord.
- Iedere speler kiest een pion en zet deze bij het startpunt (de witte stip) op de steiger.
- De jongste speler gooit de dobbelsteen; de kleur die wordt gegooid, bepaalt welke kleur de eindpuntkaart wordt. De bijbehorende gekleurde eindpuntkaart wordt in het gat bij het boothuisje geplaatst.

Doel

De eerste speler die het boothuisje bereikt, wint het spel.

Spelregels

- De jongste speler begint door zijn/haar pion op de witte stip op de steiger te zetten en de dobbelsteen te gooien.
- De speler kiest dan uit de kaarten in het midden een gekleurde ronde kaart van dezelfde kleur als de kleur die met de dobbelsteen is gegooid.
- Als er op de achterkant van de gekozen kaart water staat, verplaatst de speler zijn pion naar de volgende gekleurde stip van die kleur op het spelbord.
- Staat er op de achterkant van de kaart een krokodil, geeft de speler een gil en blijft zijn/haar pion op dezelfde plaats staan.
- De gekleurde ronde kaart wordt dan afgedankt en in het bootje gelegd. NB: als een speler met de dobbelsteen een kleur gooit maar alle gekleurde ronde kaarten voor die kleur zijn gebruikt, dan worden de kaarten uit het bootje weer in het spel gebracht en kan hier een kaart uit worden gekozen.
- De volgende speler is nu aan de beurt.
- Het spel gaat door totdat een speler de ronde eindpuntkaart bereikt door de juiste kleur te gooien (en de krokodillen te vermijden). Deze speler kan zijn/haar pion dan in het boothuisje zetten en is de winnaar. NB: jonge spelers mogen meteen naar de ronde eindpuntkaart gaan (wanneer de juiste kleur is gegooid met de dobbelsteen) en hoeven geen gekleurde kaart uit het midden om te draaien. Dit kan het spelletje iets versnellen.

De winnaar

De eerste speler die het boothuisje bereikt, wint het spel.

I Attenti al cocodrillo!

Contiene:

30 gettoni tondi a doppia faccia (5 di 6 colori diversi, con cocodrilli o spruzzi d'acqua sul retro), 6 gettoni "traguardo", 4 personaggi in barca, 4 basi per i personaggi, 1 tabellone, 1 rimessa tridimensionale per barche, una barca tridimensionale, un dado con cerchi colorati

Preparazione

- Montare il tabellone. Mettere la barca sullo spazio e la rimessa sullo spazio quadrato corrispondente sul tabellone. Sistemare i personaggi sulle basi.
- Mescolare i 30 gettoni colorati a doppia faccia e sistemarli con la parte colorata rivolta verso l'alto in mezzo al tabellone.
- Ciascun giocatore sceglie un personaggio e lo sistema accanto alla partenza (il cerchio bianco) sulla banchina.
- Il giocatore più piccolo tira il dado con i cerchi colorati per stabilire di che colore sarà il gettone del "traguardo". Il gettone del "traguardo" viene sistemato sul buco all'ingresso della rimessa.

Obiettivo

Raggiungere per primo la rimessa per le barche.

Come si gioca

- Il giocatore più piccolo inizia collocando il proprio personaggio sul cerchio bianco della banchina e tirando il dado a pallini colorati.
- I giocatori quindi prendono un gettone colorato corrispondente al colore estratto dal centro del tabellone.
- Se sul retro del gettone si trova uno spruzzo d'acqua, il giocatore sposta il proprio personaggio fino al cerchio successivo dello stesso colore sul tabellone.
- Se sul retro del gettone è illustrato un cocodrillo, il giocatore urla e il suo personaggio rimane dove si trova.
- Il gettone colorato viene quindi scartato e conservato nella barca. N.B. Se un giocatore tira il dado e le carte del colore estratto sono esaurite, tutte quelle carte vengono rimesse in gioco.
- Il gioco passa al giocatore successivo.
- Il gioco prosegue finché uno dei giocatori raggiunge il gettone colorato del "traguardo" dopo aver tirato il dado (ed evitando i cocodrilli). A questo punto può mettere il suo personaggio nella rimessa e vince. N.B. I giocatori più piccoli possono passare direttamente alla carta colorata del "traguardo" (se tirano il dado e compare il colore giusto), senza dover girare la carta colorata dal centro del tavolo, per abbreviare eventualmente il gioco.

Il vincitore

Vince il giocatore che arriva per primo alla rimessa.

E ¿Has visto un cocodrilo?

Contenido:

30 tarjetas redondas coloreadas por las dos caras (5 de cada 6 colores con cocodrilo o salpicaduras de agua en el reverso), 6 tarjetas con marca de 'meta', 4 personajes, 4 peanas, 1 tablero de juego, 1 varadero en 3D, 1 barca en 3D y un dado con marcas de colores

Preparación

- Monta el tablero de juego. Coloca la barca en 3D y el varadero en 3D en el espacio correspondiente del tablero de juego. Coloca los personajes en sus peanas.
- Se barajan las 30 tarjetas y se sitúan en medio del tablero colocando la parte coloreada boca arriba.
- Cada jugador elige un personaje y lo coloca junto a la salida (marca blanca) en el embarcadero.
- El jugador más joven tira el dado con marcas de colores para determinar de qué color será la carta de 'meta'. Se coloca la correspondiente carta con marca de 'meta' en el espacio junto al varadero en 3D.

Objetivo

Ser el primer jugador en llegar al varadero.

Cómo jugar

- El jugador más joven empieza colocando su personaje en la marca blanca del embarcadero y tirando el dado con marcas de colores.
- A continuación, escoge una tarjeta coloreada del medio del tablero que coincida con la marca de color que muestra el dado.
- Si el reverso de la tarjeta seleccionada muestra una salpicadura de agua el jugador mueve su personaje en el tablero a la siguiente marca del mismo color.
- Si por el contrario muestra un cocodrilo, el jugador grita y su personaje se queda donde está.
- Se descarta la tarjeta coloreada y se coloca en la barca en 3D. N.B. Si un jugador saca un color y todas las tarjetas coloreadas de dicho color ya se han cogido, todas esas tarjetas se ponen de nuevo en juego y se escoge una.
- El turno pasa entonces al siguiente jugador.
- La partida continúa hasta que un jugador llega a la marca de color 'meta' sacando el color correcto (y evitando los cocodrilo). Dicho jugador puede entonces colocar su personaje en el varadero y se convierte en ganador. N.B. Los jugadores más jóvenes pueden moverse directamente a la carta con marca 'meta' (si sacan el color correcto), sin tener que descubrir una tarjeta coloreada del medio de la mesa. En algunos casos, esto podría acortar la duración del juego.

Ganador

Gana el jugador que llega primero al varadero.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 073 Gemaakt in Engeland
Bewaar deze instructies voor toekomstig gebruik.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 073 Fabricato in Inghilterra
Conservare queste informazioni per consultazioni future.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 073 Fabricado en Inglaterra
Conserve esta información para consultarla en el futuro.

GB If You See A Crocodile...

Contents:

30 double-sided colour spot cards (5 each of 6 colours with crocodiles or water splashes on the reverse), 6 'finish' spot cards, 4 characters, 4 character stands, 1 game board, 1 3D boat house, 1 3D boat, 1 colour spot dice

Setting up

- Assemble the game board. Place the 3D boat on the boat space and 3D boat house on the boat house space on the game board. Place the characters into the character stands.
- Shuffle the 30 double-sided colour spot cards and place them coloured side up, in the middle of the board.
- Each player chooses a character and places it next to the start (the white spot) on the jetty.
- The youngest player rolls the colour spot dice, which determines what colour the 'finish' card will be. The corresponding 'finish' spot card is placed in the hole by the 3D boat house.

Object

To be the first player to reach the boat house.

To play

- The youngest player begins by placing their character on the white spot on the jetty and rolling the colour spot dice.
- They then choose a colour spot card from the middle of the board that matches the spot colour shown on the dice.
- If the reverse of the card chosen shows a water splash the player moves their character to the next colour spot of that colour on the game board.
- If the underside of the card chosen shows a crocodile, the player screams and their boat character remains where it is.
- The colour spot card is then discarded and placed into the 3D boat. N.B. If a player rolls a colour when all the colour spot cards of that particular colour have been picked up, all those colour spot cards are put back into play and one card is chosen.
- Play then moves to the next player.
- Play continues until a player reaches the 'finish' colour spot by rolling the correct colour (and avoiding the crocodiles). That player can then place their character into the boat house and is the winner. N.B. Younger players may move directly to the 'finish' spot card (if the correct colour is rolled), without having to turn over a colour card from the middle of the table. This may shorten the length of play in some instances.

The winner

The winner is the first player to reach the boat house.

F Ah ! les crocodiles...

Contenu :

30 cartes rondes à double face de 6 couleurs différentes (5 de chaque couleur, avec au verso soit un crocodile, soit l'eau de la rivière), 6 cartes rondes « arrivée », 4 personnages, 4 supports pour les personnages, 1 plateau de jeu à assembler, 1 cabane en 3D, 1 barque en 3D, un dé à faces de couleur

Préparation du jeu

- Assemblez le plateau de jeu. Placez la barque en 3D sur son emplacement et la cabane en 3D sur le sien. Placez chaque personnage sur son support.
- Mélangez les 30 cartes rondes à double face et placez-les au milieu du plateau, couleur visible.
- Chaque joueur choisit un personnage et le place à côté du départ (le point blanc sur l'embarcadère).
- Le joueur le plus jeune lance le dé de couleur. Ce tirage déterminera la couleur de la carte « arrivée ». Placez la carte « arrivée » correspondante sur le trou devant la cabane en 3D.

But du jeu

Être le premier à atteindre la cabane.

Le jeu

- Le joueur le plus jeune place son personnage sur le rond blanc de l'embarcadère et lance le dé de couleur.
- Il pioche ensuite l'une des cartes rondes correspondant à la couleur obtenue avec le dé.
- Si le verso de la carte ronde représente l'eau de la rivière, le joueur déplace son personnage jusqu'au premier rond correspond à la couleur de sa carte ronde dans le sens du parcours.
- Si le verso de la carte ronde représente un crocodile, le joueur chante « Ah ! les cro-cro-cro, les cro-cro-cro, les crocodiles ! » et son personnage n'avance pas.
- La carte ronde de couleur est déposée dans la barque en 3D. Note : si un joueur lance le dé et tombe sur une couleur pour laquelle il n'y a plus de carte ronde disponible, toutes les cartes de la barque en 3D sont remises en jeu. Le joueur pioche ensuite l'une de ces cartes pour jouer son tour.
- C'est ensuite au joueur suivant.
- Le jeu continue jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne l'arrivée. Il faut pour cela tomber sur la bonne couleur au lancer de dé et éviter les crocodiles. Le joueur place alors son personnage dans la cabane et il a gagné la partie. Note : les joueurs les plus jeunes peuvent passer directement à la case « arrivée » lorsqu'ils tombent sur la bonne couleur avec le dé (sans piocher de carte). Cela permet dans certains cas de raccourcir la durée de la partie.

Le gagnant

Le vainqueur est le premier joueur à atteindre la cabane.

D Wer sieht ein Krokodil?

Inhalt:

30 doppelseitige bunte Punktkarten (5 je in 6 Farben mit Krokodilen oder Wasserspritzern auf der Rückseite), 6 bunte „Zielkarten“, 4 Spielfiguren, 4 Figurenstände, 1 Spielbrett, 1 dreidimensionales Boothaus, 1 dreidimensionales Boot, Farbpunktwürfel

So wird gespielt

- Setzt das Spielbrett zusammen. Legt das dreidimensionale Boot auf den Bootplatz und das dreidimensionale Boothaus auf das Spielbrett. Stellt die Spielfiguren in die Figurenstände.
- Mischt die 30 doppelseitigen bunten Punktkarten und legt sie mit der bunten Seite nach oben in einem Stapel in die Mitte des Tisches.
- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und legt sie neben das Startfeld (den weißen Punkt) auf dem Bootssteg.
- Der jüngste Spieler würfelt mit dem Farbpunktwürfel um zu entscheiden, welche Farbe die „Zielkarte“ haben soll. Die bunte „Zielkarte“ der gewürfelten Farbe wird in das Loch beim dreidimensionalen Boothaus gelegt.

Ziel

Der erste Spieler zu sein, der beim Boothaus eintrifft.

So wird gespielt

- Der jüngste Spieler legt zunächst seine Spielfigur auf den weißen Punkt auf dem Bootssteg und würfelt mit dem Farbpunktwürfel.
- Dann wählt er von der Brettmitte eine bunte Punktkarte, die mit der Punktfarbe auf dem Würfel übereinstimmt.
- Wenn auf der Rückseite der gewählten Karte ein Wasserspritzer abgebildet ist, bewegt der Spieler seine Figur auf den nächsten bunten gleichfarbigen Punkt auf dem Spielbrett.
- Wenn auf der Rückseite der gewählten Karte ein Krokodil abgebildet ist, schreit der Spieler laut auf und die Bootfigur bleibt am gleichen Ort stehen.
- Die bunte Punktkarte wird dann aus dem Spiel gezogen und ins dreidimensionale Boot gelegt. HINWEIS: Wenn ein Spieler eine Farbe würfelt, für die alle bunten Punktkarten bereits aufgebraucht sind, werden alle Karten dieser Farbe wieder ins Spiel zurück gebracht und er wählt dann eine dieser Karten.
- Dann kommt der nächste Spieler dran.
- Das Spiel wird so lange fortgesetzt, bis ein Spieler den bunten „Zielpunkt“ erreicht hat (und gleichzeitig allen Krokodilen aus dem Weg gegangen ist). Der betreffende Spieler darf dann seine Figur ins Boothaus stellen und hat gewonnen. HINWEIS: Jüngere Spieler dürfen (nachdem sie die richtige Farbe gewürfelt haben) direkt auf die bunte „Zielpunktkarte“ gehen, ohne in der Tischmitte eine bunte Karte umdrehen zu müssen. Hierdurch kann manchmal die Spieldauer verkürzt werden.

Der Sieger

Gewonnen hat der erste Spieler, der das Boothaus erreicht.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 073 Made in England
Please retain this information for future reference.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 073 Fabriqué en Angleterre
Conservez cette notice pour information future.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 073 In England hergestellt
Diese Informationen zum zukünftigen Gebrauch aufbewahren.

P Cuidado com o Crocodilo...

Conteúdo:

30 cartas-disco coloridas de duas faces (5 cartas de cada uma das 6 cores com crocodilos ou salpicos de água no verso), 6 cartas-disco de "fim", 4 personagens, 4 bases para as personagens, 1 tabuleiro de jogo, 1 abrigo de barco 3D, 1 barco 3D, dado de pintas coloridas

Como iniciar o jogo

- Prepara o tabuleiro do jogo. Coloca o barco 3D no espaço do barco e o abrigo de barco 3D no espaço correspondente no tabuleiro de jogo. Insete as personagens nas bases.
- Mistura as 30 cartas-disco coloridas de duas faces e coloca-as no centro do tabuleiro com o lado colorido virado para cima.
- Cada jogador escolhe uma personagem e coloca-a ao lado do ponto de partida (o espaço branco) no cais.
- O jogador mais novo lança o dado de pintas coloridas, para determinar qual será a cor da carta-disco de "fim". A carta-disco de "fim" correspondente é colocada no buraco ao lado do abrigo de barco 3D.

Objectivo

Ser o primeiro jogador a chegar ao abrigo de barco.

Como jogar

- Começa o jogador mais novo, colocando a sua personagem no espaço branco no cais e lançando o dado de pintas coloridas.
- Depois, escolhe uma carta-disco do centro do tabuleiro que corresponda à cor da pinta colorida do dado.
- Se no verso da carta escolhida houver salpicos de água, o jogador desloca a personagem para o espaço colorido seguinte no tabuleiro que tenha essa cor.
- Se no verso da carta escolhida houver um crocodilo, o jogador grita e a sua personagem permanece no mesmo local.
- Depois, a carta-disco é eliminada e colocada no barco 3D. Nota: se um jogador lançar o dado e sair uma cor da qual todas as cartas-disco já tenham sido eliminadas, todas as cartas-disco desta cor são recolocadas em jogo e escolhe-se uma.
- A vez de jogar passa para o jogador seguinte.
- O jogo continua até que um jogador chegue ao espaço colorido de "fim" lançando o dado e conseguindo obter a cor correcta deste (e evitando os crocodilos). Este jogador pode colocar a personagem no abrigo de barco e é o vencedor. Nota: os jogadores mais novos podem passar directamente para o espaço colorido de "fim" (se lançarem o dado e sair a cor correcta), sem terem de escolher uma carta-disco colorida do centro do tabuleiro. Isso pode diminuir o tempo de jogo em certos casos.

Quem ganha

O vencedor é o primeiro jogador a chegar ao abrigo de barco.

S Om du ser en krokodil...

Innehåll:

30 dubbelsidiga kort med färgade prickar (5 var i 6 färger med krokodiler eller vattenstänk på baksidan), 6 'slut'-kort med prickar, 4 figurer, 4 figurställ, 1 spelplatta, 1 3D (dimensionellt) båthus, 1 3D båt, tärning med prickar i färg

Hur man sätter upp

- Foga ihop spelplattan. Placera 3D-båten på båtplatsen och 3D-båthuset på båthusplatsen på spelplattan. Sätt in figurerna i ställen.
- Blanda de 30 dubbelsidiga korten med färgade prickar och lägg dem mitt på plattan med den färgade sidan upp.
- Varje spelare väljer en figur och ställer den intill startplatsen (den vita fläcken) på bryggan.
- Den yngsta spelaren kastar tärningen med färgade prickar, och den färg som slås bestämmer vilken färg det ska vara på 'slut'-kortet. Motsvarande 'slut'-kort med prickar läggs ner i hälet intill 3D-båthuset.

Syfte

Att vara den spelare som först når fram till båthuset.

Hur man spelar

- Den yngsta spelaren börjar med att placera sin figur på den vita fläcken på bryggan och kasta tärningen med färgprickar.
- De väljer sedan ett kort med färgade prickar från spelplattans mitt, som matchar färgpricken på tärningen.
- Om baksidan på kortet som valts visar vattenstänk, flyttar spelaren sin figur till nästa fläck med den färgen på spelplattan.
- Om undersidan på kortet som valts visar en krokodil, skriker spelaren och deras båtfigur stannar kvar där den är.
- Kortet med färgpricken kastas då och läggs i 3D-båten. OBS! Om en spelare slår en färg när alla kort med prickar i just den färgen har tagits, läggs alla kort med prickar i den färgen tillbaka i spelet igen och ett kort väljs.
- Spelet går så vidare till nästa spelare.
- Spelet fortsätter tills en spelare når fram till 'slut'-färgfläcken genom att slå rätt färg på tärningen (och undvika krokodilerna). Den spelaren kan då placera sin figur i själva båthuset och vinner. OBS! Yngre spelare kan flytta direkt till 'slut'-färgkortet (om de slagit rätt färg) utan att behöva vända på ett färgkort från mitten på bordet. Detta kan i vissa fall förkorta spelet.

Vinnare

Vinnaren är den spelare som först når fram till båthuset.

TR Dikkat Timsah Çıkabilir...

İçindekiler:

30 adet çift taraflı renkli yuvarlak kart (6 farklı renk, her renkten beşer adet; kartların bir taraflarında ya timsah ya da su sıçratma resmi var), 6 adet yuvarlak "bitiş" kartı, 4 adet piyon karakter, 4 adet piyon karakter altlığı, 1 adet oyun tahtası, 1 adet 3 boyutlu kayıkhanesi, 1 adet 3 boyutlu kayık, renkli noktalı zar

Kurulum

- Oyun tahtasını kurun. Oyun tahtası üzerinde, 3 boyutlu kayığı kayık işaretli yere ve 3 boyutlu kayıkhaneyi de kayıkhanesi işaretli yere yerleştirin. Piyon karakterleri, piyon karakter altıklarına takın.
- 30 adet çift taraflı renkli yuvarlak kartı karıştırın ve renkli tarafları yukarı gelecek şekilde oyun tahtasının ortasına yerleştirin.
- Her oyuncu bir piyon karakter seçer ve bunu iskelede başlama noktasının (beyaz nokta) yakınına yerleştirir.
- En küçük oyuncu, "bitiş" kartının ne renk olacağını belirlemek için üzerinde renkli noktalar bulunan zarı atar. Zarda çıkan renkteki yuvarlak "bitiş" kartı 3 boyutlu kayıkhanenin önündeki deliğe yerleştirilir.

Hedef

Kayıkhaneye ulaşan ilk oyuncu olmak.

Nasıl oynanacağı

- Yaşı en küçük oyuncu kendi piyon karakterini iskeledeki beyaz nokta üzerine sürer ve üzerinde renkli noktalar bulunan zarı atar.
- Oyuncu bunun ardından, oyun tahtasının üzerinden zarda çıkan renkteki yuvarlak kartlardan bir tane çeker.
- Çektiği karttan su sıçratma resmi çıkarsa, oyuncu kendi piyon karakterini oyun tahtasının üzerinde çektiği kartla aynı renkte olan bir sonraki noktaya kadar ilerletir.
- Eğer seçtiği kartın altından timsah resmi çıkarsa, oyuncu çığlık atar ve kayık karakteri olduğu yerde kalır.
- Bunun üzerine renkli yuvarlak kart iskartaya çıkar ve 3 boyutlu kayığı yerleştirilir. Not: Eğer oyuncu zarı attığında zarın üzerinde tüm kartları çekilmiş bir renk gelirse, tüm renkli yuvarlak kartlar oyuna tekrar konulur ve bir kart seçilir.
- Sonra oyun bir sonraki oyuncuya geçer.
- Bir oyuncu zarda doğru rengi atarak (ve timsahlara yakalanmayarak) renkli "bitiş" noktasına ulaşana kadar oyun devam eder. Bu oyuncu kendi piyon karakterini kayıkhanenin içine koyar ve oyunu kazanır. Not: Yaşı küçük oyuncular, masanın ortasındaki renkli kartlardan bir tane çekmeksizin doğrudan yuvarlak "bitiş" kartına gidebilir (zarda doğru rengi atmaları şartıyla). Böylece oyun süresi bir nebze olsun kısaltılabilir.

Kazanmanın nasıl belirleneceğini

Kayıkhaneye ilk ulaşan oyuncu, oyunu kazanır.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 073 Fabricado em Inglaterra
Guarda estas informações para futura referência.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 073 Tillverkat i England
Spara denna information för framtida bruk.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ref: 073 İngiliz malı
Lütfen bu bilgileri ileride başvurabilmek için saklayın

UAE

إذا ما رأيت تمساحاً

المحتويات:

30 بطاقة ملونة مزدوجة ذات علامة (5 من 6 ألوان مع التمساح أو رشاش الماء على الظهر). 6 بطاقات "نهاية" ذات علامة. 4 شخصيات. 4 حوامل شخصيات. لوحة لعب واحدة. بيت قارب ثلاثي الأبعاد. قارب ثلاثي الأبعاد. نرد ملون ذو علامة.

التجهيز

- قم بتجميع لوحة اللعب. ضع القارب ثلاثي الأبعاد على مكان القارب وبيت القارب ثلاثي الأبعاد على مكان بيت القارب في داخل حامل الشخصيات.
- قم بخلط الـ 30 بطاقة الملونة المزدوجة ذات العلامة وضعها مع وضع جانبها الملون إلى الأعلى.
- يقوم كل لاعب باختيار شخصية ويضعها بجانب البداية (المساحة البيضاء) على الرصيف.
- يقوم أصغر اللاعبين سنًا بلف النرد الملون. والذي يحدد لون بطاقة "النهاية". ويتم وضع بطاقة "النهاية" المتوافقة في الفتحة في البيت ثلاثي الأبعاد.

الغرض

أن تكون أول لاعب يصل إلى بيت القارب.

كيفية اللعب

- يبدأ أصغر اللاعبين سنًا بوضع شخصيته على المساحة البيضاء على الرصيف والقيام بلف نرد اللون.
- ثم تقومون باختيار بطاقة اللون ذات العلامة من منتصف اللوحة التي تطابق للون على النرد.
- إذا كان ظهر البطاقة التي تم اختيارها يُظهر رشاش الماء نتعين أن يقوم اللاعب بتحريك شخصيته إلى المساحة الملونة التالية من ذلك اللون على لوحة اللعب.
- إذا كان الجانب الأسفل من البطاقة الخنثرة يُظهر تمساحاً. يصرخ اللاعب وتظل شخصية القارب الخاصة به في مكانها.
- ثم يتم إبعاد البطاقة ووضعها في القارب ثلاثي الأبعاد. ملحوظة: إذا ما قام لاعب بلف لون عندما تكون كافة بطاقات اللون من ذلك اللون المحدد قد تم اختيارها. يتعين أن يتم إعادة كافة البطاقات إلى اللعب ويتم اختيار بطاقة.
- العب ثم حرك لاعب التالي.
- يستمر اللعب حتى يصل أحد اللاعبين إلى منطقة "نهاية" اللون عن طريق لف اللون المناسب (وتجنب التماسيح). يمكن أن يضع اللاعب شخصيته في بيت القارب ويكون الفائز.

اللاعب الفائز

يكون اللاعب الفائز هو أول لاعب يصل إلى بيت القارب.

RUS Если встретишь крокодила...

Комплект:

30 двусторонних карт с цветным пятном (по 5 с каждым из 6 цветов, с крокодилами или водными пятнами на другой стороне), 6 финишных карточек с пятном, 4 персонажа, 4 подставки для персонажей, 1 игровая доска, 1 трехмерный домик для лодки, 1 трехмерная лодка, цветная игровая кость

Установка

- Соберите игровую доску. Положите лодку на ее место и лодочный домик на его место на игровой доске. Поставьте персонажи на их подставки.
- Перемешайте 30 двусторонних карт с цветным пятном и положите на стол лицом вверх посередине доски.
- Каждый игрок выбирает игрока и ставит в начало (на белое поле) на мостике.
- Младший игрок бросает кость – это определяет цвет финишной карточки. Финишная карточка располагается у входа в домик для лодки.

Задача

Быть первым, кто достигает домика для лодки.

Правила игры

- Начинает младший игрок – он ставит свой персонаж на белое поле на мостике и бросает кость.
- Они тогда выбирают карточку с середины стола, соответствующую по цвету карточку на кости.
- Если на другой стороне карточки показана вода, игрок передвигает свой персонаж на следующее поле с тем же цветом на игровой доске.
- Если на обороте - крокодил, игрок кричит, и персонаж остается на месте.
- Цветная карточка откладывается и ее кладут в лодку. Внимание – если на кости выпадает цвет, карточки которого уже разобраны, все цветные карточки с пятном этого цвета кладут обратно в игру и выбирают одну карточку.
- Игра переходит к другому игроку.
- Игра продолжается, пока один из игроков не достигает финишной карточки, когда на кости выпадает нужный цвет (и избегает крокодилов). Этот игрок может поставить свой персонаж в домик и объявляется победителем. Может быть так, что младший игрок перейдет прямо к финишной карточке (если выпадает правильный цвет) даже не перевернув карточки с цветным пятном с середины стола. В некоторых случаях это может очень сократить игру.

Победитель

Побеждает игрок, которым первым приходит к домику для лодки.

Jもしワニに会ったら

セット内容:

色カード30枚(6色、5枚ずつ、裏面はワニまたは水はね)、ゴール用カード6枚、キャラクター4枚、キャラクター立て4ヶ、ゲームボード1枚、3Dポートハウス1ヶ、3Dポート1ヶ、色サイコロ

セッティング

- ゲームボードを組立てます。ゲームボードのポート位置に3Dポートを、ポートハウス位置にポートハウスを置きます。キャラクターをキャラクター立てに立てます。
- 30枚の色カードをシャッフルし、色のついた方を表向きにしてボードの中央に置きます。
- 各プレイヤーはキャラクターを選び、ポート乗り場のスタート地点(白い部分)の隣に置きます。
- 一番年齢の低いプレイヤーが色サイコロを振ってゴール用カードの色を決めます。同じ色のゴール用カードを3Dポートハウスの隣の穴に入れます。

ゲームの目的

最初にポートハウスに着いた人が勝ちです。

遊び方

- まず一番年齢の低いプレイヤーがポート乗り場の白い部分にキャラクターを置き、色サイコロを転がします。
- 次にサイコロと同じ色のカードを選びます。
- 選んだカードの裏の絵が水はねの場合には、プレイヤーは同じ色をした次の場所にキャラクターを移動させます。
- 選んだカードの裏の絵がワニの場合には、プレイヤーは叫び声をあげ、キャラクターを先に進ませることはできません。
- 色カードを3Dポートの中に捨てます。注記:プレイヤーがサイコロを振った時に色カードがなくなった色が出た場合には、この色カードを全部戻し、1枚のカードを選びます。
- それから次のプレイヤーに進みます。
- ゲームはプレイヤーが正しい色のサイコロを振り(ワニに会わずに)ゴールに到着するまで続きます。そのプレイヤーはそこでキャラクターをポートハウスに入れ、ゲームに勝ちます。注記:年少のプレイヤーの場合は、色カードをめくらずに(正しい色のサイコロを振った場合には)ゴール用カードに直接移ることができます。そうするとゲームの所要時間が短くなります。

ゲームの勝利者

ポートハウスに最初に着いた人が勝ちです。



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
الرجوع: 073 صنع في إنكلترا
يرجى الاحتفاظ بهذه المعلومات للاستفادة منها كمرجع مستقبلاً.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
Ссылочный номер: 073 Сделано в Англии
Пожалуйста, сохраните эту информацию для дальнейшего руководства.



©2009 Orchard Toys Ltd.
Wymondham, Norfolk, NR18 9SB, England
www.orchardtoys.com
商品番号: 073 英国製
この説明書は、後日参照できるよう保管してください。