

ZIG ZAP

5+
ВІК

2-4
ГРАВЦІВ

20
ХВИЛИН

У КОМПЛЕКТІ:



4 хлопавки
з присосками



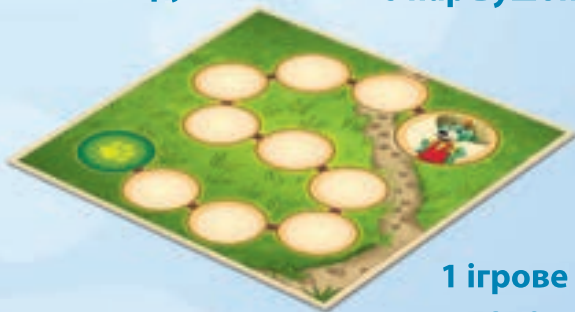
4 обруча



6 пар вушок



4 фішки



1 ігрове
поле



45 карток

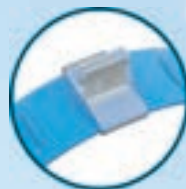


інструкція

Спочатку з'єднайте хлопавки з присосками. Для цього встановіть кожну присоску у фіксатор і поверніть вправо.



Закріпіть по два вушка на кожному обручі. Найкраще встановлювати їх з одного кінця, а потім перемістити у необхідне положення.



Що тут коїться? Настав час забавок на фермі! Допоможіть Трефликам спіймати всіх тварин.

Відкрийте захоплюючий світ гри «Веселе полювання», де вам потрібно відшукати картки тварин, які відповідатимуть вашому обручу. Хапайте свою хлопавку та приготуйтеся до динамічної гри, правила якої постійно змінюються.

Мета гри:

Першим досягніть клітинки з Трефликом.



Підготовка до гри:

Ретельно перемішайте всі картки і розкладіть їх посеред столу долілиць, на однаковій відстані від всіх гравців. Візьміть хлопавку улюбленого кольору, обруч і вушка. Предмети, що залишилися не задіяними в грі, складіть назад у коробку. Встановіть вуха у фіксатори і надягніть обруч. Покладіть ігрове поле поруч із собою і розташуйте фішки того ж кольору, що і ваші хлопавки, на першу клітинку з зображенням лапи. Витягніть верхню карту зі стосу і покладіть її лицьовою стороною догори на однаковій відстані від гравців. Це буде ваше ігрове поле – місце, де протягом гри розкриватимуться інші карти.



Правила гри:

Наймолодший гравець бере верхню карту зі стосу і кладе її на ігрове поле. Якщо на відкритій картці зображена тварина, вуха якого є на обручі когось з гравців, він повинен якомога швидше спіймати картку за допомогою хлопавки. Якщо гравцю вдалося спіймати картку, він пересуває свою фішку на одну клітинку вперед, і наступний гравець перевертає нову картку зі стосу.

Якщо гравець спіймав картку помилково, він повинен пересунути свою картку на одну клітинку назад.

Може статися так, що на перевернутій картці зображена тварина, вуха якої не належать жодному гравцю. В такому випадку наступний гравець перевертає нову картку, і гра продовжується.

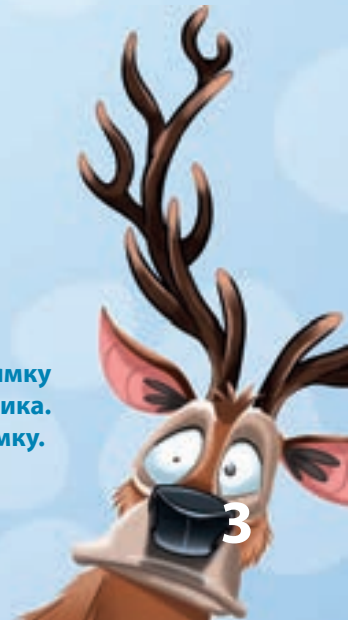
Ігрове поле:

На одній стороні ігрового поля зображена стежинка без особливих клітинок. Використовуйте її, якщо хочете зіграти в спрощений варіант гри.



На іншій стороні поля зображена стежинка з повним набором особливих клітинок, завдяки яким гра набуде яскравіших емоцій!

Протягом гри потрібно пересувати фішки у напрямку останньої клітинки з зображенням веселого Трефлика. Іноді фішка може бути пересунена у зворотньому напрямку.



ЩОРАЗУ, коли фішка зупиняється на особливому полі, діють наступні правила:



Кожен гравець передає свій обруч з вушками гравцю справа. С цього моменту кожен з вас повинен відстежувати на картках іншу тварину.



Гравець, який зупинився на цій клітинці, повинен спіймати картку, на якій **НЕ** ЗОБРАЖЕНА тварина, чиї вуха наразі на його обручі.



Закінчення гри. Виграє той гравець, який першим помістив свою фігурку на цю клітинку.

Закінчення гри

Виграє гравець, який першим досягнув клітинки з Трефликом!



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

Гра розроблена: Lilianna Laskowska

Керівник проекту: Michał Szewczyk

Над грою працювали: Agnieszka Walczak, Marta Cebera,
Mariusz Majchrowski, Patryk Gęsiak

Графічний дизайн і ілюстрації: Michał Ambrzykowski,
Przemysław Walczak

Технічний дизайн: Grzegorz Traczykowski,
Krzysztof Furmańczyk, Przemysław Walczak

