

## CESTUJEME DO POHÁDEK

### POHÁDKOVÝ ŠNEK



Hra pro: 2 – 6 hráčů

Věk: od 4 let

Délka hry: 15 minut



#### Potřeby pro hru

1 herní plán

48 kartiček pexesa

6 figurek

1 kostka s body

*Vydejte se s Bobem a Bobkem na výpravu za tajemstvím pohádkového šneka. Cestou potkáte postavičky z dalších oblíbených pohádek, jejichž obrázky můžete získat. Dejte pozor na setkání se škodolibým kocourem Luciášem, který vás vrátí po cestě o pěkný kousek zpět.*

#### Cíl hry

Projít za pomoci kostky z okraje do nitra spirály a přitom získat co nejvíce kartiček s pohádkovými postavami.

#### Průběh hry

Na začátku si vezme každý hráč jednu figurku a postaví ji na žluté pole na začátku spirály nad Bobem a Bobkem. Kartičky pexesa se rozloží lícem nahoru vedle herního plánu.

První hází nejmladší hráč. Hráči se střídají ve hře po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, hodí kostkou a postoupí vpřed o odpovídající počet polí. Na každém poli ve hře může stát libovolný počet figurek. Pokud hráč přijde na pole s obrázkem z některé pohádky, může si vzít jednu kartičku s obrázkem z této pohádky.

**Poznámka:** Pokud karty z dané pohádky již nejsou ve hře, hráč si může vzít jinou kartičku.

#### Pole se zajícem

Pokud hráč skončí na poli, odkud skáče zajíc, **může** svoji figurku přesunout na pole, kam zajíc směřuje.

V dalším kole postupuje hráč obvyklým způsobem.

#### Pole s kocourem Luciášem

Pokud hráč skončí svůj tah na poli s kocourem Luciášem, **musí** svoji figurku přemístit po směru kocourova pohybu na pole blíže začátku spirály. V dalším kole pokračuje ve hře obvyklým způsobem.

#### Konec hry

Hra končí, jakmile první hráč dojde se svojí figurkou přesně na pole ve středu šneka s obrázkem Áji a Maxipsa Fíka. Hráči si sečtou kartičky s pohádkovými postavkami, které získali. Vítězem hry se stává hráč, kterému se podařilo cestou posbírat co nejvíce kartiček.

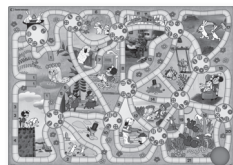
**Poznámka:** Vítězný hráč nemusí být vždy hráč, který přišel do cíle jako první.

## KOUZELNÉ POHÁDKY

Hra pro: 2 – 6 hráčů

Věk: od 5 let

Délka hry: 20 minut



#### Potřeby pro hru

1 herní plán

48 kartiček pexesa

6 figurek

1 kostka s body

*Jakmile zazvoní budík, vyskočte rychle z vyhřátého klobouku, a rozběhněte se s Bobem a Bobkem do světa pohádek.*

#### Cíl hry

Cílem hry je projít co nejrychleji kouzelným světem pohádek a cestou nezabloudit.

K dokončení cesty je třeba nejprve získat 3 pohádkové kartičky s obrázky.

#### Průběh hry

Každý hráč si vezme jednu figurku a postaví ji na kulaté žluté pole pod Bobem a Bobkem - králíky v klobouku. Kartičky pexesa rozmístíte rubem nahoru vedle herního plánu. Hru začíná hráč, který dnes nejdříve vstával. Hráči se při hře pravidelně střídají po směru hodinových ručiček.

## Tah hráče

Hráč hodí kostkou a postoupí vpřed o počet polí odpovídající číslu, které mu padlo na kostce. Pokud hráči padne 6, hází ještě jednou – figurku poté posune o celkovou délku hodu.

**Poznámka:** Na každém poli herního plánu může stát libovolný počet figurek.

Pokud hráč stojí na začátku tahu na křižovatce, číslo na kostce označuje rovněž cestu, kterou se vydá. Hráč, který křižovatkou pouze prochází, může využít zbytek hodu k pohybu libovolným směrem (kromě směru, ze kterého přišel).

Hráč, jehož tah skončil na žlutě označeném poli cesty, si může vzít 1 kartičku s obrázkem. Skončí-li tah hráče na červeném poli s číslem, řídí se následujícími pokyny.



## Význam polí s čísly

1. Pozor voda! Na břehu jezírka musíš zastavit, i když nevyužiješ celou délku tahu. Házíš ihned ještě jednou! Pokud ti padla 4,5 nebo 6, okamžitě přemísti svoji figurku na jiné pole s číslem **1**. Padne-li na kostce 1,2 nebo 3, zůstáváš stát a zkusíš štěstí v dalším kole.
2. Vyrázil/a jsi s Bobem a Bobkem na brusle. Jedno kolo se zdržíš.
3. Škubánek ti ukázal zkratku k cíli. Postupuješ ihned na pole číslo **11**.
4. Káťa se bojí výšek. Jdeš jí na pomoc a jedno kolo nehraješ.
5. Hajný Robátko tě svezl na jelenu a posouváš se ihned na pole číslo **13**.
6. Zapovídal/a ses s Damiánem a jeho přáteli. Jedno kolo nehraješ.
7. Maxipes Fík tě pěkně postrašil. Zůstaneš stát jako opařený/á a jedno kolo nehraješ.
8. Ztratili jste se s Kátou a Škubánkem ve městě a nemůžete najít tu správnou cestu. Vrať se na políčko číslo **5**.
9. Hurá, našli jste zkratku. Posouváš se ihned na pole číslo **15**.
10. Sazinek tě odnesl opačným směrem než je tvůj cíl. Než najdeš správnou cestu, jedno kolo nehraješ.
11. Po vydatném odpočinku jsi plný síly. Posouváš se na pole číslo **14**.
12. Vodník tě naučil plavat a přiblížil tě na pole číslo **19**.

13. Zapovídal ses na návštěvě u Hrochů. Jedno kolo nehraješ.
14. Musíš doběhnout Sazinkovi pro ztracený míček až na pole číslo **6**.
15. Ťuk a Bzuk tě pohoupou na jejich oblíbené houpačce. Jedno kolo nehraješ.
16. Kosí bratři našli cestu k cíli. Postup na pole číslo **20**.
17. Bob a Bobek si jdou nařezat dříví na zimu. Jdeš jim pomoci a jedno kolo nehraješ.
18. Káťa a Škubánek tě pozvali na návštěvu. Jedno kolo se zdržíš.
19. Cestou jsi potkal/a kamarádku lišku, vypráví ti o hajném Robátkovi. Jedno kolo nehraješ.
20. Vzpomněl/a sis, že se máš zastavit u víly Amálky. Přemísti svoji figurku na pole číslo **5**.
21. Těsně před cílem tě zlákal hry kosích bratrů. Vrať se na pole číslo **16**.

## Konec hry

Hra končí v okamžiku, kdy dojde do cíle první hráč, který cestou nasbíral 3 pohádkové kartičky. Hráč nemusí do cíle dojít přesně. Vítězem se stává hráč, který dorazil do cíle jako první. Další hráči se umísťují v pořadí podle počtu získaných kartiček, případně podle vzdálenosti zbývajících do cíle.

## PEXESO

Hra pro: 2 – 6 hráčů

Věk: od 4 let

Délka hry: 15 minut

### Potřeby pro hru:

48 kartiček pexesa



### Cíl hry

Najít nejvíce stejných dvojic kartiček.

### Začátek hry

Před první hrou hráči opatrně vyloupou hrací kartičky z předseknutých destiček. Poté položí karty obrázkem dolů a dobře promíchají. Důležité je, aby se karty nepřekrývaly. Začíná nejstarší hráč. Hra následně pokračuje ve směru hodinových ručiček.

### Průběh hry

Hráč, který je na řadě, otočí vždy dvě kartičky po sobě. Jsou-li stejné, hráč si je vezme a pokračuje ve hře tak dlouho, dokud neodkryje dvě různé kartičky. V tomto případě se kartičky na stejném místě obrátí obrázkem dolů. Potom hraje další hráč. Aby si každý mohl obrázky a jejich polohu dobře zapamatovat, nechte otočené kartičky vždy chvíli odkryté. Pokud se hráč druhou kartičkou zmýlil a vzpomene si později, kde leží správná kartička, nesmí třetí kartičku už otočit. Když hráč udělá chybu, je vždy řada na dalším hráči. Po odkrytí poslední dvojice hra končí. Vítězí ten, kdo má nejvyšší počet dvojic.

## ČERNÝ PETR

Hra pro: 3 – 6 hráčů

Věk: od 4 let

Délka hry: 10 minut

### Potřeby pro hru:

25 karet



### Cíl hry

Vyhrává hráč, který nemá v ruce žádnou kartu.

Balíček karet obsahuje 12 dvojic. Pouze jediná karta se od ostatních liší a to je Černý Petr. Karty se zamíchají a všechny rozdají. Pokud má hráč v ruce dvojici, ihned ji odloží. Začíná hráč zleva od rozdávajícího tak, že si od něj vytáhne libovolnou kartu. Hra pokračuje dokola pořád stejným způsobem. Hráči po levici táhnou list od hráče po jejich pravici a každou shodnou dvojici odloží. Prohrává hráč, kterému zůstane v ruce Černý Petr.



## ROZPRÁVKOVÝ SLIMÁK

Hra pre: 2 – 6 hráčov  
 Vek: od 4 rokov  
 Dĺžka hry: 15 minút

SK



### Potreby na hru

1 herný plán  
 48 kartičiek pexesa  
 6 figúrok  
 1 kocka s bodmi

*Vydajte sa s Bobom a Bobkom na výpravu za tajomstvom rozprávkového slimáka. Cestou stretnete postavičky z ďalších obľúbených rozprávok, ktorých obrázky môžete získať. Dajte pozor na stretnutie so škodoradosným kocúrom Luciašom, ktorý vás vráti po ceste o pekný kúsok späť.*

### Cieľ hry

Prejsť pomocou kocky z okraja dovnútra špirály a získať pritom čo najviac kartičiek s rozprávkovými postavami.

### Priebeh hry

Na začiatku si vezme každý hráč jednu figúrku a postaví ju na žlté pole na začiatku špirály nad Bobom a Bobkom. Kartičky pexesa sa rozložia lícom nahor vedľa herného plánu.

Prvý hádže najmladší hráč. Hráči sa striedajú v hre v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na rade, hodí kockou a postúpi vpred o zodpovedajúci počet polí. Na každom poli v hre môže stáť ľubovoľný počet figúrok. Pokiaľ príde hráč na pole s obrázkom z niektorej rozprávky, môže si vziať jednu kartičku s obrázkom z tejto rozprávky.

**Poznámka:** *Pokiaľ už nie sú karty z danej rozprávky v hre, hráč si môže vziať inú kartičku.*

### Pole so zajacom

Pokiaľ skončí hráč na poli, odkiaľ skáče zajac, môže presunúť svoju figúrku na pole, kam zajac smeruje. V ďalšom kole postupuje hráč obvyklým spôsobom.

### Pole s kocúrom Luciašom

Pokiaľ skončí hráč svoj ťah na poli s kocúrom Luciašom, musí premiestniť svoju figúrku v smere kocúrovho pohybu na pole, ktoré je bližšie k začiatku špirály. V ďalšom kole pokračuje v hre obvyklým spôsobom.

### Koniec hry

Hra sa končí, hneď ako dôjde prvý hráč so svojou figúrkou presne na pole v strede slimáka s obrázkom Áje a Maxípsa Fíka. Hráči si spočítajú kartičky s rozprávkovými postavičkami, ktoré získali. Víťazom hry sa stáva hráč, ktorému sa podarilo pozbierať cestou čo najviac kartičiek.

**Poznámka:** *Víťazný hráč nemusí byť vždy hráč, ktorý prišiel do cieľa ako prvý.*

## ČAROVNÉ ROZPRÁVKY

Hra pre: 2 – 6 hráčov  
 Vek: od 5 rokov  
 Dĺžka hry: 20 minút



### Potreby na hru

1 herný plán  
 48 kartičiek pexesa  
 6 figúrok  
 1 kocka s bodmi

*Hneď ako zazvoní budík, vyskočte rýchlo z vyhriateho klobúka a rozbehnite sa s Bobom a Bobkom do sveta rozprávok.*

### Cieľ hry

Cieľom hry je prejsť čo najrýchlejšie kúzelným svetom rozprávok a cestou nezablúdiť. Na dokončenie cesty je potrebné získať najprv 3 rozprávkové kartičky s obrázkami.

### Priebeh hry

Každý hráč si vezme jednu figúrku a postaví ju na okrúhle žlté pole pod Bobom a Bobkom - králiky v klobúku. Kartičky pexesa rozmiestniť rubom nahor vedľa herného plánu. Hru začína hráč, ktorý dnes najskôr vstával. Hráči sa pri hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek.

## Ťah hráča

Hráč hodí kockou a postúpi vpred o počet polí zodpovedajúci číslu, ktoré mu padlo na kocke. Pokiaľ padne hráčovi 6, hádže ešte raz – figúrku potom posunie o celkovú dĺžku hodu.

**Poznámka:** Na každom poli herného plánu môže stáť ľubovoľný počet figúrok.

Pokiaľ stojí hráč na začiatku ťahu na križovatke, číslo na kocke označuje taktiež cestu, ktorou sa vydá. Hráč, ktorý križovatkou iba prechádza, môže využiť zvyšok hodu na pohyb ľubovoľným smerom (okrem smeru, z ktorého prišiel).

Hráč, ktorého ťah sa skončil na žltu označenom poli cesty, si môže vziať 1 kartičku s obrázkom. Ak sa skončí ťah hráča na červenom poli s číslom, riadi sa nasledujúcimi pokynmi.



## Význam polí s číslami

1. Pozor, voda! Na brehu jazierka musíš zastaviť, aj keď nevyužiješ celú dĺžku ťahu. Hádžeš ihneď ešte raz! Pokiaľ ti padla 4, 5 alebo 6, okamžite premiestni svoju figúrku na iné pole s číslom **1**. Ak padne na kocke 1, 2 alebo 3, zostávaš stáť a skúsiš šťastie v ďalšom kole.
2. Vyrzil/a si s Bobom a Bobkom na korčule. Jedno kolo sa zdržíš.
3. Škubánek ti ukázal skratku k cieľu. Ihneď postupuješ na pole číslo **11**.
4. Káťa sa bojí výšok. Ideš jej na pomoc a jedno kolo nehráš.
5. Hájnik Robátko ťa zviezol na jeleňovi, ihneď sa posúvaš na pole číslo **13**.
6. Zrozprával/a si sa s Damiánom a jeho priateľmi. Jedno kolo nehráš.
7. Maxipes Fík ťa pekne postrašil. Zostaneš stáť ako obarený/á a jedno kolo nehráš.
8. Stratili ste sa s Kátou a Škubánkom v meste a nemôžete nájsť tú správnu cestu. Vráť sa na políčko číslo **5**.
9. Hurá, našli ste skratku. Ihneď sa posúvaš na pole číslo **15**.
10. Sazinek ťa odniesol opačným smerom, ako je tvoj cieľ. Skôr ako nájdeš správnu cestu, jedno kolo nehráš.
11. Po výdatnom odpočinku si plný sily. Posúvaš sa na pole číslo **14**.
12. Vodník ťa naučil plávať a priblížil ťa na pole číslo **19**.

13. Zrozprával si sa na návšteve u Hrochov. Jedno kolo nehráš.
14. Musíš dobehnúť Sazinkovi po stratenú loptu až na pole číslo **6**.
15. Ťuk a Bzuk ťa pohojdajú na svojej obľúbenej hojdačke. Jedno kolo nehráš.
16. Drozdí bratia našli cestu k cieľu. Postúp na pole číslo **20**.
17. Bob a Bobek si idú narezať drevo na zimu. Ideš im pomôcť a jedno kolo nehráš.
18. Káťa a Škubánek ťa pozvali na návštevu. Jedno kolo sa zdržíš.
19. Cestou si stretol/la kamarátku líšku, rozpráva ti o hájnikovi Robátkovi. Jedno kolo nehráš.
20. Spomenul/a si si, že sa máš zastaviť u vily Amáľky. Premiestni svoju figúrku na pole číslo **5**.
21. Tesne pred cieľom ťa zlákali hry drozdíh bratov. Vráť sa na pole číslo **16**.

## Koniec hry

Hra končí v okamihu, keď dôjde do cieľa prvý hráč, ktorý nazbieral cestou 3 rozprávkové kartičky. Hráč nemusí dôjsť do cieľa presne. Víťazom sa stáva hráč, ktorý dorazil do cieľa ako prvý. Ďalší hráči sa umiestňujú v poradí podľa počtu získaných kartičiek, prípadne podľa vzdialenosti, ktorá zostáva do cieľa.

## PEXESO

Hra pre: 2 – 6 hráčov  
Vek: od 4 rokov  
Dĺžka hry: 15 minút

**Potreby na hru**  
48 kartičiek pexesa



### Cieľ hry

Nájsť najviac rovnakých dvojíc kartičiek.

### Začiatok hry

Pri prvej hre hráči opatrne vylámu hracie kartičky z predseknutých doštičiek. Potom položia karty obrázkom dole a dobre premiešajú. Dôležité je, aby sa karty neprekrývali. Začína najstarší hráč. Hra následne pokračuje v smere hodinových ručičiek.

### Priebeh hry

Hráč, ktorý je na rade, otočí vždy dve kartičky po sebe. Ak sú rovnaké, hráč si ich vezme a pokračuje v hre tak dlho, kým neodkryje dve rôzne kartičky. V tomto prípade sa kartičky na rovnakom mieste obrátia obrázkom dole. Potom hrá ďalší hráč. Aby si každý mohol obrázky a ich polohu dobre zapamätať, nechajte otočené kartičky vždy chvíľu odkryté. Pokiaľ sa hráč druhou kartičkou zmylil a neskôr si spomenie, kde leží správna kartička, nesmie už tretiu kartičku otočiť. Keď hráč urobí chybu, je vždy rad na ďalšom hráčovi. Po odkrytí poslednej dvojice hra končí. Víťazí ten, kto má najvyšší počet dvojíc.

## ČIERNY PETER

Hra pre: 3 – 6 hráčov  
Vek: od 4 rokov  
Dĺžka hry: 10 minút

**Potreby na hru**  
25 kariet



### Cieľ hry

Vyhráva hráč, ktorý nemá v ruke žiadnu kartu.

Balíček kariet obsahuje 12 dvojíc. Iba jediná karta sa od ostatných líši a to je Čierny Peter. Karty sa zamiešajú a všetky rozdajú. Pokiaľ má hráč v ruke dvojicu, ihneď ju odloží. Začína hráč zľava od rozdáväjúceho tak, že si od neho vytiahne ľubovoľnú kartu. Hra pokračuje dokola stále rovnakým spôsobom. Hráči po ľavici ťahajú kartu od hráča po ich pravici a každú zhodnú dvojicu odložia. Prehráva hráč, ktorému zostane v ruke Čierny Peter. Odovzdá svoj posledný obrázok, zostáva v hre (môže totiž dostať jednu kartičku od suseda). Vyhráva ten hráč, ktorý hodí ako posledný 3 a odloží doprostred stola poslednú kartičku.



## TÜNDÉR CSIGA

H

Játékosok száma: 2 – 6 játékos  
4 éves kortól ajánlott  
Játékidő: 15 perc

### A doboz tartalma

1 játéktábla  
48 memóriakártya  
6 bábu  
1 dobókocka



*Kutassátok fel Bobbal és Bobekkel a mesebeli csiga titkát. Útközben számos népszerű mesefigurával találkoztok, és megszerezhetitek a képeiket. Vigyázzatok, nehogy összefussatok a rosszindulatú Luciás kandúrral, mert miatta sok időt veszíthettek.*

### A játék célja

Eljutni a spirál széléről a közepébe, és eközben minél több mesefigurát tartalmazó kártyát szerezni.

### Indulhat a játék

A játék kezdetén minden játékos kiválaszt egy bábút, és azt a spirál elején a Bob és Bobek fölötti sárga mezőre helyezi.

A memóriakártyákat színükkel felfelé helyezték a tábla mellé. Elsőként a legfiatalabb játékos dob. A többiek az óramutatók járásával azonos irányban haladva következnek egymás után. A soron következő játékos dob, és a kockán kapott értéknek megfelelő számú mezőt lép előre. Minden mezőn tetszőleges számú bábu állhat. Ha a játékos valamely mesét ábrázoló mezőre lép, elvehet egyet az e mesét ábrázoló kártyák közül.

**Megjegyzés:** *Ha az adott meséhez kapcsolódó kártyákból már nincs több a játékban, más kártyát is elvehet.*

### Nyuszis mező

Ha a játékos arra a mezőre lép, amelyről a nyuszi ugrik, a bábuját arra a mezőre **helyezheti**, ahová a nyuszi készül.

A következő körben a játékos a szokásos módon halad tovább.

### Luciás kandúros mező

Ha a játékos a Luciás kandúrt ábrázoló mezőre

lép, a bábuját a kandúr haladási irányának megfelelően a spirál elejéhez közelebbi mezőre **kell** helyeznie. A következő körben a játékos a szokásos módon halad tovább.

### A játék vége

A játék akkor ér véget, ha az első játékos a bábujával eléri a spirál közepén található, Áját és Maxipes Fiket ábrázoló mezőt. A játékosok megszámlálják mesefigurás kártyáikat. A játékot az nyeri, akinek a legtöbb kártyát sikerült begyűjtenie.

**Megjegyzés:** *Nem feltétlenül az a játékos nyer, aki a leghamarabb ért be a célba.*

## VARÁZSLATOS TÜNDÉRMESÉK

Játékosok száma: 2 – 6 játékos  
4 éves kortól ajánlott  
Játékidő: 20 perc

### A doboz tartalma

1 játéktábla  
48 memóriakártya  
6 bábu  
1 dobókocka



*Ha megszólal a csengő, gyorsan mássz ki a jó meleg cilindrből, és kövesd Bobot és Bobeket a mesék világába.*

### A játék célja

A játék célja a lehető leggyorsabban végighaladni a mesék csodálatos világán, összegyűjteni 3 képes mesekártyát. Jól vigyázz, hogy el ne tévedj út közben!

### Indulhat a játék

Minden játékos kiválaszt egy bábút, és azt a cylinderben lakó nyulak, Bob és Bobek alatti sárga mezőre helyezi. A memóriakártyákat hátoldalukkal felfelé a játéktábla mellett kell elhelyezni. A játékot az kezdi, aki ma a legkorábban ébredt. A játék során a játékosok az óramutató járásával azonos irányban következnek egymás után.

### A játékos lépése

A soron következő játékos dob, és a dobásnak



megfelelő számú mezőt lép előre. Ha a játékos hatot dob, még egyszer dobhat, majd a bábuval a két dobás összegének megfelelő számú mezőt léphet.

**Megjegyzés:** A játéktábla minden mezőjén tetszőleges számú bábu állhat.

Ha a játékos pontosan a kereszteződésben áll meg, akkor a következő körben a továbbhaladás irányát a kockán szereplő szám határozza meg. A kereszteződésen áthaladó játékos a dobás értékéből fennmaradó lépésszámot tetszőleges irányú haladásra használhatja fel (kivéve azt az irányt, amelyből érkezik).

Az a játékos, akinek a lépése sárgával jelölt mezőn fejeződik be, 1 képes kártyát kap.

Ha a lépése után számozott piros mezőre érkezik, az utasításoknak megfelelően kell eljárnia.

### A számozott mezők jelentése

- 1.** Vigyázz, víz! A tavacska partján, akkor is, meg kell állnod, ha nem használtad fel a dobás szerinti összes lépést. Még egyet dobhatsz: ha 4-et, 5-öt vagy 6-ot dobtál, lépj az 1-es mezőre. Ha a kockával 1-et, 2-t, 3-at dobsz, a következő körben próbálhatsz ismét szerencsét..
- 2.** Korcsolyázni mentél Bobbal és Bobekkel. Egy körből kimaradsz.
- 3.** Škubának egy a célhoz vezető rövidebb utat mutatott. Előreléphetesz a 11-es mezőre.
- 4.** Káťa fél a magasban. Menj és segíts neki, egy körből kimaradsz.
- 5.** Robátko erdész szarvasán elvisz a 13-as mezőre.
- 6.** Beszélgetésbe elegyedtélt Damiánnal és barátaival. Egy körből kimaradsz.
- 7.** Maxipes Fík alaposan megijesztett. Magadhoz sem térsz a réműlettől – egy körből kimaradsz.
- 8.** Kátával és Škubánékkal eltévedtetek a városban, és nem találjátok a helyes utat. Lépj vissza az 5-ös mezőre.
- 9.** Hurrá, rövidebb utat találtál. A 15-ös mezőre léphetesz.
- 10.** Szazinek eltérített a célotól. Amíg megtalálsz a helyes utat, egy körből kimaradsz.
- 11.** A kiadós pihenést követően erőből duzzadsz. Lépj a 14-es mezőre.

**12.** A vízimanó megtanított úszni, és így a 19-es mezőre léphetesz.

**13.** látogatásod alkalmával elbeszélgettél a Vízilovakkal. Egy körből kimaradsz.

**14.** Vissza kel hoznod Szazinek elvesztett labdáját, lépj vissza egészen a 6-os mezőre.

**15.** Ťuk és Bzuk meghintáztatnak a kedvenc hintájukon. Egy körből kimaradsz.

**16.** A Rigó testvérek megtalálták a célba vezető utat. Lépj a 20-as mezőre.

**17.** Bob és Bobek fát hasogatnak télire. Segítségük, egy körből kimaradsz.

**18.** Káťa és Škubának látogatóba hívtak. Egy körből kimaradsz.

**19.** Útközben találkoztál Rókával, a barátoddal, aki Robátko erdészről mesél neked. Egy körből kimaradsz.

**20.** Eszedbe jutott, hogy be kell ugranod Amálka tündérhez. Lépj az 5-ös mezőre.

**21.** Épp a cél előtt térítették el a célotól a Rigó testvérek játékaik. Lépj vissza a 16-os mezőre.

### A játék vége

A győztes az a játékos, aki elsőként érkezik a célba és útközben 3 mesekártyát sikerült összegyűjtenie. A játékosnak nem kell pontosan belépnie a célmezőbe. A következő játékosok a szerzett kártyák száma, esetleg a céltól való távolságuk szerinti helyezéseket érnek el.





## MEMÓRIAJÁTÉK

2 – 6 játékos részére  
3 éves kortól ajánlott  
Játékidő: 15 perc

**Amire szükséged lesz**  
48 kártyalap



Az első játék megkezdése előtt óvatosan pattintsátok ki a kártyalapokat a keretből. Helyezzétek a kártyákat képpel lefelé az asztalra, és jól keverjétek össze őket. Fontos, hogy a kártyák ne legyenek egymáson. A legidősebb játékos kezdi a játékot (ez a szabály nem kötelező), majd a többiek az óramutató járásával megegyező irányban következnek.

A soron következő játékos felfordít egymás után két lapot. Ha a két kép megegyezik, megtartja őket és felfordíthat még két lapot. Ha nem sikerül ismét párt találnia, visszafordítja, és az asztalra helyezi a lapokat. Most a következő játékoson a sor. A játékosok könnyebben meg tudják jegyezni a kártyák helyét, ha egy ideig képpel lefelé az asztalon hagyják a felfordított kártyákat, ha nem sikerült párt fordítani, így könnyebb lesz visszaemlékezni egy adott kép párjára. A játék akkor ér véget, ha az utolsó pár is előkerül. A játékot az nyeri meg, aki a legtöbb párt gyűjtötte össze.

## FEKETE PÉTER KÁRTYA

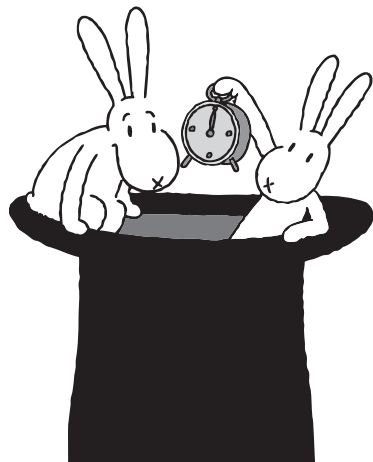
3 vagy több játékos részére  
4 éves kortól ajánlott  
Játékidő: 10 perc

**Amire szükséged lesz**  
25 kártyalap  
(12 pár és a Fekete Péter)



A játékhoz egy 25 lapból álló kártyapakli szükséges. Egy kivételével minden kártyának van párja, így a pakliban 12 pár található. A 25. kártyát, aminek nincs párja Fekete Péternek nevezzük.

A játékhoz legalább 3 játékos szükséges. A játékosok célja, hogy minél több párt gyűjtsenek össze és rakjanak le, valamint, hogy a játék végén ne náluk legyen a Fekete Péter. Az egyik játékos összekeveri a kártyákat, és egyesével kiosztja a lapokat a többieknek. A játékosok sorba rendezik a kártyákat, a párokat képpel lefelé fordítva lerakják maguk elé. Ez után az osztó felkínálja a lapjait a tőle balra ülő játékosnak, hogy húzzon egyet. Ha a játékos olyan lapot húz, amelyiknek a párja nála van, akkor lerakja a párt maga elé, ha nincs nála a kártya párja, akkor berakja a lapot a sajátjai közé. Ez után ő kínálja fel lapjait a tőle balra ülőnek, hogy húzzon egyet. A játék addig folytatódik, amíg az összes pár az asztalra nem kerül – kivéve a Fekete Pétert, aminek nincs párja. A játékban az a vesztes, akinél a végén a **Fekete Péter** marad.



## BAJKOWY ŚLIMAK

PL

Gra dla: 2 – 6 graczy  
Wiek: od 4 lat  
Czas trwania gry:  
15 minut



### Zawartość

1 plansza do gry  
48 kafelków do gry Memo  
6 pionków  
1 kostka do gry

*Wybierz się z Bobem i Bobkiem na wyprawę i poznaj tajemnicę bajkowego ślimaka. Po drodze spotkasz postacie z innych ulubionych bajek, których obrazki możesz zdobyć. Uważaj na spotkanie ze złośliwym kocurem Luciasem, który cofnie cię o ładny kawał drogi.*

### Cel gry

Przejść z pomocą kostki całą drogę od początku do wnętrza spirali i zdobyć przy tym jak najwięcej kafelków z bajkowymi postaciami.

### Przebieg gry

Na początku każdy gracz bierze jednego pionka i stawia go na żółtym polu na początku spirali nad Bobem i Bobkiem. Kafelki Memo rozkłada się odkryte (obrazkiem do góry) obok planszy. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Gra przebiega w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracze rzucają po kolei kostką i idą do przodu o odpowiednią liczbę pól. Na każdym polu w grze może stać dowolna liczba pionków. Jeżeli gracz wejdzie na pole z obrazkiem z którejś bajki, może wziąć jeden kafelek z obrazkiem z tej bajki.

**Uwaga:** Jeżeli kafelków z danej bajki już nie ma w grze, gracz może wziąć inny kafelek.

### Pole z zającem

Jeżeli gracz stanie na polu, skąd skacze zając, może swojego pionka przesunąć na pole, na które zmierza zając. W następnej rundzie gracz wykonuje ruch w normalny sposób.

### Pole z kocurem Luciasem

Jeżeli gracz skończy swój ruch na polu z kocurem Luciasem, musi swojego pionka przemieścić w kierunku ruchu kocura na pole bliżej początku spirali. W następnej rundzie gracz wykonuje ruch w normalny sposób.

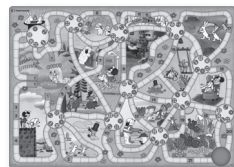
### Koniec gry

Gra kończy się, kiedy pierwszy gracz dojdzie swoim pionkiem dokładnie na pole w środku ślimaka z obrazkiem Aji i Maksipsa Fika. Gracze liczą kafelki z postaciami bajkowymi, które zdobyli. Zwycięzcą gry zostaje gracz, któremu udało się po drodze zebrać jak najwięcej kafelków.

**Uwaga:** Nie zawsze wygrywa grę gracz, który doszedł do mety jako pierwszy.

## CZARODZIEJSKIE BAJKI

Gra dla: 2 – 6 graczy  
Wiek: od 4 lat  
Czas trwania gry:  
20 minut



### Zawartość

1 plansza do gry  
48 kafelków do gry Memo  
6 pionków  
1 kostka do gry

*Jak tylko zadzwoni budzik, szybko wyskoczcie z nagrzanego kapelusza i ruszcie z Bobem i Bobkiem w świat bajek.*

### Cel gry

Pokonać jak najszybciej, bez błędzenia zaczarowany świat bajek. Aby zakończyć grę trzeba najpierw zdobyć 3 bajkowe kafelki z obrazkami.

### Przebieg gry

Każdy gracz bierze jednego pionka i stawia go na okrągłym żółtym polu pod Bobem i Bobkiem – królikami w kapeluszu. Kafelki Memo należy umieścić zakryte (stroną z obrazkiem do dołu) obok planszy. Grę zaczyna gracz, który wstał dziś najwcześniej. Gracze wykonują ruchy na zmianę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

## Ruch gracza

Gracz rzuca kostką i idzie do przodu o liczbę pól odpowiadającą liczbie wyrzuconych oczek. Jeżeli gracz wyrzuci 6, rzuca jeszcze raz, sumuje wynik z dwóch rzutów i przesuwa pionek o odpowiednią liczbę pól.

**Uwaga:** Na każdym polu planszy może stać dowolna liczba pionków.

Jeżeli gracz stoi na początku ruchu na skrzyżowaniu, liczba na kostce oznacza również drogę, którą pójdzie dalej. Gracz, który tylko przechodzi przez skrzyżowanie, może wykorzystać wyrzuconą liczbę do ruchu w dowolnym kierunku (oprócz kierunku, z którego przyszedł).

Gracz, którego ruch skończył się na polu oznaczonym na żółto, może wziąć 1 kafelek z obrazkiem. Jeżeli ruch gracza skończy się na czerwonym polu z liczbą, kieruje się poniższymi instrukcjami.

## Znaczenie pól z liczbami

1. Uwaga woda! Na brzegu jeziora musisz zatrzymać się, nawet jeżeli nie wykorzystasz całego ruchu. Rzucasz jeszcze raz! Jeżeli wyrzucisz 4, 5 lub 6, natychmiast przemieść swojego pionka na inne pole z liczbą **1**. Jeżeli rzucisz kostką 1, 2, 3, zostajesz w miejscu i spróbujesz szczęścia w następnej rundzie.
2. Wybrałeś/aś się z Bobem i Bobkiem na łyżwy. Tracisz kolejkę.
3. Skubanek pokazał Ci skrót do celu. Przechodzisz od razu na pole numer **11**.
4. Kasia boi się wysokości. Idziesz jej na pomoc i tracisz kolejkę.
5. Gajowy Robotko podwiózł Cię na jeleniu i przesuwasz się na pole numer **13**.
6. Zagadałeś/aś się z Damianem i jego przyjaciółmi. Tracisz kolejkę.
7. Maksypies Fik porządnie Cię przestraszył. Zostajesz w miejscu jak wryty i tracisz kolejkę.
8. Zgubiliście się z Kasią i Skubankiem w mieście i nie możecie znaleźć właściwej drogi. Wracasz na pole numer **5**.
9. Hura, znaleźliście skrót. Przesuwasz się od razu na pole numer **15**.

10. Sazinek odniósł Cię w odwrotnym kierunku, niż jest twój cel. Zanim znajdziesz właściwą drogę tracisz kolejkę.
11. Po porządnym odpoczynku jesteś pełniejszy. Przesuwasz się na pole numer **14**.
12. Wodnik nauczył Cię pływać i przemieścił Cię na pole numer **19**.
13. Zagadałeś się będąc w odwiedzinach u hipopotamów. Tracisz kolejkę.
14. Musisz skoczyć Sazinkowi po zgubioną piłkę aż na pole numer **6**.
15. Tuk i Bzuk pohuśtają Cię w swojej ulubionej huśtawce. Tracisz kolejkę.
16. Kosi bracia znaleźli drogę do celu. Przechodzisz na pole numer **20**.
17. Bob i Bobek idą przygotować drewno na zimę. Idziesz im pomóc i tracisz kolejkę.
18. Kasia i Skubanek zaprosili Cię w odwiedziny. Tracisz kolejkę.
19. Po drodze spotkałeś/aś przyjaciółkę lisicę, opowiada Ci o gajowym Robotce. Tracisz kolejkę.
20. Przypomniałeś/aś sobie, że masz się zatrzymać w willi Amalki. Przemieść swojego pionka na pole numer **5**.
21. Przed samą metą skusiły Cię igraszki kosich braci. Wracasz na pole numer **16**.

## Koniec gry

Gra kończy się w chwili, kiedy do mety dojdzie pierwszy gracz, który po drodze nazbierał 3 bajkowe kafelki. Gracz nie musi zakończyć gry dokładnie na polu mety. Zwycięzcą jest gracz, który przekroczył linię mety jako pierwszy. Następni gracze zajmują pozycje według liczby zdobytych kafelków, ewentualnie według odległości pozostałej do mety.



## MEMO

Gra dla: 2 – 6 graczy

Wiek: od 3 lat

Czas gry: 15 minut

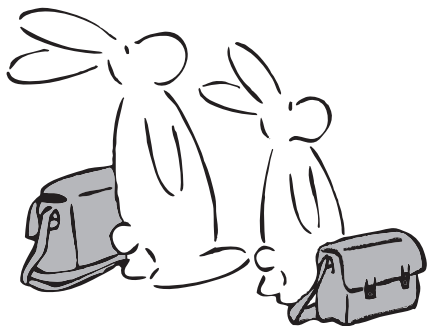
### Zawartość

48 kafelków



### Zasady gry

Na początku gry kafelki należy ułożyć na stole obrazkami do dołu i pomieszać. Ważne: Poszczególne kafelki nie mogą zachodzić na siebie. Grę rozpoczyna najstarszy gracz. Kolejni gracze wchodzą do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, na którego przypada kolej ma możliwość odwrócenia do góry obrazkiem dwóch dowolnych kafelków. Jeśli odkryje parę, odkłada ją obok siebie. Jeśli dwa odkryte kafelki nie stanowią pary, gracz powinien odłożyć je z powrotem obrazkami do dołu nie zmieniając ich położenia. Następnie kolejka przypada na kolejnego z graczy. Jeśli w trakcie swojej kolejki gracz omyłkowo odwróci niewłaściwy kafelek, nie może poprawić swojego błędu – kafelek odkłada na miejsce, a kolejka przechodzi na kolejnego gracza. Gra kończy się, gdy wszystkie karty są już odkryte. Zwycięża ten, kto zdobędzie najwięcej par.



## PIOTRUŚ

Gra przeznaczona dla 3

lub więcej graczy

Wiek: od 4 lat

Czas gry: 10 minut

### Zawartość

25 kart – 12 par

(oznaczone tym samym symbolem)

+ 1Piotruś



### Cel gry

Pozbycie się wszystkich kart.

### Przebieg gry

Karty należy potasować i rozdać między graczy tak, by każdy miał tę samą ilość. Rozpoczyna gracz, który posiada 2 karty o tym samym symbolu w narożniku lub gracz siedzący na lewo od rozdającego karty. Kolejka postępuje w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Następny gracz ciągnie dowolną kartę z puli kolejnego – jeśli wylosowana karta pasuje do pary z kartą posiadaną – to parę wyklada na stosik. Jeśli nie ma pary kartę pozostawia w swojej kolekcji a kolejka przechodzi na następnego gracza. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich kart. Przegrywa gracz, któremu pozostaje w ręku **Piotruś**.

**Dino Toys**

K Pískovně 108

295 01 Mnichovo Hradiště

Czech republic

www.dinotoys.cz



97720220