

BG © 2007 Hasbro. Всички права запазени.
Дистрибутор за България ЕОН Ентертейнмънт ООД
ул. Д. Хаджиоцев 9, 1421 София.
тел. 02 963 2920, факс 02 963 2122.
www.eon-bg.com

CZ © 2007 Hasbro. Všechna práva vyhrazena.
Distribuci v ČR zajišťuje
Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29,
D-59494 Soest. Tel.: +420 234 633 193.
email: infoczk@hasbro.de
www.hasbro.co.uk

EE © 2007 Hasbro. Koik oigused reserveeritud.
Anvol OÜ, Madikse 7, Maardu 74114.
Tel. 6388100
www.anvol.ee

H © 2007 Hasbro. Minden jog fenntartva.
Magyarországon forgalomba hozza:
Hasbro Deutschland GmbH, Soest, Overweg 29.,
D-59494, Németország, tel.: +36 1 478-5077.
Információs iroda: Hasbro Magyarország Kft.,
Budapest, Peterdy utca 15., H-1071,
tel.: +36 1 478-5020.

HR © 2007 Hasbro. Sva prava pridržana.
Distributer za Hrvatsku:
Magma d.d., Baštijanova 52a, Zagreb.
Tel: + 385 1 3656 888
www.turbolimac.com

LT © 2007 Hasbro. Visos teisės saugomos.
Platintojas Lietuvoje:
UAB Voira, Betygalos g 2 Kaunas LT-47183.
Tel.: +370 37 30 11 30.
E-paštas: kaunas@voira.lt
www.voira.lt

LV © 2007 Hasbro. Visas tiesības aizsargātas.
Oficiālais izplatītājs Latvijā:
SIA «Anvol», Matīsa ielā 76/78 – 309, Rīgā, LV-1009,
tālr. 67312685.

PL © 2007 Hasbro. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Importer:
Hasbro Poland Sp. z o.o., ul. Solec 22,
00-410 Warszawa.
Zachowaj instrukcję ponieważ zawiera ważne
informacje o produkcie.

RO © 2007 Hasbro. Toate drepturile rezervate.
S.C. Noriel Impex S.R.L.
Str. Lainici nr. 11, Sector 1
Bucharest, Romania
Tel. 021.222.72.52,
Email: office.noriel@norieltoys.ro

RUS © 2007 Hasbro. Все права защищены.
Дистрибьютеры в России:
ООО «Юнитойс-М» 127247 Москва, ул.
Восьмисотлетия Москвы, д.22, корп. 1.
ООО Компания «С-тойз» 105318 г. Москва, ул.
Щербаковская, д. 41А, стр. 1.
ООО «Той Русс» 117321, г.Москва, ул.
Профсоюзная д.132 корп. 8
www.hasbroussia.ru

SCG © 2007 Hasbro. Sva prava zadržana.
Uvoznik i distributer za Srbiju i Crnu Goru:
DEXY CO, Milentija Popovića 9, Beograd, SCG.
tel/fax: +381 11 31 86 777

SK © 2007 Hasbro. Všetky práva vyhradené.
Distribúciu v SR zabezpečuje
Hasbro Deutschland GmbH,
Overweg 29, D-59484 Soest.
Tel.: +420 234 633 193
Email: infoczk@hasbro.de
www.hasbro.co.uk

SLO © 2007 Hasbro. Vse pravice pridržane.
Uvoznik za Slovenijo:
Spectra International, d.o.o. Sinja Gorica 3,
1360 Vrhnika. 01/755 53 10
www.spectra.si

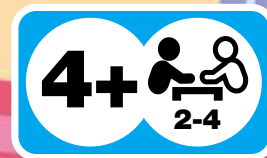
UA © 2007 Hasbro. Всі права захищені.
ТОУТОУ-Accent Toys, 01133, Україна, Київ,
бул. Лесі Українки 21 А, офіс 75.
Тел./факс +380-44-2850424.
Email: sales@toytoy.kiev.ua

MB
D
GAMES



Made in
China

Littlest
Pet Shop



BG	Български	4 – 5
CZ	Česky	6 – 7
EE	Eesti	8 – 9
H	Magyar nyelven	10 – 11
HR	Hrvatski	12 – 13
LT	Taisyklės lietuvių kalba	14 – 15
LV	Latviski	16 – 17
PL	Polski	18 – 19
RO	Indrumar Limba Romana	20 – 21
RUS	Русский	22 – 23
SCG	Srpski	24 – 25
SK	Slovensky	26 – 27
SLO	Slovensko	28 – 29
UA	Українська	30 – 31



Играта не е подходяща за деца под 3 години заради малки детайли – съществува опасност от задушаване. ФИГУРКИТЕ ИМАТ МАГНИТИ.

Nevhodné pre deti do 3 let – nebezpečí vdechnutí malých částí.
ZVÍŘÁTKA OBSAHUJÍ MAGNETY.

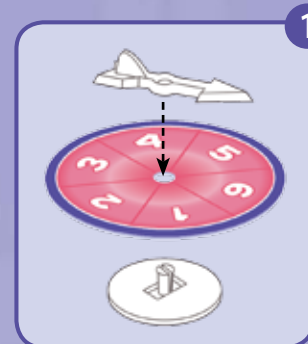
Ei sobi alla 3 aasta vanustele lastele väikeste osade tõttu- lämbumisoht.
LEMMIKLOOMAD SISALDAVAD MAGNETEID.

3 évnél fiatalabb gyermekek számára nem ajánlott, mert a játék apró alkatrészeit a gyermekek lenyelhetik és megfulladhatnak.
A KISKEDVENCEKBEN MÁGNES VAN.

Igra nije namijenjena djeci mlađoj od 3 godine jer sadrži sitne dijelove (opasnost od gušenja).
LJUBIMCI SADRŽE MAGNET.

Netinka jaunesniems kaip 3 metų vaikams, nes yra smulkių detalių.
GYVŪNĖLIUOSE YRA MAGNETŲ.

Spēle nav piemērota bērniem līdz trīs gadu vecumam, jo satur sīkas detaļas, ar kurām bērns var aizrīties.
DZĪVNIECIŅU FIGŪRĀS IR IESTRĀDĀTS MAGNĒTS.



Produkt nieodpowiedni dla dzieci poniżej 3 roku życia z powodu zawartości małych elementów – grozi zakrztuszeniem.
PIONKI ZAWIERAJĄ MAGNES.

Nu este produs copiiiilor sub 3 ani, deoarece copii pot sa înghită piesele mici ale jucăriei, care poate cauza sufocarea lor.
PIONII CONȚIN MAGNEȚI.

Не подходит для детей младше 3-х лет из-за наличия мелких деталей, опасность поперхнуться.
ФИГУРКИ ЗВЕРУШЕК СНАБЖЕНЫ МАГНИТАМИ.

Nije pogodno za decu mlađu od 3 godine, jer sadrži sitne delove.
LJUBIM CI SADRŽE MAGNETE.

Nevhodné pre deti do 3 rokov – nebezpečenstvo vdýchnutia malých častí.
ZVIERÁTKA OBSAHUJÚ MAGNETY.

Ni primerno za otroke mlađe od treh let, saj lahko pogoltnejo ali vdihnejo drobne delce!
ŽIVALI VSEBUJEJO MAGNETE.

Не підходить для дітей молодше 3 років через дрібні частини – небезпека поперхнутися.
ФІГУРКИ МАЮТЬ МАГНІТ.



В КОМПЛЕКТА:

Игрален плот • 4 фигурки на Pet Shop (зоомагазин) – жабка, пиле, котенце и кутре
Въртушка (плот, стрелка и основа) • 13 жетона.

ЦЕЛ

Животинчетата се впускат в приключение, за да спечелят Синята розетка – орден на Шоуто на домашните любимци. В задължителния списък на състезанието влиза: удостоверение за “безупречна хигиена” от центъра “Стани по-добър”, шампоан от салона за красота “Мър-мър” и панделка от зоомагазина “Най-голямо мъниче”.

Но те не разполагат с цял ден. Първото животинче, събрало 3 жетона, печели Синята розетка на Шоуто на домашните любимци.

СГЛОБЯВАНЕ

1. Извадете фигурките на мъничетата от пластмасовата кутия. Свалете всички гъвкави връзки и не забравяйте да запазите кутията.
2. Внимателно отделете 13 жетона и плота на въртушката от листа с части за игралния плот. Изхвърлете отпадъците.
3. Извадете стрелката на въртушката и основата от пластмасовата тавичка. Изхвърлете пластмасовите отпадъци.
4. Сглобете въртушката, както е показано на фигура 1.

Подготовка за игра

1. Изберете животинче и го поставете върху стартовото поле в средата на игралния плот. Това правят всички играчи. Излишните фигурки оставете в кутията.
2. Разпределете жетоните по цветове, след което ги наредете на купчинки до секторите със съответните цветове на игралния плот. Наредете тъмновиолетовите жетони - удостоверения за хигиена от центъра “Стани по-добър”, светловиолетовите - за къпане в салона за красота “Мър-Мър”, тюркоазените жетони с панделки - от зоомагазина “Най-голямо мъниче” и жетона със Синята розетка - орден на Шоуто на домашните любимци.
3. Поставете въртушката в близост до игралния плот, за да ви е подръка. На фигура 2 е изобразена играта, вече сглобена и готова за действие от страна на четирима играчи. Виж тази фигура при сглобяване на играта.

игра

Първи започва най-малкият по възраст играч. Играчите се изреждат отдясно наляво.

Когато сте на ход направете следното:

1. Завъртете и преместете.
2. Огледайте полето, където заставате.

Стъпка 1. Завъртете и преместете

Завъртете въртушката и преместете фигурката в направление, посочено със стрелката. Виж фигура 3.

- Трябва да изминете толкова крачки, колкото сочи стрелката.
- На едно поле могат да се намират няколко животинчета.

Стъпка 2. Огледайте полето, където заставате.

- Ако фигурката застава върху полето, за което важи цветният жетон, взимате съответния жетон от купчинката и го слагате пред себе си. Ако вече имате такъв жетон, вашият ход е завършен. Не взимайте втори жетон.
- Ако стъпвате върху стрелкичка, не правите нищо.
- Щом стъпвате в маймунското поле, идва време за маймунджилък: взимате 1 жетон от някой играч и го слагате пред себе си. Можете да вземете само 1 жетон, и ако никой от играчите няма жетон, който ви трябва, ходът ви завършва.
- Ако стъпвате върху полето със цвете, прескачате на поле по свой избор.
- Ако сте на поле с цвете, което води към Шоуто на домашните любимци, но нямате 3 необходими жетона, продължавате да се движите по пътеката. Ако сте събрали необходимите 3 жетона, виж раздел “Шоу на домашните любимци” по-долу.

ШОУ НА ДОМАШНИТЕ ЛЮБИМЦИ

Притежавате ли 3 необходими жетона, значи е време да стъпите в полето на Шоуто на домашните любимци. Важно: ако друг играч вземе от вас жетон(и), когато трябва да стъпите върху полето на Шоуто на домашните любимци, за да набавите необходимия жетон(и), ТРЯБВА да се обърнете и да извървите целия път в обратна посока по игралния плот. Вие пристигате на Шоуто на домашните любимци, когато отново набавите всичките 3 жетона.

победителят

Първият играч, събрал 3 необходими жетона и стъпил върху полето на Шоуто на домашните любимци, печели Синята розетка. Не е необходимо да имате точен брой крачки, за да стъпите върху полето на Шоуто на домашните любимци.

OBSAH

Herní plán • 4 figurky zvířátek (žabka, ptáček, kočička, pejsek)

Hrací růžice (karta hrací růžice, šipka, spodní část) • 13 žetonů.

CÍL HRY

Tato malá zvířátka se vydala na dobrodružnou cestu za získáním modré stužky z výstavy zvířátek. Aby se dostala na výstavu zvířátek, musí získat zdravotní certifikát Centra dobrého zdraví, šampón ze Salónu spokojených kočiček a mašli z největšího obchodu pro zvířátka.

Nemají na to však celý den. Zvířátko, které jako první získá své tři předměty a dostane se na výstavu zvířátek, získává modrou stužku.

SLOŽENÍ

1. Z plastové krabice vyjměte figurky zvířátek. Gumové spoje můžete vyhodit, avšak krabici ponechte pro uložení hry.
2. Z lepenkového archu dílů opatrně oddělte 13 žetonů a kartu růžice. Zbytek lepenky vyhodte.
3. Z plastového rámu vyjměte šipku hrací růžice a její spodní část. Zbytek plastového rámu vyhodte.
4. Hrací růžici složte podle návodu na obrázku 1.

NEŽ ZAČNETE

1. Vyberte si zvířátko a položte ho vedle startovní pozice na středu hracího plánu. Každý hráč udělá totéž. Nepoužitá zvířátka vložte zpět do krabice.
2. Rozdělte žetony podle barvy. Poté je v kupičkách položte k hracímu plánu hned vedle jejich příslušné barvy. Tmavě fialové žetony zdravotního certifikátu umístěte vedle Centra dobrého zdraví, světle fialové žetony šampónu umístěte vedle Salónu spokojených kočiček, modré žetony mašle položte k největšímu obchodu pro zvířátka a žeton modré stužky umístěte k Výstavě zvířátek.
3. Hrací růžici položte vedle hracího plánu tak, aby byla na dosah ruky. Obrázek 2 ukazuje hru, která je připravena pro čtyři hráče. Při přípravě své vlastní hry se řiďte tímto obrázkem.

HRANÍ HRY

Nejmladší hráč začíná jako první. Hra poté pokračuje směrem doleva.

Když jste na tahu, postupujte takto:

1. Zatočte a postupujte.
2. Podívejte se na místo, na které jste dorazili.

Krok 1. Zatočte a postupujte.

Zatočte hrací růžici a postupujte se svým zvířátkem tak, jak ukazuje šipka. Viz obrázek 3.

- Musíte pokročit o tolik políček, kolik ukázala šipka.
- Zvířátka mohou být na stejném políčku.

Krok 2. Podívejte se na místo, na které jste dorazili.

- Jestliže se nacházíte na barevném políčku s žetonem, vezměte si z kupičky vedle hracího plánu žeton, který odpovídá barvě vašeho aktuálního políčka, a položte ho před sebe. Jestliže již máte žeton, který odpovídá políčku, na kterém se nacházíte, je váš tah u konce. Druhý žeton už si neberte.
- Jestliže dorazíte na políčko se šipkou, nedělejte nic.
- Jestliže dorazíte na políčko s opičkami, provedete skopičinu! Vezměte od každého dalšího hráče jeden žeton a položte ho před sebe. Nemůžete však mít více než jeden žeton jednoho místa, takže pokud nikdo nemá žeton, který potřebujete, je váš tah u konce.
- Jestliže dorazíte na políčko s kytíčkou, můžete jít na jakékoli políčko na hracím plánu.
- Jestliže se dostanete na políčko s kytíčkou, které vede na výstavu zvířátek, a ještě nemáte všechny tři potřebné žetony, musíte pokračovat po normální trase. Jestliže jste získali všechny tři požadované žetony, podívejte se na odstavec „Směrem k výstavě zvířátek“.

SMĚREM K VÝSTAVĚ ZVÍŘÁTEK

Jakmile získáte všechny tři požadované žetony, postupujte směrem k políčku Výstavy zvířátek. DŮLEŽITÉ: Jste-li již na cestě na Výstavu zvířátek a jiný hráč získá váš žeton nebo dokonce více žetonů, MUSÍTE se otočit a vrátit se po hracím plánu zpět, abyste znovu získali žeton nebo žetony, které potřebujete. Na Výstavu zvířátek můžete znovu směřovat poté, co máte všechny tři žetony.

VÍTĚZ HRY

Hráč, který jako první získá tři potřebné žetony a dosáhne políčka Výstavy zvířátek, získává modrou stužku! Pro dosažení políčka Výstavy zvířátek nemusíte postoupit o přesný počet políček, který ukazuje šipka.

PAKENDI SISU

mängulaud • 4 Littlest Pet Shop nuppu (konn, lind, kiisu, kutsu)
keeruti (keerutiplaat, nool, alus) • 13 žetooni

EESMÄRK

Need väikesed lemmikloomad seikleavad lemmikloomanäitusel Pet Show sinise lindi võitmise nimel. Enne võistlust kuulub aga kohustuslike asjade nimekirja tervisetöend loomaarstikeskusest Get Better Center, šampoonipesu salongis Purr-Fection Salon ja kililips lemmikloomatarvikute poest Biggest Littlest Pet Shop.

Kuid neil ei ole selleks tervet päev aega. Esimene lemmikloom, kes kogub oma 3 eset ja jõuab lemmikloomanäitusele Pet Show, võidab sinise lindi.

KOKKUPANEK

1. Eemalda Littlest Pet Shop nupud plastümbrisest. Viska minema kinnitusvahendid, kuid jäta ümbris hoiustamiseks alles.
2. Võta ettevaatlikult 13 žetooni ja keerutiplaat papist osade aluse küljest lahti. Viska papist prügi minema.
3. Eemalda keeruti nool ja alus plastalusest. Viska plastprügi minema.
4. Pane keeruti kokku, järgides joonisel 1 toodud näidist.

ETTEVALMISTUS

1. Vali oma lemmikloom ja aseta see mängulaua keskel oleva stardipunkti lähedale. Kõik mängijad teevad sama. Pane kõik ülejäänud lemmikloomad tagasi kasti, jättes need mängust välja.
2. Eralda žetoonid üksteisest vastavalt nende värvile. Seejärel aseta need kuhjadesse mängulaua kõrvale neile vastava värviga asukohtade lähedale. Aseta tumelillad tervisetöendijetoonid lemmikloomaarstikeskuse Get Better Centre lähedale, aseta helelillad šampoonijetoonid salongi Purr-Fection Salon lähedale, aseta sinakasrohelist kililipsužetoonid lemmikloomatarvikute poe Biggest Littlest Pet Shop lähedale ja aseta sinise lindi žetoon lemmikloomanäituse Pet Show juurde.
3. Aseta keeruti käeulatusse mängulaua lähedale. Joonisel 2 on näidatud ettevalmistatud mäng, mis on valmis mängimiseks neljale mängijale. Järgi seda oma mängu ette valmistades.

MÄNGIME!

Noorim mängija käib esimesena. Seejärel liigub mängukord vasakule.

Kui on sinu kord, käitu järgmiselt:

1. Keeruta ja liigu edasi.
2. Kontrolli kohta, kus maandud.

1. samm. Keeruta ja liigu edasi.

Keeruta keerutit ja liigu oma lemmikloomaga nooltega näidatud suunas. Vaata joonist 3.

- Pead liikuma edasi sama palju kohti, millise numbriga oma lemmikloomale keerutasid.
- Lemmikloomad võivad samu kohti jagada.

2. samm. Kontrolli kohta, kus maandud.

- Kui maandud värvilisel žetoonikohal, võta oma lemmikloomaga kõrvale olevast kuhjast žetoon, mis on sama värvi kohaga, millel seisad, ja aseta see enda ette. Kui sul juba on žetoon kohast, millel seisad, on sinu kord läbi. Ära võta teist seda värvi žetooni.
- Kui maandud noolele, ära tee midagi.
- Kui maandud ahvipildiga kohal, on aeg veidi tembutada! Võta 1 žetoon ükskõik milliselt teiselt mängijalt ja aseta see enda ette. Sa ei saa koguda üle ühe žetooni iga asukoha kohta, nii et kui kellelgi ei ole žetooni, mida vajad, on sinu kord läbi.
- Kui maandud lillepildiga kohal, mine ükskõik millisele kohale mängulaua.
- Kui saad lillepildiga koha, mis viib lemmikloomanäitusele Pet Show, kuid sa ei ole kogunud kõiki kolme vajalikku žetooni, pead jätkama tavalist rada. Kui oled kogunud kõik vajalikud kolm žetooni, vaata allpool toodud juhiseid lõigus „Lemmikloomanäitusel“.

LEMMIKLOOMANÄITUSEL

Kui oled kogunud kõik kolm vajalikku žetooni, on aeg suunduda lemmikloomanäituse Pet Show koha poole. OLULINE: Kui oled teel lemmikloomanäitusele Pet Show ja teine mängija võtab sinu žetooni(d), PEAD tagasi pöörduma ja tegema mängulaua uue ringi, et koguda see (need), mida vajad. Võid liikuda tagasi lemmikloomanäituse Pet Show poole, kui oled uuesti kogunud kõik kolm vajalikku žetooni.

MÄNGU VÕITMINE

Esimene mängija, kes kogub kolm vajalikku žetooni ja jõuab lemmikloomanäituse Pet Show kohale, võidab sinise paela! Sa ei pea jõudma lemmikloomanäituse kohale vastavalt täpselt keerutatud numbrile.

TARTALOM

Játéktábla • 4 Littlest Pet Shop figura (Béka, Madár, Cica, Kutytus)
Pörgető (Pörgető korong, nyíl, talp) • 13 zseton.

CÉL

Ezek a kis kedvencek kalandos útra indulnak, hogy megnyerjék a kék szalag díjat a Kiskedvenc-kiállításon. A verseny előtt sok a teendő: kell egy „tisztaság-félegészség” igazolás a Jobbulásközpontból, egy alapos bundamosás a Tokától-a-bokáig szalonban és egy rábólintás a Legnagyobb Littlest Pet Shopból.

De nincs túl sok idejük. Az a kedvenc nyeri a kék szalagot, aki elsőként szerzi meg mind a 3 dolgot és eljut a Kiskedvenc-kiállításra.

ÖSSZEÁLLÍTÁS

1. Vedd ki a Littlest Pet Shop figurákat a műanyag csomagolásból. A rugalmas rögzítőket eldobhatod, de a csomagolást tartsd meg tároláshoz.
2. Ügyesen szedd ki a 13 zsetont és a pörgető korongot a kartonlapból. A maradék kartont eldobhatod.
3. Vedd ki a pörgető nyilát és a talpat a műanyag csomagolásból. A műanyag hulladékot eldobhatod.
4. Illeszd össze a pörgetőt az 1. ábra alapján.

FELRAKÁS

1. Válassz egy kiskedvencet és helyezd el a játéktábla közepén levő Start mező közelében. Minden játékos ugyanezt teszi. A nem használt kiskedvenceket rakd vissza a dobozba, azok nem vesznek részt a játékban.
2. Válogasd szét a zsetonokat szín szerint. Ezután tedd le egy-egy halomba a játéktábla mellé, a saját színük mellé. Helyezd el a lila félegészség-igazolás zsetonját a Jobbulásközpontnál, a bordó bundamosás zsetont a Tokától-a-bokáig szalonnál, a pávakék rábólintás zsetont a Legnagyobb Littlest Pet Shopnál, és a kék szalagot a Házállat kiállításnál.
3. A pörgetőt a játéktábla mellett, könnyen elérhető helyre tedd. A 2. ábra mutatja a négy játékoshoz felrakott játéktáblát. Ez alapján rakd fel a saját játékodat.

A JÁTÉK MENETE

A legfiatalabb játékos kezd. A tőle balra ülő folytatja.

Ha Te következel, akkor ezt kell tenned:

1. Pörgess és lépj.
2. Nézd meg, hová léptél.

1. lépés: Pörgess és lépj.

Forgasd meg a pörgetőt és lépj a kiskedvenceddel a nyíl által jelölt irányba. Lásd a 3. ábrát.

- A pörgető által mutatott számú lépést meg kell tenned.
- Több kiskedvenc is lehet ugyanazon a mezőn.

2. lépés: Nézd meg, hová léptél.

- Ha egy színes zsetonnal jelölt mezőre léptél, akkor a játéktábla melletti halomból vegyél ki olyan zsetont, amelyiknek a színe ugyanolyan, mint annak a mezőé, amire léptél, majd tedd a zsetont magad elé. Ha már van olyan zsetonod, amelyik megfelel annak a mezőnek, amire léptél, akkor nincs teendőd. Ne vegyél fel még egy olyan zsetont.
- Ha nyílra léptél, akkor nincs teendőd.
- Ha majom mezőre léptél, akkor ideje egy kicsit majomkodni. Vegyél el egy zsetont bármelyik játékostól és tedd magad elé. Egyetlen helyről sem vehetsz el egynél több zsetont, ezért nincs teendőd, ha senkinél sincs olyan zseton, amelyre szükséged van.
- Ha virágos mezőre léptél, akkor a játéktáblán bármely mezőre továbbléphetsz.
- Ha olyan virágos mezőre léptél, amelyik a Kiskedvenc-kiállításhoz vezet, de még nincs meg a szükséges 3 zsetonod, akkor tovább kell folytatnod a játékot. Ha megvan a szükséges 3 zsetonod, akkor lásd alább az Irány a Kiskedvenc-kiállítás bekezdést!

IRÁNY A KISKEDVENC-KIÁLLÍTÁS!

Ha megvan a szükséges 3 zsetonod, akkor irány a Kiskedvenc-kiállítás mező. Fontos: Ha éppen a Kiskedvenc-kiállításra indulsz, de egy másik játékos elveszi a zsetonjaidat, akkor vissza KELL fordulnod és újra végig kell járnod a játéktáblát és össze kell gyűjtened a szükséges zsetonokat. Újra elindulhatsz a Kiskedvenc-kiállításra, amikor megint megvan a szükséges 3 zsetonod.

A JÁTÉK NYERTESE

Az a játékos nyeri a kék szalagot, aki először gyűjti össze a szükséges 3 zsetont és ér oda a Kiskedvenc-kiállításra. A Kiskedvenc-kiállítás akkor is eléred, ha több lépésed van, mint amennyire vagy tőle.

SADRŽI

Ploču za igranje • 4 Littlest Pet Shop figurice (žaba, ptica, mačkica, psić)
Vrtuljak (Karta za vrtuljak, strjelica, postolje) • 13 žetona.

CILJ IGRE

Ovi mali ljubimci su pustolovno krenuli u lov na plavu vrpcu na Pet Show izložbi. Na popisu stvari koje se svakako moraju obaviti prije natjecanja su dobivanje svjedodžbe o "odličnom zdravlju" u Centru za Ozdravljenje (Get Better Centre), šampon u Purr-fektnom frizerskom salonu i mašnu iz Najvećeg Littlest Pet Shop dućana.

Ali nemaju cijeli dan za to! Prvi ljubimac koji skupi svoja 3 predmeta i stigne na Pet Show, bit će nagrađen s plavom vrpcom.

SASTAVLJANJE

1. Izvadite Littlest Pet Shop figurice iz plastičnog kontejnera. Odbacite sve elastične gumice, ali zadržite kontejner za spremanje.
2. Oprezno odvojite 13 žetona i kartu za vrtuljak s kartonske ploče s dijelovima. Bacite ostatak kartona.
3. Skinite strjelicu za vrtuljak i bazu iz plastičnog spremnika. Bacite ostatak plastike.
4. Sastavite vrtuljak kao što je prikazano na Slici 1.

POČETAK IGRE

1. Izaberite ljubimca i stavite ga pored Starta u sredini ploče za igranje. Svaki igrač radi isto. Sve ljubimce koji su višak stavite natrag u kutiju izvan igre.
2. Odvojite žetone prema boji. Nakon toga ih stavite na kupove pored ploče za igranje, uz mjesto odgovarajuće boje. Stavite tamnoljubičaste žetone koji predstavljaju zdravstvenu svjedodžbu pored Centra za ozdravljenje, stavite svjetlo ljubičaste žetone za šampon pored Purr-fektnog frizerskog salona, stavite zelenkastoplave žetone za mašnu pored Najvećeg Littlest Pet Shop dućana i stavite žeton koji predstavlja plavu vrpcu pored Pet Show-a.
3. Stavite vrtuljak u blizinu ploče za igranje, da bude nadohvat ruke. Slika 2 prikazuje igru postavljenu za igranje i spremnu za četiri igrača. Dok postavljate vlastitu igru neka vam služi za primjer.

VRIJEME JE ZA IGROU

Najmlađi igrač igra prvi. Igra poslije toga ide ulijevo.

Kad je red na tebe, učini sljedeće korake:

1. Zavrti i pomakni se.
2. Provjeri polje na koje si stigao.

1. korak. Zavrti i pomakni se.

Zavrti vrtuljak i pomakni svojeg ljubimca u smjeru koji pokazuju strjelice. Vidi Sliku 3.

- Moraš se pomaknuti za puni broj polja koji ti je ispao na vrtuljku.
- Ljubimci mogu zajedno biti na istom polju.

2. korak Provjeri polje na koje si stigao.

- Ako stigneš na polje za obojeni žeton, uzmi žeton s kupa pored ploče za igranje koji je iste boje kao i polje na koje si stigao i stavi ga ispred sebe. Ako već imaš žeton koji odgovara polju na kojem se nalaziš, tvoj red je prošao. Nemoj uzimati drugi žeton.
- Ako stigneš na strjelicu, nemoj ništa učiniti.
- Ako stigneš na polje s majmunom, vrijeme je za majmunarije! Uzmi jedan žeton od drugog igrača i stavi ga ispred sebe. Ne možeš uzeti više od jednog žetona za 1 lokaciju, pa ako nitko nema žeton koji ti treba, tvoj red je prošao.
- Ako stigneš na prostor za cvijet, pođi na bilo koje polje na ploči.
- Ako stigneš na polje s cvijetom koje vodi na Pet Show ali nisi skupio 3 potrebna žetona, moraš nastaviti normalnim putem. Ako si skupio sva tri potrebna žetona pročitaj Na Pet Show, ovdje ispod.

NA PET SHOW

jednom kad si skupio sva tri potrebna žetona, vrijeme je da odeš na Pet Show polje. VAŽNO: Ako si na putu za Pet Show, a drugi igrač ti uzme žeton(e), MORAŠ se vratiti i obići ploču dok skupiš one koje trebaš. Možeš se vratiti natrag prema Pet Showu kad si ponovno sakupio sva 3 žetona.

POBJEDNIK

Prvi igrač koji skupi svoja 3 potrebna žetona i stigne na polje Pet Show, bit će nagrađen s plavom vrpcom. Ne moraš stići na Pet Show samo ako imaš točan broj.

TURINYS

Žaidimo lenta • 4 mažųjų gyvūnėlių figūrėlės (varlė, paukštis, kačiukas, šuniukas)
Suktukas (suktuko kortelė, rodyklė, pagrindas) • 13 žetonų.

TIKSLAS

Šie mažieji gyvūnėliai nori laimėti mėlynąjį kaspiną gyvūnėlių pasirodyme. Prieš dalyvaujant konkurse, gyvūnėliams reikia gauti sveikatos pažymėjimą iš Sveikatos centro (Get Better Centre), šampūną iš salono „Purr-Fection“ ir kaspiną iš didžiausios mažųjų gyvūnėlių parduotuvės (Biggest Littlest Pet Shop).

Tačiau tam jie turi nedaug laiko. Gyvūnėlis, pirmasis surinkęs visus tris daiktus, pateks į gyvūnėlių pasirodymą (Pet Show) ir laimės mėlynąjį kaspiną.

SURINKIMAS

1. Išimkite mažųjų gyvūnėlių figūrėlės iš plastikinės dėžutės. Išmeskite visas gumeles, tačiau išsaugokite dėžutę.
2. Atidžiai atskirkite 13 žetonų ir suktuko kortelę nuo kartono lapo. Nereikalingą kartoną išmeskite.
3. Išimkite suktuko rodyklę ir pagrindą iš plastikinės dėžutės. Nereikalingą plastmasę išmeskite.
4. Surinkite suktuką taip, kaip parodyta 1 paveiksle.

PRADŽIA

1. Išsirinkite gyvūnėlį ir padėkite jį prie starto laukelio, esančio žaidimo lentos centre. Kiekvienas žaidėjas padaro tą patį. Gyvūnėlius, kurių neišsirinkote, padėkite atgal į dėžutę.
2. Padalykite žetonus pagal spalvą. Tada sudėkite juos į krūvelės ant žaidimo lentos, prie tokios pat spalvos laukelių. Tamsiai violetinius sveikatos pažymėjimo žetonus padėkite prie Sveikatos centro, šviesiai violetinius šampūno žetonus padėkite prie salono „Purr-Fection“, melsvus kaspino žetonus padėkite prie didžiausios mažųjų gyvūnėlių parduotuvės, o mėlynojo kaspino žetoną padėkite prie gyvūnėlių pasirodymo vietos.
3. Padėkite suktuką prie žaidimo lentos taip, kad galėtumėte jį pasiekti. 2 paveiksle parodytas žaidimas, paruoštas keturiems žaidėjams. Jis padės suprasti, kaip pradėti žaidimą.

LAIKAS ŽAISTI

Pirmas pradeda jauniausias žaidėjas. Žaidimą tęsia esantis iš kairės.

Kai ateina jūsų eilė:

1. Pasukite ir pajudėkite.
2. Patikrinkite, kur sustojote.

1 žingsnis. Pasukite ir pajudėkite.

Pasukite suktuką ir perkeltkite savo gyvūnėlį rodyklių kryptimi. Žr. 3 paveikslą.

3 paveikslas

- Jūs turite pajudėti per tiek langelių, kiek skaičių išsukote.
- Keletas gyvūnėlių gali būti tame pačiame langelyje.

2 žingsnis. Patikrinkite, kur sustojote.

- Jei sustojote ant spalvoto žetono langelio, iš krūvelės prie žaidimo lentos paimkite žetoną, kurio spalva tokia pat, kaip ir langelio, ant kurio stovite, ir padėkite jį prieš save. Jei jau turite žetoną, kurio spalva yra tokia, kaip ir langelio, ant kurio stovite, jūsų ėjimas baigtas. Neimkite antro žetono.
- Jei sustojote ant rodyklės, nedarykite nieko.
- Jei sustojote ant langelio su beždžione, laikas pagudrauti! Paimkite 1 žetoną iš bet kurio žaidėjo ir padėkite jį prieš save. Negalima paimti daugiau nei 1 žetoną bet kuriam vienam langeliui, taigi, jei niekas neturi žetono, kurio jums reikia, jūsų ėjimas baigtas.
- Jei sustojote ant langelio su gėle, eikite į bet kurį langelį ant lentos.
- Jei sustojate ant langelio su gėle, vedančio į gyvūnėlių pasirodymą, tačiau dar nesurinkote 3 reikalingų žetonų, turite judėti įprastu keliu. Jei jau surinkote visus 3 reikalingus žetonus, skaitykite toliau esantį skyrelį „Į gyvūnėlių pasirodymą“.

Į GYVŪNĖLIŲ PASIRODYMĄ

Jei surinkote visus 3 reikalingus žetonus, laikas eiti į gyvūnėlių pasirodymo langelį. SVARBU: jei keliaujate į gyvūnėlių pasirodymą, o kitas žaidėjas paima jūsų žetoną (žetonus), jūs PRIVALOTE apsukti ir keliauti atgal žaidimo lenta, kad surinktumėte visus jums reikalingus žetonus. Jūs vėl galite judėti gyvūnėlių pasirodymo langelio link, jei surinkote visus 3 žetonus.

ŽAIDIMO LAIMĖJIMAS

Žaidėjas, pirmasis surinkęs visus 3 reikalingus žetonus ir pasiekęs gyvūnėlių pasirodymo langelį, laimės mėlynąjį kaspiną! Nebūtina pasiekti gyvūnėlių pasirodymo langelį tiksliai skaičiumi.

SATURS

Spēles dēlītis • 4 mazas dzīvnieceņu figūras (vardulēns, putniņš, kaķēns, kucēns)
Griežamais rats (aplis, bultiņa, pamatne) • 13 žetoni.

MĒRĶIS

Mazie dzīvnieceņi vēlas nopelnīt zilo uzvarētāja lenti lauciņā Dzīvnieceņu svētki. Pirms sacensībām padarāmo darbu sarakstā ietilpst tādi uzdevumi kā iegūt "Labas veselības aplieciņu" Atveseļošanās centrā, saņemt šampūnu Perrrfekcijas salonā un iegādāties lentīti Vislielākajā vismazāko dzīvnieceņu veikalā.

Taču viņiem ir maz laika. Zilo uzvarētāja lenti iegūst pirmais dzīvnieceņš, kas saņem visas trīs lietas un nokļūst lauciņā Dzīvnieceņu svētki.

SALIKŠANA

1. Izņemiet mazās dzīvnieceņu figūriņas no plastmasas maisiņa. Noņemiet visas elastīgās saites, taču noteikti saglabājiņiet maisiņu turpmākai figūriņu uzglabāšanai.
2. Uzmanīgi atdaliet 13 žetonus un griežamo ratu no kartona lapām. Izmetiet liekās kartona daļas.
3. Izņemiet griežamā rata bultiņu un pamatni no plastmasas iepakojuma. Izmetiet nevajadzīgo iepakojumu.
4. Salieciet griežamo ratu, kā norādīts 1. attēlā.

SAGATAVOŠANĀS

1. Izvēlieties dzīvnieceņu un novietojiet to spēles dēlīša centrā pie lauciņa Sākums. Katrs spēlētājs izdara to pašu. Pāri palikušos dzīvnieceņus ievietojiet kastē un spēlē neizmantojiet.
2. Sadaliet žetonus atbilstoši krāsām. Pēc tam salieciet tos kaudzītēs uz spēles dēlīša pie atbilstošās krāsas lauciņa. Nolieciet tumši violetos veselības žetonus pie Atveseļošanās centra, gaiši violetos šampūna žetonus pie salona Perrrfekcija, zilganzaļos žetonus pie Vislielākā vismazāko dzīvnieceņu veikala, bet zilās uzvarētāja lentes žetonu novietojiet pie lauciņa Dzīvnieceņu svētki.
3. Griežamo ratu nolieciet spēles dēlīša tuvumā. 2. attēlā redzama salikta un pieciem spēlētājiem sagatavota spēle. Skatiet to, kad saliekat savu spēles dēlīti.

SPĒLES ILGUMS

Spēli sāk jaunākais spēlētājs. Pēc tam spēli turpina virzienā pa kreisi.

Kad pienāk jūsu kārta, rīkojieties šādi:

1. Pagrieziet ratu un izdariet gājienu.
2. Apskatiet lauciņu, uz kura nonākat.

1. solis. Pagrieziet ratu un izdariet gājienu.

Pagrieziet ratu un pārvietojiet savu dzīvnieceņu bultiņu norādītajā virzienā. Skatiet 3. attēlu.

- Dzīvnieceņš jāpārvieto par tik lauciņiem, cik norāda bultiņa.
- Dzīvnieceņi var vienlaicīgi atrasties uz viena lauciņa.

2. solis. Apskatiet lauciņu, uz kura nonākat.

- Ja nonākat uz žetona krāsas lauciņa, no kaudzītes pie spēles dēlīša varat paņemt žetonu, kas ir tādā pašā krāsā kā lauciņš, uz kura stāvat, un novietot to savā priekšā. Ja jums jau ir žetons pašreizējā lauciņa krāsā, jūsu gājiens ir beidzies. Neņemiet otru žetonu.
- Ja nonākat uz bultiņas, nedarīet neko.
- Ja nonākat uz mērķa lauciņa, pienācis laiks mazliet pamērkaķoties! Paņemiet vienu žetonu no jebkura cita spēlētāja un novietojiet to sev priekšā. Atrodoties vienā lauciņā, varat atņemt tikai 1 žetonu, ja nevienam spēlētājam nav jums vajadzīgā žetona, gājiens ir beidzies.
- Ja nonākat uz ziedu lauciņa, varat pāriet uz jebkuru spēles lauciņu.
- Ja nonākat ziedu lauciņā, kas ved līdz lauciņam Dzīvnieceņu svētki, taču jums nav visu trīs vajadzīgo žetonu, turpiniet spēli. Ja jums ir visi trīs žetoni, skatiet, kā nokļūt līdz lauciņam Dzīvnieceņu svētki.

UZ DZĪVNIECĒŅU SVĒTKIEM

Kad jums ir visi trīs vajadzīgie žetoni, varat doties uz lauciņu Dzīvnieceņu svētki. SVARĪGI: ja esat ceļā uz dzīvnieceņu svētkiem un kāds no spēlētājiem atņem jūsu žetonu(-s), jums JĀGRIEŽAS atpakaļ un jāturpina ceļš pa spēles dēlīti, lai saņemtu vajadzīgo(-s) žetonu(-s). Kad trīs vajadzīgie žetoni atkal ir saņemti, varat vēlreiz doties ceļā uz lauciņu Dzīvnieceņu svētki.

UZVARA

Pirmais spēlētājs, kas savācis trīs vajadzīgos žetonus un nonācis lauciņā Dzīvnieceņu svētki, saņem zilo uzvarētāja lenti! Lauciņā Dzīvnieceņu svētki nav jāierodas atbilstoši uzgrieztajam ciparam.

ZAWARTOŚĆ

Plansza • 4 pionki Littlest Pet Shop (Żabka, Ptaszek, Kotek i Piesek)
Bączek (tarcza, strzałka, podstawka) • 13 żetonów.

CEL GRY

Żabka, Ptaszek, Kotek i Piesek biorą udział w Wystawie Zwierząt – zwycięzca otrzyma Błękitną Szarfę. Najpierw muszą jednak odebrać świadectwo zdrowia w przychodni Get Better, szampon w salonie piękności Purr-Fection i kokardę w sklepie Biggest Littlest Pet Shop.

Czasu jest mało. Kto pierwszy zbierze wszystkie trzy żetony i dotrze na wystawę Pet Show, ten zdobędzie Błękitną Szarfę!

MONTAŻ

1. Wyjąć pionki Littlest Pet Shop z plastikowego pojemnika. Elastyczne paski mocujące można wyrzucić, ale sam pojemnik należy zachować.
2. Ostrożnie odłączyć 13 żetonów i tarczę bączka od niepotrzebnych skrawków tektury, które można wyrzucić.
3. Strzałkę i podstawę bączka należy odłączyć od plastikowych usztywniaczy. Wyrzucić niepotrzebne kawałki plastiku.
4. Zmontować bączek zgodnie z rysunkiem 1.

PRZED PRZYSTĄPIENIEM DO GRY

1. Każdy z uczestników gry wybiera jednego zwierzaka i ustawia go na polu „Start” na środku planszy. Jeśli w grze biorą udział mniej niż cztery osoby, to niepotrzebne pionki najlepiej włożyć do pojemnika.
2. Następnie dzielimy żetony według koloru i kładziemy je w odpowiednich miejscach obok planszy: ciemnofioletowe świadectwa zdrowia kładziemy przy ośrodku Get Better; jasnofioletowe żetony oznaczające szampon kładziemy przy salonie piękności Purr-Fection; zielononiebieskie żetony oznaczające kokardę kładziemy przy sklepie Biggest Littlest Pet Shop; wreszcie żeton oznaczający Błękitną Szarfę kładziemy przy wystawie Pet Show.
3. W pobliżu planszy, w zasięgu ręki, stawiamy bączka. Na rysunku 2 przedstawiono komplet rekwizytów dla czterech grających. Rysunek ten może być pomocny w przygotowaniu planszy do gry.

ZASADY GRY

Rozpoczyna najmłodszy uczestnik gry. Następny ruch wykonuje osoba po lewej stronie itd.

Osoba, na którą przypada kolejka powinna:

1. zakręcić tarczą bączka i przesunąć swojego zwierzaka,
2. sprawdzić, na jakim polu wylądował zwierzak.

Krok 1. Losowanie i ruch

Zakręć tarczą bączka i przesunij swojego zwierzaka w kierunku wskazanym przez strzałkę o wylosowaną liczbę pól. Patrz rysunek 3.

- Musisz przesunąć pionek dokładnie o tyle pól, ile wypadło na tarczy bączka.
- Na tym samym polu może stać więcej niż jeden zwierzak jednocześnie.

Krok 2. Sprawdzenie, na jakim polu wylądował zwierzak

- Jeśli wylądowałeś na polu w kolorze żetonu, to weź żeton w tym kolorze ze stosu obok planszy i połóż go przed sobą. Jeśli masz już żeton w tym kolorze, to nie bierzesz drugiego i kończysz ruch.
- Jeśli wylądowałeś na strzałce, to kończysz ruch.
- Jeśli wylądowałeś na polu z małpkami, to możesz spłatać jednemu z grających małego figla! Weź jeden żeton od innego uczestnika gry i połóż go przed sobą. Wolno mieć tylko po jednym żetonie z każdego koloru, więc jeśli nikt nie ma takiego żetonu, jakiego ci brakuje, to kończysz ruch.
- Jeśli wylądowałeś na polu z kwiatkiem, to możesz ustawić swojego zwierzaka na dowolnym polu.
- Jeśli wylądowałeś na polu z kwiatkiem, z którego prowadzi ścieżka na wystawę Pet Show, ale nie zdobyłeś jeszcze kompletu 3 żetonów, to musisz kontynuować wędrówkę po planszy zwykłą trasą. Jeśli masz już 3 wymagane żetony, to postępuj według instrukcji pod nagłówkiem „Ścieżka na wystawę Pet Show” (patrz niżej).

ŚCIEŻKA NA WYSTAWĘ PET SHOW

Gdy zdobyłeś już 3 wymagane żetony, to możesz wejść na ścieżkę, która prowadzi na wystawę Pet Show. UWAGA: Jeśli inny uczestnik gry zabierze jeden z twoich żetonów (albo nawet więcej niż jeden), gdy stoisz na ścieżce prowadzącej na wystawę Pet Show, to MUSISZ zawrócić i jeszcze raz obejść planszę, aby zdobyć potrzebne żetony. Dopiero gdy zbierzesz 3 żetony, będziesz mógł wrócić na ścieżkę prowadzącą na wystawę Pet Show.

ZWYCIĘZCA

Kto pierwszy zbierze komplet trzech żetonów i dotrze na wystawę Pet Show, ten zdobędzie Błękitną Szarfę! Ostatni ruch nie musi kończyć się dokładnie na polu Pet Show.

CONȚINUT

Tabla de joc • 4 Pioni de la Magazinul De Animăluțe (broscuță, pui, pisoi, cățeluș)
Disc rotativ (disc, săgeată, suport) • 13 jetoane.

SCOPUL

Aceste animăluțe iau parte într-o aventură pentru a câștiga cocarda albastră la Spectacolul Animăluțelor. Pe lista lucrurilor care trebuie făcute înainte de concurs se află un certificat de sănătate de la Dispensar, un șampon de la Salonul Perr-fecțiune și o fundă de la Cel Mai Mare Magazin De Animăluțe.

Dar nu au toată ziua la dispoziție. Primul animăluț care își strânge cele 3 obiecte și ajunge la Spectacolul Animăluțelor câștigă cocarda albastră.

ASAMBLAREA

1. Scoate pionii de la Magazinul De Animăluțe din cutia de plastic. Aruncă elasticele dar ai grijă să păstrezi cutia pentru depozitare.
2. Desprinde cu grijă cele 13 jetoane și discul din rama cu piese de carton. Aruncă resturile la gunoi.
3. Desprinde săgeata și suportul pentru discul rotativ din rama de plastic. Aruncă ambalajul din plastic la gunoi.
4. Montează discul cu săgeata așa cum se vede în Figura 1.

PREGĂTIREA

1. Alege un animăluț și pune-l lângă Start în mijlocul tablei de joc. Fiecare jucător face la fel. Dacă rămân animăluțe în plus pune-le deoparte în cutie.
2. Aranjează jetoanele după culoare. Apoi pune-le în teancuri aproape de tabla de joc lângă locația de aceeași culoare. Pune jetoanele mov închis cu certificatele de sănătate lângă Dispensar, pune jetoanele mov deschis cu șampon lângă Salonul Perr-fecțiune, pune jetoanele de culoare verde – albăstrui cu fundă lângă Cel Mai Mare Magazin De Animăluțe și pune jetonul albastru cu cocarda lângă Spectacolul Animăluțelor.
3. Pune discul cu săgeată la îndemână lângă tabla de joc. Figura 2 arată jocul gata aranjat pentru patru jucători. Uite-te la ea când pregătești jocul.

LA JOACĂ

Jucătorul cel mai mic începe. Jocul se continuă spre stânga.

Când îți vine rândul, fă următorii pași.

1. Învârte discul cu săgeată și mută.
2. Verifică spațiul pe care aterizezi.

Pasul 1. Învârte discul cu săgeată și mută.

Învârte discul cu săgeată și mută animăluțul în direcția indicată de săgeată. Vezi Figura 3.

- Trebuie să muți numărul întreg de spații indicat de săgeată.
- Animăluțele pot sta împreună pe același spațiu.

Pasul 2. Verifică spațiul pe care aterizezi.

- Dacă aterizezi pe un spațiu de culoarea unui jeton, ia din teancul de lângă tabla de joc un jeton de culoarea spațiului pe care ai aterizat și puneți-l în față. Dacă deja ai un jeton de culoarea spațiului pe care ai aterizat, ți-a trecut rândul. Nu mai lua al doilea jeton.
- Dacă aterizezi pe o săgeată, nu face nimic.
- Dacă aterizezi pe un spațiu cu Maimuță, e timpul de maimuțăreală! Ia un jeton de la oricare jucător și puneți-l în față. Nu poți colecta decât un jeton pentru o locație anume, așa că dacă nu are nimeni jetonul care îți lipsește, ți-a trecut rândul.
- Dacă aterizezi pe un spațiu cu floare, mută pe oricare spațiu pe tabla de joc.
- Dacă ajungi la spațiul cu Floare care duce la Spectacolul Animăluțelor dar nu ai strâns toate cele 3 jetoane necesare, trebuie să continui pe drumul obișnuit. Dacă ai strâns toate cele 3 jetoane necesare, vezi Hai la Spectacolul Animăluțelor dedesubt.

HAI LA SPECTACOLUL ANIMĂLUȚELOR

După ce ai strâns toate cele 3 jetoane necesare, e timpul să mergi către spațiul Spectacolului Animăluțelor. IMPORTANT: Dacă ești în drum spre Spectacolul Animăluțelor și un alt jucător îți ia un jeton / jetoanele, TREBUIE să o iei înapoi și să pornești din nou la drum pe tabla de joc pentru a strânge jetonul / jetoanele necesare. Te poți îndrepta iar înspre Spectacolul Animăluțelor după ce ai strâns din nou cele 3 jetoane.

CUM SE CÂȘTIGĂ JOCLUL

Primul jucător care strânge cele 3 jetoane și ajunge la Spectacolul Animăluțelor câștigă cocarda albastră! Pentru a ajunge la Spectacolul Animăluțelor nu trebuie să muți numărul exact de spații indicat.

В комплект входят:

Игровая доска • 4 маленькие фигурки животных (лягушонок, птичка, котенок, щенок)
Волчок (поле, стрелка, основание) • 13 фишек.

цель

Эти зверушки соревнуются, чтобы выиграть голубую ленту победителя на Конкурсе домашних любимцев. До начала соревнований им необходимо иметь три вещи: сертификат “чистоты и здоровья” из Центра совершенства, шампунь из Салона красоты и галстук-бабочку из Самого большого магазина для маленьких домашних любимцев.

Но пока что у них всего этого нет. Первая зверушка, которая соберет эти три предмета и попадет на Конкурс домашних любимцев, выиграет голубую ленту.

подготовка к игре

1. Выньте маленькие фигурки животных из пластиковой упаковки. Снимите и выбросьте все эластичные крепления, но обязательно оставьте упаковку для дальнейшего хранения фигурок.
2. Аккуратно отделите 13 фишек и поле волчка от листа с картонными частями игры. Выбросьте ненужные остатки картона.
3. Выньте стрелку и основание волчка из пластикового чехла. Выбросьте ненужные остатки пластика.
4. Соберите волчок, как показано на рис. 1.

подготовка к игре

1. Выбери фигурку зверушки и помести ее возле поля Старт в центре игрового поля. Так делают все игроки. Всех лишних зверушек спрячь в коробочку и убери от игрового поля.
2. Раздели фишки по цветам. Затем разложи их стопочками возле соответствующего по цвету сектора игровой доски. Фиолетовые фишки сертификатов “чистоты и здоровья” положи возле Центра совершенства, сиреневые фишки шампуня – возле Салона красоты, голубые фишки с галстуком-бабочкой – возле Самого большого магазина для маленьких домашних любимцев и фишку с голубой лентой – возле поля Конкурса домашних любимцев.
3. Поставь волчок возле игрового поля, чтобы до него было удобно дотягиваться. На рис. 2 показана готовая к началу игра для четырех участников. Смотри на рисунок, когда готовишься к игре.

Правила игры

Первым ходит самый юный игрок. Затем ход переходит к игроку, сидящему слева от него.

Во время своего хода, делай следующие шаги:

1. Закрути волчок и ходи.
2. Проверь поле, на которое ты перемещаешь свою фигурку.

Шаг 1. Закрути волчок и ходи

Закрути волчок и передвинь свою зверушку в направлении, указанном стрелкой. См. рис. 3.

- Нужно пройти все поля в соответствии с числом, на которое укажет стрелка.
- На одном поле может стоять любое количество зверушек.

Шаг 2. Проверь поле, на которое ты перемещаешь свою фигурку

- Если твоя фигурка оказывается на цветном поле, соответствующем цвету каких-то фишек, возьми одну фишку нужного (совпадающего с цветом поля, на котором оказалась твоя зверушка) цвета из стопки возле игрового поля и положи ее перед собой. Если у тебя уже есть фишка такого цвета, положи ее обратно – ход переходит к следующему игроку. Вторая такая же фишка тебе не нужна.
- Если твоя фигурка оказывается на стрелке, ничего делать не нужно.
- Если твоя фигурка оказывается на поле обезьянки, пора подучиться! Возьми любую фишку у любого игрока и положи ее перед собой – теперь она твоя. Больше одной фишки одного цвета и рисунка ты взять не можешь, поэтому, если ни у кого из соперников нет нужной тебе фишки, ход переходит к следующему игроку.
- Если твоя фигурка попадает на поле с цветком, переходи на любое поле игровой доски.
- Если твоя фигурка попадает на поле с цветком, которое ведет к Конкурсу домашних любимцев, а тебе еще не удалось собрать все 3 необходимые фишки, придется продолжить следовать по обычному маршруту. Если же тебе удалось собрать все 3 необходимые фишки, ознакомься со следующим разделом «На Конкурсе домашних любимцев».

на конкурсе домашних любимцев

Как только ты соберешь все 3 необходимые фишки, пора перемещать свою фигурку на поле Конкурс домашних любимцев. важное предупреждение: Если ты направляешься на Конкурс домашних любимцев, а другой игрок в это время забрал твою фишку (или фишки), ты должен вернуться назад и пройти весь путь по игровой доске в обратном направлении, чтобы снова собрать нужные фишки. Ты сможешь вернуться к Конкурсу домашних любимцев, когда у тебя опять будут все 3 необходимые фишки.

победитель

Первый игрок, который соберет все 3 необходимые фишки и доберется до поля Конкурс домашних любимцев, выигрывает голубую ленту победителя! Количество ходов, за которые нужно добраться до поля Конкурс домашних любимцев, не устанавливается.

SADRŽAJ

Tabla za igru • 4 figurice Najmanje radnje za ljubimce (žaba, ptica, maca, kuca)
Strelica za okretanje (postolje, strelica, tabla) • 13 žetona.

CILJ

Ovi mali ljubimci su pošli u avanturu da bi osvojili najvišu nagradu, plavu traku na sajmu ljubimaca. Na spisku onoga što mora da se obavi pre takmičenja stoji sertifikat o "odličnom zdravstvenom stanju" iz "Centra da vam bude bolje", šamponiranje u "Predinstvenom salonu" i mašina iz Najveće najmanje radnje za ljubimce.

Ali za to nemaju ceo dan. Prvi ljubimac koji obavi 3 radnje i stigne na Takmičenje za ljubimce dobija plavu mašnu.

SKLAPANJE

1. Izvadite Najmanje radnje za ljubimce figurice iz plastične kutije. Bacite sve gumice ali sačuvajte kutiju radi naknadnog čuvanja.
2. Pažljivo izvadite 13 žetona i strelicu za okretanje iz kartonske table sa delovima. Bacite višak kartonskih delova.
3. Izvadite strelu i bazu iz kartonskog pakovanja. Izbacite ostatak kartonskih delova.
4. Sklopite točak za okretanje u skladu sa ilustracijom sa slike 1.

POSTAVLJANJE

1. Izaberite ljubimca i postavite ga blizu startne pozicije u centru table za igranje. Svaki igrač radi to isto. Stavite bilo koji višak ljubimaca nazad u kutiju izvan igre.
2. Razdvojite žetone po boji. Nakon toga ih postavite u gomilama blizu lokacije odgovarajuće boje. Postavite tamno ljubičaste žetone zdravstvenih sertifikata pored "Predinstvednog" salona, postavite žeton a žeton plave mašne stavite pored Izložbe ljubimaca.
3. Postavite tablu za okretanje blizu table za igru koja mora da bude na dohvat ruke. Slika 2 prikazuje kako izgleda početak igre za četiri igrača. Pogledajte je kada postavljate svoju igru.

IGRANJE

Najmlađi igrač igra prvi. Nakon toga, igra se nastavlja na levo.

Kada si ti a redu, učini sledeće:

1. Zavrti strelicu i pomeri figuricu.
2. Proveri na koje polje si dospeo.

Korak 1. Zavrti strelicu i pomeri figuricu.

Zavrti strelicu i pomeri figuricu svog ljubimca u pravcu koji označavaju strelice. Videti sliku 3.

- Moraš da se pomeriš tačno onoliko polja koliko je pokazala strelica.
- Ljubimci mogu da dele isto polje.

Korak 2. Proveri na koje polje si dospeo.

- Ukoliko si dospeo na obojeno polje, uzmi žeton iz gomile koja se nalazi pored table za igru koji je iste boje kao i boja polja na kome se nalaziš i stavi ga ispred sebe. Ukoliko već imaš žeton koji je iste boje kao i polje na kome se nalaziš, tvoj potez je završen. Nemoj da uzimaš drugi žeton.
- Ukoliko dospeš na strelicu, nemoj ništa da radiš.
- Ukoliko dospeš na polje sa majmunom, vreme je za majmunsku posla! Uzmi 1 žeton od bilo kog drugog igrača i postavi ga ispred sebe. Ne možeš da prikupiš više od 1 žetona iz bilo koje 1 lokacije, tako da, ukoliko niko nema žeton koji je tebi potreban, tvoj potez je završen.
- Ukoliko dospeš na cvetno polje, idi na bilo koje polje na tabli.
- Ukoliko dospeš na cvetno polje koje vodi ka Sajmu ljubimaca ali još nisi sakupio sva 3 tražena žetona, moraš da nastaviš redovnim putem. Ukoliko si prikupio sva 3 tražena žetona, videti dole navedeno Odlazak na izložbu ljubimaca.

ODLAZAK NA IZLOŽBU LJUBIMACA

Nakon što si prikupio sva 3 žetona koji se traže, vreme je da pođeš ka prostoru Izložbe ljubimaca. VAŽNO: Ukoliko si krenuo(la) ka Izložbi ljubimaca a drugi igrač ti uzme žeton(e), MORAŠ da se okreneš i da ponovo pređeš tablu za igranje kako bi sakupio(la) onaj(e) koji ti nedostaju. Možeš da se vratiš ka Izložbi ljubimaca kada ponovo sakupiš sva 3 žetona.

KAKO POBEDITI U IGRI

Prvi igrač koji sakupi 3 tražena žetona i koji stigne do Izložbe ljubimaca dobija plavu traku! Ne moraš da stigneš do Izložbe ljubimaca tačnim brojanjem.

OBSAH

Hrací plán • 4 figúrky zvieratiek (žabka, vtáčik, mačička, psíček)
Hracia ružica (karta hracej ružice, šípka, spodná časť) • 13 žetónov.

CIEĽ HRY

Tieto malé zvieratká sa vydali na dobrodružnú cestu za získaním modrej stužky z výstavy zvieratiek. Aby sa dostali na výstavu zvieratiek, musia získať zdravotný certifikát Centra dobrého zdravia, šampón zo Salónu spokojných mačičiek a mašľu z najväčšieho obchodu pre zvieratká.

Nemajú na to však celý deň. Zvieratko, ktoré ako prvé získa svoje tri predmety a dostane sa na výstavu zvieratiek, získava modrú stužku.

ZLOŽENIE

1. Z plastovej škatule vyberte figúrky zvieratiek. Gumové spoje môžete vyhodiť, avšak škatuľu ponechajte na uloženie hry.
2. Z lepenkového papiera dielcov opatrne oddelte 13 žetónov a kartu ružice. Zvyšok lepenky vyhodte.
3. Z plastového rámu vyberte šípku hracej ružice a jej spodnú časť. Zvyšok plastového rámu vyhodte.
4. Hraciu ružicu zložte podľa návodu na obrázku 1.

SKÔR AKO ZAČNETE

1. Vyberte si zvieratko a položte ho vedľa štartovacej pozície v strede hracieho plánu. Každý hráč urobí to isté. Nepoužité zvieratká vložte späť do škatule.
2. Rozdeľte žetóny podľa farby. Potom ich v kôpkach položte k hraciemu plánu hneď vedľa ich príslušnej farby. Tmavofialové žetóny zdravotného certifikátu umiestnite vedľa Centra dobrého zdravia, svetlofialové žetóny šampónu umiestnite vedľa Salónu spokojných mačičiek, modré žetóny mašle položte k najväčšiemu obchodu pre zvieratká a žetón modrej stužky umiestnite k Výstave zvieratiek.
3. Hraciu ružicu položte vedľa hracieho plánu tak, aby bola na dosah ruky. Obrázok 2 ukazuje hru, ktorá je pripravená pre štyroch hráčov. Pri príprave svojej vlastnej hry sa riadte týmto obrázkom.

HRANIE HRY

Najmladší hráč začína ako prvý. Hra potom pokračuje smerom doľava.

Keď ste na ťahu, postupujte takto:

1. Zatočte a postupujte.
2. Pozrite sa na miesto, na ktoré ste dorazili.

Krok 1. Zatočte a postupujte.

Zatočte hracou ružicou a postupujte so svojím zvieratkom tak, ako ukazuje šípka. Pozri obrázok 3.

- Musíte pokročiť o toľko políčok, koľko ukázala šípka.
- Zvieratká môžu byť na rovnakom políčku.

Krok 2. Pozrite sa na miesto, na ktoré ste dorazili.

- Ak sa nachádzate na farebnom políčku so žetónom, vezmite si z kôpky vedľa hracieho plánu žetón, ktorý zodpovedá farbe vášho aktuálneho políčka, a položte ho pred seba. Ak už máte žetón, ktorý zodpovedá políčku, na ktorom sa nachádzate, je váš ťah na konci. Druhý žetón si už neberte.
- Ak dorazíte na políčko so šípkou, nerobte nič.
- Ak dorazíte na políčko s opičkami, vykonáte huncútstvo! Vezmite od každého ďalšieho hráča jeden žetón a položte ho pred seba. Nemôžete však mať viac než jeden žetón jedného miesta, takže ak nikto nemá žetón, ktorý potrebujete, je váš ťah na konci.
- Ak dorazíte na políčko s kytičkou, môžete ísť na akékoľvek políčko na hracom pláne.
- Ak sa dostanete na políčko s kytičkou, ktoré vedie na výstavu zvieratiek, a ešte nemáte všetky tri potrebné žetóny, musíte pokračovať po normálnej trase. Ak ste získali všetky tri požadované žetóny, pozrite sa na odsek „Smerom k výstave zvieratiek“.

SMEROM K VÝSTAVE ZVIERATIEK

Ihneď ako získate všetky tri požadované žetóny, postupujte smerom k políčku Výstavy zvieratiek. DÔLEŽITÉ: Ak ste už na ceste na Výstavu zvieratiek a iný hráč získa váš žetón alebo dokonca viac žetónov, MUSÍTE sa otočiť a vrátiť sa po hracom pláne späť, aby ste znovu získali žetón alebo žetóny, ktoré potrebujete. Na Výstavu zvieratiek môžete znovu smerovať potom, čo máte všetky tri žetóny.

VÍŤAZ HRY

Hráč, ktorý ako prvý získa tri potrebné žetóny a dosiahne políčko Výstavy zvieratiek, získava modrú stužku! Aby ste dosiahli políčko Výstavy zvieratiek, nemusíte postúpiť o presný počet políčok, ktorý ukazuje šípka.

VSEBINA

Igralna plošča • 4 figure za premikanje po igralni plošči v obliki živali (Žaba, Ptič, Mačka, Pes) • Vrtenje (Kartica za vrtenje, Puščica, Osnova) • 13 Žetonov.

CILJ IGRE

Male živali se podajo na pustolovščino z namenom, da bi na razstavi dosegle priznanje. Pred tekmovanjem morajo obvezno pridobiti priznanje o dobrem zdravju iz centra za dobro počutje, okopati se v salonu za male živali in kupiti pentljo v trgovini za male živali.

A časa nimajo veliko. Prvi ljubljeneček, ki zbere vse tri predmete in prispe na razstavo, prejme priznanje.

SESTAVITEV

1. Odstranite igralne figurice iz plastičnega zaboja. Odvrzite ostanke, a shranite zaboj za nadaljnje shranjevanje figuric.
2. Previdno vzemite 13 žetonov in kartico za vrtenje iz kartonske embalaže. Karton odvrzite.
3. Odstranite puščico in osnovo na plastičnem nosilcu. Plastiko odvrzite.
4. Sestavite napravo za vrtenje po navodilih iz slike 1.

POSTAVITEV

1. Izberite figurico in jo postavite poleg začetnega polja na sredino igralne plošče. Vsak igralec stori isto. Odvečne figurice dajte na stran.
2. Žetone ločite po barvi. Nato jih položite ob igralni plošči glede na ujemanje barve z njihovo lokacijo. Temno vijolične žetone položite ob center za dobro počutje, svetlo vijolične žetone ob salon za male živali in žetone s pentljo ob trgovino z malimi živalmi ter žeton s priznanjem ob polje z razstavo.
3. Postavite napravo za vrtenje ob igralni plošči. Slika 2 prikazuje postavitve igre za štiri igralce. Ob vaši postavitvi se ravnajte po sliki.

IGRANJE

Igro začne najmlajši igralec. Igra se nato nadaljuje v smeri levo.

Ko ste na vrsti, storite naslednje:

1. Zavrtite in se nato premaknite.
2. Poglejte polje, na katerega ste se premaknili.

Korak 1. Zavrtite in se nato premaknite

Zavrtite napravo za vrtenje in premaknite figurico v smeri, ki jo kaže puščica. Glejte sliko 3.

- Premakniti se morate za toliko mest, kolikor pokaže naprava za vrtenje.
- Ljubljenečki so lahko na istih poljih.

Korak 2. Poglejte polje, na katerega ste se premaknili

- Če pristanete na obarvanem polju, vzamete žeton z roba igralne plošče, ki se ujema z vašim poljem in ga položite predse. Če že imate žeton, ki se ujema z vašim poljem, je na vrsti drug igralec. Ne poberete drugega žetona.
- Če pristanete na puščici, ne storite ničesar.
- Če pristanete na polju z opico, je čas za opičje norčije! Vzemite 1 žeton od kateregakoli drugega igralca in ga položite pred sebe. Ne morete vzeti več kot enega žetona za eno lokacijo in če nihče nima žetona za vašo lokacijo, je na vrsti drug igralec.
- Če pristanete na polju z rožico, se lahko premaknete na katerokoli polje na igralni plošči.
- Če pristanete na polju z rožico, ki vodi na razstavo in niste zbrali vseh 3 potrebnih žetonov, morate nadaljevati po poti. Če ste že zbrali vse 3 potrebne žetone, glejte spodaj opisano pot do razstave.

POT DO RAZSTAVE

Ko enkrat zberete vse 3 potrebne žetone, je čas za odhod na polje z razstavo.

POMEMBNO: Če ste na poti na razstavo in vam drug igralec vzame žeton (e), se MORATE obrniti in nadaljevati ob igralni plošči, dokler ponovno ne zberete potrebnih žetonov. Ko ponovno zberete 3 potrebne žetone, greste lahko nazaj na razstavo.

ZMAGA

Prvi igralec, ki pobere 3 potrebne žetone in pride na polje, kjer je razstava, prejme priznanje! Ni potrebno priti direktno na polje.

ВМІСТ

Ігрове поле • 4 фігурки Littlest Pet Shop (жабка, пташка, кошеня, цуценя)
Дзига (карта дзиги, стрілка, основа) • 13 жетонів.

МЕТА ГРИ

Ці невеличкі фігурки змагаються за те, щоб виграти невелику блакитну стрічку на шоу найменших звірят. У перелік вигравшів входять свідоцтво “про бездоганне здоров’я” від Центру “Get Better Centre”, шампунь з салону “Purr-Fection Salon” і бант з найбільшого магазину для найменших домашніх тварин “Biggest Littlest Pet Shop”.

Тваринка, що виграє, повинна зібрати 3 речі і одержати приз шоу домашніх тварин – блакитну стрічку.

ПЕРЕД ГРОЮ

1. Вилучіть фігурки з пластикового контейнеру. Викиньте пластикові зав’язки, а контейнер залиште для зберігання в ньому елементів гри.
2. Акуратно від’єднайте 13 жетонів і картку дзиги від картонного листка з деталями. Викиньте залишки картонного листка.
3. Вилучіть стрілку дзиги і основу з пластикової дзиги. Викиньте пластикові відходи.
4. Зберіть дзигу, як це показано на рисунку 1.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Виберіть фігурку і поставте її біля стартової позиції у центрі ігрового столу. Покладіть зайвих тваринок назад у коробку: вони не будуть використовуватися у грі.
2. Розкладіть жетони по кольорам. Потім поставте їх стопками поза ігровим столом біля місць з кольором, який відповідає кольору жетонів. Покладіть темно-червоний жетон з довідкою про здоров’я за центром кращик у грі Get Better Centre, світло-червоний жетон з шампунем поза салоном Purr-Fection Salon, зеленувато-блакитний жетон з веселкою поза найбільшим магазином для найменших домашніх тварин Biggest Littlest Pet Shop, і покладіть жетон з блакитною стрічкою поза шоу тварин Pet Show.
3. Поставте дзигу біля ігрового столу, щоб її було зручно крутити. На рисунку 2 показано підготовку до гри чотирьох гравців. Дивіться на цей рисунок, коли готуватиметеся грі.

ГРА

Першим крутить дзигу наймолодший гравець. Потім хід переходить до гравця, що знаходиться зліва.

Під час гри робіть таке:

1. Покрутіть дзигу і виконайте хід.
2. Подивіться, де опинилася ваша тваринка.

Операція 1. Покрутіть дзигу і виконайте хід

Покрутіть дзигу і переставте вашу фігурку у напрямку, показаному стрілкою. Дивіться рисунок 3.

- Фігурку слід переставляти на повне число позицій, показаних стрілкою дзиги.
- На одній позиції може знаходитися декілька тваринок.

Операція 2. Подивіться, де опинилася ваша фігурка

- Якщо вона опинилася на місці з кольоровим жетоном, то візьміть жетон з стопки біля ігрового столу, колір якого відповідає кольору місця, на якому опинилася фігурка і місце перед фігуркою. Якщо у вас вже є жетон з кольором, який відповідає кольору місця заходження фігурки, то не беріть другий жетон.
- Якщо фігурка опинилася навпроти стрілки, то пропустіть хід.
- Якщо фігурка опинилася на місці з мавпою, то це означає, що можна взяти 1 жетон у будь-якого іншого гравця і покласти той жетон перед собою. З будь-якого такого 1 місця не можна брати більше, ніж 1 жетон. Якщо ні у кого немає жетонів, ви хід переходить до наступного гравця.
- Якщо фігурка потрапила на місце з квіткою, то можете переставити фігурку на будь-яке інше місце на гральному столі.
- Якщо фігурка потрапила на місце з квіткою, яке веде до шоу фігурок Pet Show, але ви ще не набрали всі 3 необхідних жетони, то вам слід продовжувати звичайний маршрут. А якщо у вас вже є всі 3 необхідних жетони, то подивіться нижченаведений розділ “On to the Pet Show”.

НА ШОУ ФІГУРОК

Як тільки ви набрали всі 3 необхідні жетони, настав час перейти на місце здійснення шоу фігурок Pet Show. **УВАГА!** Якщо ви направилися на шоу фігурок, але інший гравець забере ваш жетон (жетони), то вам СЛІД повернутися у гру і зібрати жетони, яких вам недостає. Коли зберете знову всі 3 необхідні жетони, можете рухатися до шоу фігурок.

ВИГРАШ У ГРІ

Перший гравець, який набере всі 3 необхідних жетони і перейде на місце шоу фігурок Pet Show, виграє блакитну стрічку! Для того, щоб поставити фігурку на місце шоу фігурок Pet Show, немає потреби, що число було точним.