

Kouzelný domek

Hra pro: 2–6 hráčů

Věk: od 3 let

Délka hry: 15 minut

Hra obsahuje:

1 herní plán, 6 kartonových figurek se stojánky, 1 barevnou hrací kostku

Budete ještě potřebovat papír a tužku/pastelku, které nejsou součástí balení.

Gábi vás zve na prohlídku svého kouzelného domku! Po cestě potkáte spoustu jejích roztomilých kočičích kamarádů a čeká vás nejedno překvapení.

Veselé a tvůrčí aktivity na akčních políčkách zabaví všechny děti. Pohyb ve hře určuje barevná kostka. Hru tak mohou hrát i malé děti, které neumí počítat.

CÍL HRY

Dojít na modré políčko ke Gábi jako první.

PRAVIDLA HRY

Herní plán rozložíte doprostřed stolu. Každý hráč si vezme figurku s postavičkou dle svého výběru a postaví ji na startovní políčko se šipkou. Hru začíná hráč, který má doma kočičku nebo ten nejmladší. Hráč, který je na řadě, hodí kostkou a postoupí dopředu na první barevné políčko shodné s barvou na kostce. V případě, že je na políčku symbol, pokračuje ve hře podle jeho významu.

SYMBOLY A JEJICH VÝZNAM:



Třešně

Třešně jsou ovoce a ovoce je zdravé. Jaké další druhy ovoce znáš?

Vyjmemej libovolné tři a posuň svoji figurku o jedno políčko dopředu. Pokud nevíš, zůstáváš na místě.



Mušle

Ráno i večer se chodíš mýt a čistit si zoubky. Vzpomeneš si jaké předměty můžeš najít v koupelně? Když jmenuješ alespoň dva předměty, co patří do koupelny, můžeš posunout svoji figurku o jedno políčko dopředu. Jinak zůstáváš stát na místě.



Nota

Zazpívejte si všichni společně nějakou písničku, nebo povězte říkadlo, ať je veseleji. Za odměnu si každý posune svou figurku o jedno políčko dopředu. Pokud se tak ocitnete na akčním políčku, jeho efekt neplatí.



Kytička

Potřebuješ se trochu protáhnout. Vyber si libovolného spoluhráče a spolu s roztaženými rukama obleťte stůl. Pak si zatleskejte a za odměnu oba posuňte svou figurku o jedno políčko dopředu. Pokud se tak ocitnete na akčním políčku, jeho efekt neplatí.



Knoflík

Vezmi si papír a tužku a nakresli libovolné zvířátko. Pak předved' zvuk, který tvé zvířátko vydává. Kdo první pozná, co jsi nakreslil, může si posunout svoji figurku o jedno políčko dopředu a ty také. Pokud nikdo neuhodne, zůstáváš stát na místě. Když se tak ocitnete na akčním políčku, jeho efekt neplatí.



Hvězdička

Chvilku si odpočiň a naber další síly do hry. Jedno kolo nehraješ.

Hráči se ve hře pravidelně střídají ve směru hodinových ručiček. Na políčku může stát i více figurek.

KONEC HRY

Vítězí hráč, který vstoupí na poslední modré políčko ve hře jako první. Hráč musí při posledním hodu hodit modrou barvu. V případě, že hodí jinou a nemůže postoupit dopředu, zůstane stát a čeká na další kolo.

Přejeme hodně zábavy při hře.

Kúzelný domček

SK

Hra pre: 2 – 6 hráčov

Vek: od 3 rokov

Dĺžka hry: 15 minút

Hra obsahuje:

1 hrací plán, 6 kartónových figúrok so stojanmi, 1 farebnú hraciu kocku

Budete ešte potrebovať papier a ceruzku/pastelku, ktoré nie sú súčasťou balenia.

Gábi vás pozýva na prehliadku svojho kúzelného domčeka! Po ceste stretnete množstvo jej roztomilých mačacích kamarátov a čaká vás nejedno prevrpenie.

Veselé a tvorivé aktivity na akčných políčkach zabavia všetky deti. Pohyb v hre určuje farebná kocka. Hru tak môžu hrať aj malé deti, ktoré nevedia počítať.

CIEL HRY

Dôjsť na modré políčko ku Gábi ako prvý.

PRAVIDLÁ HRY

Hrací plán rozložíte do stredu stola. Každý hráč si vezme figúrku s postavičkou podľa svojho výberu a postaví ju na štartové políčko so šípkou. Hru začína hráč, ktorý má doma mačičku alebo ten najmladší. Hráč, ktorý je na rade, hodí kockou a postúpi dopredu na prvé farebné políčko zhodné s farbou na kocke. V prípade, že je na políčku symbol, pokračuje v hre podľa jeho významu.

SYMBOLY A ICH VÝZNAM:



Čerešne

Čerešne sú ovocie a ovocie je zdravé. Aké ďalšie druhy ovocia poznáš?

Vymenuj ľubovoľné tri a posuň svoju figúrku o jedno políčko dopredu. Pokiaľ nevieš, zostávaš na mieste.



Mušle

Ráno aj večer sa chodíš umývať a čistíš si zúbky. Spomenieš si aké predmety môžeš nájsť v kúpeľni? Keď voláš aspoň dva predmety, čo patria do kúpeľne, môžeš posunúť svoju figúrku o jedno políčko dopredu. Inak zostávaš stáť na mieste.



Nota

Zaspievajte si všetci spoločne nejakú pesničku, alebo povedzte riekanku, nech je veselšie. Za odmenu si každý posunie svoju figúrku o jedno políčko dopredu. Pokiaľ sa tak ocitnete na akčnom políčku, jeho efekt neplatí.



Kvetina

Potrebuješ sa trochu natiahnuť. Vyber si ľubovoľného spoluhráča a spolu s rozťahnutými rukami obleťte stôl.

Potom si zatlieskajte a za odmenu obaja posuňte svoju figúrku o jedno políčko dopredu. Pokiaľ sa tak ocitnete na akčnom políčku, jeho efekt neplatí.



Gombík

Vezmi si papier a ceruzku a nakresli ľubovoľné zvieratko. Potom predveď zvuk, ktorý tvoje zvieratko vydáva. Kto prvý spozná, čo si nakreslil, si môže posunúť svoju figúrku o jedno políčko dopredu a ty tiež. Pokiaľ nikto neuhádne, zostávaš stáť na mieste. Keď sa tak ocitnete na akčnom políčku, jeho efekt neplatí.



Hviezdička

Chvíľku si oddýchni a naber ďalšie sily do hry. Jedno kolo nehráš.

Hráči sa v hre pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Na políčku môže stáť aj viac figúrok.

KONIEC HRY

Víťazí hráč, ktorý vstúpi na posledné modré políčko v hre ako prvý. Hráč musí pri poslednom hode hodiť modrú farbu. V prípade, že hodí inú a nemôže postúpiť dopredu, zostane stáť a čaká na ďalšie kolo.

Prajeme veľa zábavy pri hre.

2-6 játékos részére

Ajánlott életkor: 3 éves kortól

Játékidő: 15 perc

A doboz tartalma:

játéktábla, 6 db kartonpapírból készített figura és tartó állványok, szín dobókocka.

Szükségeitek lesz még papírra és ceruzára, ezeket a csomag nem tartalmazza.

Gabi meghívott varázslatos házába! Útközben találkozhat sz aranyos macska barátaival, és sok meglepetés is vár rád.

Az akciómezők vidám és kreatív tevékenységei minden gyermeket lenyűgöznek. A lépéseket a színkocka színei határozzák meg így a számolni még nem tudó kisgyermek is játszhatnak.

A JÁTÉK CÉLJA

A játékot az nyeri meg, aki elsőként érkezik meg a Gabi mellett lévő kék mezőre.

INDULHAT A JÁTÉK

A játéktáblát tegyék az asztal közepére. Minden játékos választ magának egy figurát, és a nyíllal jelölt startmezőre állítja. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi (vagy akinek van macskája). A soron lévő játékos dob a kockával, a legközelebbi, a dobás színével megegyező színű mezőre lép. Ha egy bábu lépése akciómezőn ér véget, akkor a mező utasításait a játékosnak végre kell hajtania.

AKCIÓMEZŐK ÉS JELENTÉSÜK:



Cseresznye

A cseresznye gyümölcs és a gyümölcsök egészségesek. Ismersz más gyümölcsöket is? Ha felsorolsz három gyümölcsöt, egy mezővel előre léphetsz. Ha nem sikerül, akkor a helyeden maradsz.



Kagyló

A fogadat minden este és reggel meg kell mosnod. Emlékszel milyen tárgyak vannak a fürdőszobában? Ha felsorolsz két tárgyat, ami a fürdőszobában van, egy mezővel előre léphetsz. Ha nem sikerül, akkor a helyeden maradsz.



Hangjegy

Énekeljetek, vagy mondjatok el együtt egy mondókát. Minden játékos, aki részt vett az előadásban előre léphet egy mezőre. Ha a plusz egy lépéssel egy játékos akciómezőre lépne, akkor a mező utasításai nem érvényesülnek.



Virág

Mozogj egy kicsit! Válaszd ki egy társadat és szárnyaitokkal csapkodva szaladjátok körbe az asztalt. A kör végén tapsoljatok egyet. Jutalmul mindketten előre léphettek egy mezőre. Ha a plusz egy lépéssel egy játékos akciómezőre lépne, akkor a mező utasításai nem érvényesülnek.



Gomb

Tedd magad elé a papírt, és rajzold le egy állatot. Ezután utánozd a lerajzolt állat hangját. Aki elsőként kitalálja, hogy mit rajzoltál előre léphet egy mezőre. Te is előre léphetsz egy mezőre. Ha senki nem találja ki, hogy mit rajzoltál, akkor mindenki a helyén marad. Ha a plusz egy lépéssel egy játékos akciómezőre lépne, akkor a mező utasításai nem érvényesülnek.



Csillag

Pihenj egy kicsit. Egy körből kimaradsz.

A játékosok az óramutató járásának irányában következnek egymás után. Egy mezőn egyszerre több bábu is állhat.

A JÁTÉK VÉGE

A játékot az nyeri meg, aki elsőként lép a Gabi melletti kék mezőre. A célba csak kék színű dobással lehet belépni. Ha egy játékos más színt dob, akkor a helyén kell maradnia, és a következő körben újra próbálkozhat.

Jó szórakozást kívánunk!

Magic house

EN

Game for: 2–6 players
Age: 3 years and over
Game length: 15 minutes

Game contents:
1 game board, 6 cardboard figures with stands, 1 colour die
You will also need paper and a pencil/crayon, which are not included in the package.

Gabby invites you for a tour in her magical house! Along the way, you will meet many of her cute cat friends and many surprises await you. Cheerful and creative activities on the action fields will keep all children busy. Movement in the game is determined by colour dice. The game is thus suitable even for small children who can't count.

GOAL OF THE GAME

Be the first to reach the blue field next to Gabby.

GAME RULES

Lay the game board in the middle of the table. Each player takes a figure with a character of their choice and places it on the starting field with an arrow. The player who has a cat home or the youngest starts the game. The player on turn will roll the dice and advance to the first field of the colour indicated by the dice. If there is a symbol on the field, the game continues according to its meaning.

SYMBOLS AND THEIR MEANING:



Cherries

Cherries are fruit and fruit is healthy. What other fruits do you know?

Name any three and move your figure forward one space. If you don't know, you stay put.



Seashell

You wash and brush your teeth each morning and evening. Can you remember what objects you can find in the bathroom? If you name at least two objects that belong to the bathroom, you can move your figure one space forward. Otherwise, you remain standing still.



Note

Sing a song together or say a rhyme to make it more cheerful. Each of the players move their figure one space forward as a reward. If you find yourself on an action field, its effect does not apply.



Flower

You need to stretch a little. Choose any teammate and fly around the table together with outstretched arms.

Then clap your hands and as a reward you both move your figure forward one space. If you find yourself on an action field, its effect does not apply.



Button

Take paper and pencil and draw any animal. Then demonstrate the sound your animal makes. The first person to recognize what you have drawn can move their figure one space forward, and so can you. If no one guesses, you stand still. When you find yourself on an action field, its effect does not apply.



Star

Rest for a while and gain more strength for the game. You don't play one round.

The players take regular turns in clockwise direction. More than one piece may stay on one field.

THE END OF THE GAME

The winner is the first player to step on the last blue field in the game. The last rolled colour must be blue. Should the player roll another colour, they can't advance, they must remain in place and wait till the next turn.

Enjoy the game!



DREAMWORKS

DreamWorks Gabby's Dollhouse © DreamWorks Animation LLC. All rights reserved.

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.mojedino.cz



MA01548