ŠMOULOVÉ

ZAPOMENUTÁ VESNICE

ZAPOMENUTÁ VESNICE

ZABUDNUTÁ DEDINKA • AZ ELVESZETT FALU



© Peyo

Dino®

ZAPOMENUTÁ VESNICE CZ

Hra pro: 2–6 hráčů**, Věk:** od 4 let**, Délka hry:** 15 minut
Hra obsahuje: 1 herní plán, 22 pevných kartiček, 5 kartonových figurek se stojánky, 1 barevnou hrací kostku, 1 pravidla

CÍL HRY
Odkryjte postupně všechna tajemství neprozkoumaného lesa a najděte spolu se Šmouly zapomenutou vesnici. Každému usnadní cestu něco jiného, ale všichni dávejte pozor na slídícího Azraela a Gargamelem nastraženou past. Hru vyhrává hráč, který našel nejvíce pomocníků. Pokud neobjevíte vesnici dřív, než vás Azrael prozradí, prohráli jste všichni.

ZAČÁTEK HRY
Před první hrou opatrně vyloupejte všechny kartičky a figurky. Zvlášť opatrně vyloupejte kartičky vesnice z herního plánu. Před tím si dobře prohlídněte obrázek vesnice, který budete během hry skládat. Herní plán položte mezi hráče. Figurky dejte do stojánků. Šmouly postavte vedle herního plánu. Figurku Azraela postavte na herní plán na symbol Gargamela. Všechny kartičky skrytě zamíchejte. 16 z nich náhodně rozložte kolem herního plánu rubem nahoru tak, aby každá ležela u barevného symbolu. Zbylé kartičky položte do zásoby vedle herního plánu. Obrázek rozehrané hry najdete na dně krabice.

PRAVIDLA HRY
Ve hře se hráči pravidelně střídají ve směru hodinových ručiček. Hru začíná ten, který nejlépe šmoulí nebo ten nejstarší. Hráč, který je na tahu, hodí barevnou kostkou a pokračuje ve hře podle barvy na kostce:

ZELENÁ, ČERVENÁ, RŮŽOVÁ A ŽLUTÁ
Hráč si vybere libovolného Šmoulu z nabídky a položí ho na kterékoliv políčko shodné barvy, která padla na kostce. Ihned otočí kartičku, která leží vedle barevného políčka.

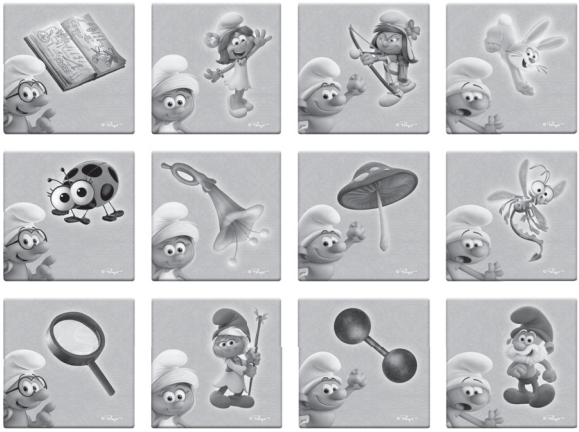
MODRÁ
Hráč si vybere libovolného Šmoulu a postaví ho na kterékoliv políčko na herním plánu. Ihned otočí kartičku, která leží vedle.

ORANŽOVÁ
Figurka Azraela se posune o jedno pole ve směru hodinových ručiček.

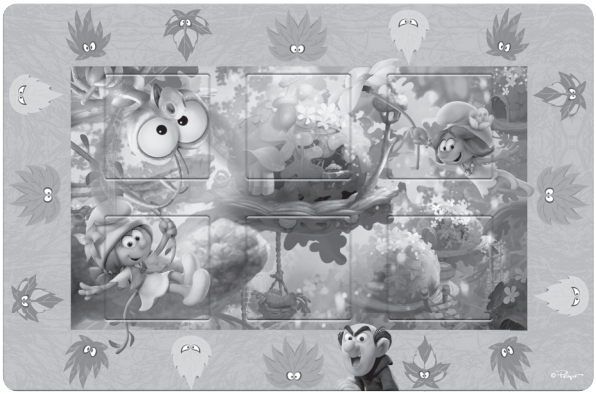
Hráč během hry nesmí stoupnout žádným Šmoulou na políčko s Azraelem. Všechny během hry otočené kartičky si můžou prohlídnout všichni hráči. Pokud hráč během hry odebere kartičku, ihned na uvolněné místo skrytě doplní kartičku ze zásoby. Pokud již v zásobě žádné kartičky nejsou, místa zůstanou prázdná. Vybraná figurka Šmouly se po odehraném tahu vrací do nabídky k ostatním Šmoulům.

KONEC HRY
Hra končí, jakmile je položená poslední kartička vesnice. Vyhrává hráč, který má nejvíce pomocníků. V případě shody je více vítězů. Ale pozor! Pokud dojde Azrael ke Gargamelovi dřív, než doplníte celý obrázek vesnice, prohráli jste všichni. Vesnici jste nenašli. Teď už to nezkoušejte, Gargamel o vás ví a všechny by vás lapil do pasti.

VÝZNAM KARTIČEK PODLE OBRÁZKU NA NICH



POMOCNÍCI
Pomocníka může hráč vyzvednout pouze Šmoulou, jehož symbol je na kartičce. Pokud použil při otáčení jiného Šmoulu, kartu otočí zpět. Pro každého Šmoulu jsou ve hře tři pomocníci.



ZAPOMENUTÁ VESNICE
Pokud hráč otočí kartičku s motivem vesnice, umístí ji na správné místo v herním plánu.



GARGAMEL
Šmoula je lapen do Gargamelovy pasti. Do konce hry se mu nepodaří utéct. Pokud jste nestihli posbírat všechny jeho pomocníky, máte již smůlu. Kartu hráč otočí zpět rubem nahoru.



AZRAEL
Hráč posune figurku Azraela o vyznačený počet políček ve směru hodinových ručiček a kartu otočí zpět rubem nahoru.

Poznámka: *Pro hru s nejmenšími dětmi můžete záporné karty vyřadit.*

Přejeme hodně zábavy při hře.

ZABUDNUTÁ DEDINKA SK

Hra pre: 2–6 hráčov**, Vek:** od 4 rokov**, Dĺžka hry:** 15 minút
Hra obsahuje: 1 herný plán, 22 pevných kartičiek, 5 kartónových figúrok so stojanmi, 1 farebnú hraciu kocku, 1 pravidlá

CIEĽ HRY
Odkryte postupne všetky tajomstvá nepreskúmaného lesa a nájdite spolu so Šmolkami zabudnutú dedinu. Každému uľahčí cestu niečo iné, ale všetci dávajte pozor na sliediaceho Azraela a Gargamelom nastraženú pascu. Hru vyhráva hráč, ktorý našiel najviac pomocníkov. Ak neobjavíte dedinu skôr, než vás Azrael prezradí, prehrali ste všetci.

ZAČIATOK HRY
Pred prvou hrou opatrne vylúpnite všetky kartičky a figúrky. Zvlášť opatrne vylúpnite kartičky dediny z herného plánu. Pred tým si dobre prehliadnite obrázok dediny, ktorý budete počas hry skladať. Herný plán položte medzi hráčov. Figúrky dajte do stojanov. Šmolkov postavte vedľa herného plánu. Figúrku Azraela postavte na herný plán na symbol Gargamela. Všetky kartičky skryto zamiešajte. 16 z nich náhodne rozložte okolo herného plánu rubom nahor tak, aby každá ležala pri farebnom symbole. Zvyšné kartičky položte do zásoby vedľa herného plánu. Obrázok rozohranej hry nájdete na dne krabice.

PRAVIDLÁ HRY
V hre sa hráči pravidelne striedajú v smere hodinových ručičiek. Hru začína ten, ktorý najlepšie šmolkuje alebo ten najstarší. Hráč, ktorý je na ťahu, hodí farebnou kockou a pokračuje v hre podľa farby na kocke:

ZELENÁ, ČERVENÁ, RUŽOVÁ A ŽLTÁ
Hráč si vyberie ľubovoľného Šmolka z ponuky a položí ho na ktorékoľvek políčko zhodnej farby, ktorá padla na kocke. Ihneď otočí kartičku, ktorá leží vedľa farebného políčka.

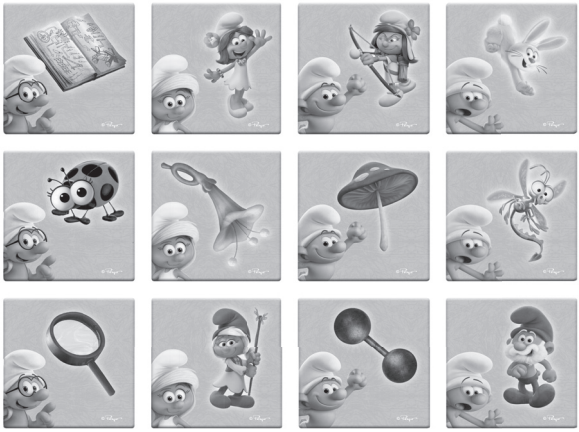
MODRÁ
Hráč si vyberie ľubovoľného Šmolka a postaví ho na ktorékoľvek políčko na hernom pláne. Ihneď otočí kartičku, ktorá leží vedľa.

ORANŽOVÁ
Figúrka Azraela sa posunie o jedno políčko v smere hodinových ručičiek.

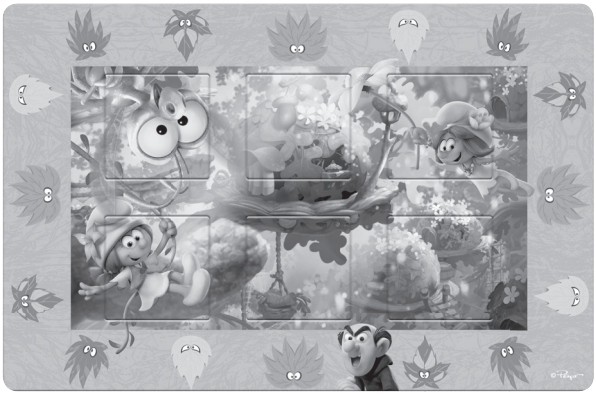
Hráč počas hry nesmie stúpiť žiadnym Šmolkom na políčko s Azraelom. Všetky počas hry otočené kartičky si môžu prehliadnuť všetci hráči. Pokiaľ hráč počas hry odoberie kartičku, ihneď na uvoľnené miesto skryto doplní kartičku zo zásoby. Ak už v zásobe žiadne kartičky nie sú, miesta zostanú prázdne. Vybraná figúrka Šmolka sa po odohratom ťahu vracia do ponuky k ostatným Šmolkom.

KONIEC HRY
Hra končí, keď je položená posledná kartička dediny. Vyhráva hráč, ktorý má najviac pomocníkov. V prípade zhody je viac víťazov. Ale pozor! Pokiaľ dôjde Azrael ku Gargamelovi skôr, než doplníte celý obrázok dediny, prehrali ste všetci. Dedinu ste nenašli. Teraz už to neskúšajte, Gargamel o vás vie a všetkých by vás chytil do pasce.

VÝZNAM KARTIČIEK PODĽA OBRÁZKU NA NICH



POMOCNÍCI
Pomocníka môže hráč vyzdvihnúť iba Šmolkom, ktorého symbol je na kartičke. Ak použil pri otáčaní iného Šmolka, kartu otočí späť. Pre každého Šmolka sú v hre traja pomocníci.



ZABUDNUTÁ DEDINKA
Pokiaľ hráč otočí kartičku s motívom dediny, umiestni ju na správne miesto v hernom pláne.



GARGAMEL
Šmolko je lapený do Gargamelovej pasce. Do konca hry sa mu nepodarí utiecť. Ak ste nestihli pozbierať všetkých jeho pomocníkov, máte už smolu. Kartu hráč otočí späť rubom hore.



AZRAEL
Hráč posunie figúrku Azraela o vyznačený počet políčok v smere hodinových ručičiek a kartu otočí späť rubom hore.

Poznámka: *Pre hru s najmenšími deťmi môžete záporné karty vyradiť.*

Prajeme veľa zábavy pri hre.

AZ ELVESZETT FALU

HU

2-6 játékos részére, 4 éves kortól, **Játékidő:** 15 perc
A doboz tartalma: 1 játéktábla, 22 kártyalap, 5 papírfigura állvánnyal, 1 szín dobókocka, játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA
Fedezd fel lépésről lépésre az ismeretlen erdő titkait, és a Törpök segítségével találd meg az elveszett falut. Útközben segítőket találhatsz, de óvakodnod kell a mindenhol szaglászó Sziamiaútól és a csapdákat készítő Hókuszpóktól. A játékot az nyeri meg, aki a legtöbb segítőt találja. Ha nem találjátok meg az elveszett falut mielőtt Sziamiaú elárulja, hogy hol jártok, akkor mindannyian elvesztetek.

ELŐKÉSZÜLETEK
Mielőtt először játszani kezdenétek, a figurákat és kártyákat óvatosan pattintsátok ki a keretből. Az elveszett falu kártyákat nagyon óvatosan emeljétek ki a játéktáblából. Mielőtt kiszednétek ezeket a kártyákat, jegyezzétek meg a helyüket –ide kell majd visszarakni őket. A játéktáblát tegyétek a játékosok közé az asztalra. A bábukat tegyétek be az állványokba. A Törpöket állítsátok a tábla mellé. Sziamiaú bábuját tegyétek a tábla szélén Hókuszpókra. Keverjétek meg a kártyákat. 16 db véletlenszerűen kiválasztott kártyát tegyetek a tábla köré, képpel lefelé fordítva, úgy, hogy mindegyik színes szimbólum mellett legyen egy lap. A maradék kártyákat tegyétek a tábla mellé egy pakliba.
Egy folyamatban lévő játék képét láthatjátok a dobozon – a kép talán segít.

INDULHAT A JÁTÉK
A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után. A játékot a legtörpösebb, vagy a legidősebb játékos kezdi. A soron lévő játékos dob a kockával, és a dobott színnek megfelelően játszik.

ZÖLD, PIROS, RÓZSASZÍN ÉS SÁRGA
A játékos választ egy Törp bábut, és azt az egyik, a dobás színével megegyező színű mezőre teszi. Ezután felfordítja a mezőhöz tartozó lapot.

KÉK
A játékos választ egy Törp bábut, és azt egy szabadon választott mezőre teszi. Ezután felfordítja a mezőhöz tartozó lapot.

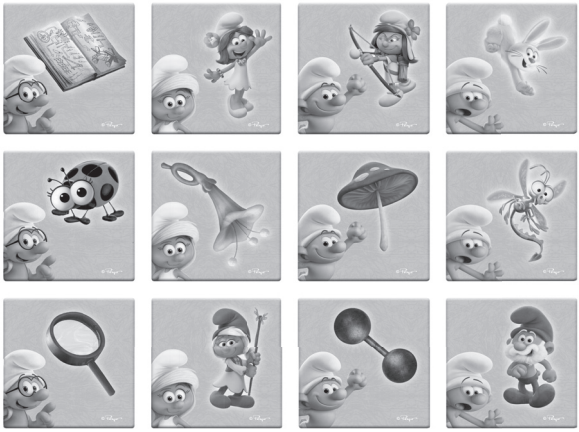
NARANCSSÁRGA
Sziamiaú az óramutató járásával megegyező irányban lép egyet.

A játékosok soha nem léphetnek arra a mezőre, ahol Sziamiaú áll. A felfordított kártyákat mindenkinek meg kell mutatni. Ha egy kártyát valaki felvesz, akkor a helyére kell rakni egy másik lapot a maradék lapok közül. Ha a pakli elfogy, akkor a mezőhöz tartozó rész üres marad. A kártya felfordítását követően a Törpöt vissza kell tenni a tábla mellé.

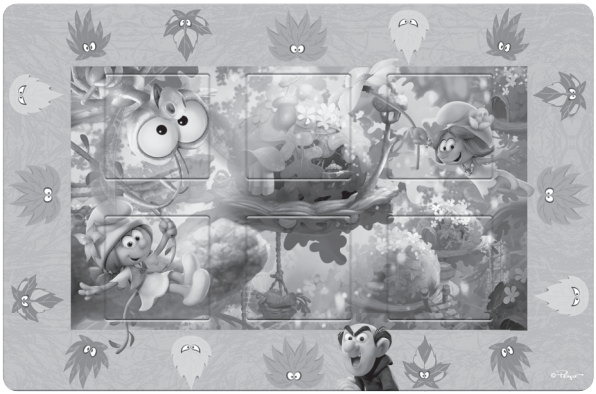
A JÁTÉK VÉGE
A játék akkor ér véget, ha az elveszett város részei a helyükre kerülnek. A nyertes az, akinek a legtöbb segítőt sikerült összegyűjtenie. Ha több játékosnak is ugyanannyi segítőt sikerült gyűjtenie, akkor holtversenyben mindannyian nyertek. De legyetek résen! Ha Sziamiaú azelőtt ér Hókuszpókhoz, hogy az elveszett falu összes része a helyére kerülne, mindannyian vesztettetek. Nem találtátok meg az elveszett falut, és Hókuszpók észrevett titeket, így nem tudjátok elkerülni a csapdáját.

REGIO JÁTÉK

A KÜLÖNBÖZŐ KÁRTYÁK JELENTÉSE



SEGÍTŐK
A segítőt csak az a Törp veheti fel, akinek a képe a kártya sarkában látható. Ha a játékos az adott körben másik Törpöt választott, akkor a kártyát képpel lefelé fordítva vissza kell tennie a tábla mellé. Minden Törpnek 3 segítője van.



AZ ELVESZETT FALU
Ha a játékos az elveszett falu egy részletét fordítja fel, akkor azt a táblán a helyére rakhatja.



HÓKUSZPÓK
A Törp beleesett Hókuszpók csapdájába, és a játék folyamán már nem tud onnan kiszabadulni. Ha a csapdába esés előtt nem sikerült összegyűjteni ennek a Törpnek a segítőit, akkor már nem is fogjátok tudni. A Hókuszpók kártyát a kör végén képpel lefelé fordítva tegyétek vissza eredeti helyére.



SZIAMIAÚ
A játékos az óramutató járásával megegyező irányban, a kártyán jelzett számú mezőt lép Sziamiaú figurájával, majd visszafordítja a kártyát.

Megjegyzés: *Ha kicsi gyerekek játszanak, az ártó kártyákat ki lehet venni a pakliból.*

Jó szórakozást kívánunk!

PAMIRŠTAS KAIMELIS LT

Žaidimas skirtas: 2–6 žaidėjams**, Amžius:** nuo 4 metų**, Žaidimo trukmė:** 15 minučių
Žaidimo rinkinys: 1 žaidimo planas, 22 kietos kortelės, 5 pastatomos kartoninės figūrėlės, 1 spalvotas žaidimo kauliukas, 1 taisyklės

ŽAIDIMO TIKSLAS
Palaipsniui atskleiskite visas neištirto miško paslaptis ir kartu su Smurfais raskite pamirštą kaimelį. Kiekvienam kelią palengvins kažkas kitas, bet visi privalo saugotis tykančio Azraelio ir Gargamelio spąstų. Žaidimą laimi daugiausiai padėjėjų susiradęs žaidėjas. Jeigu kaimelio nerasite greičiau, nei jus aptiks Azraelis, pralaimite visi.

ŽAIDIMO PRADŽIA
Prieš pirmą kartą žaidžiant atsargiai išlupkite visas korteles ir figūrėles. Ypatingai atsargiai nuo žaidimo plano atskirkite kaimelio korteles. Prieš tai gerai apžiūrėkite kaimelio paveikslėlį, kurį žaidimo metu reikės sudėti. Žaidimo planą padėkite tarp žaidėjų. Figūrėles įstatykite į kojeles. Smurfus pastatykite šalia žaidimo plano. Azraelio figūrėlę pastatykite ant Gargamelio simbolio žaidimo plane. Visas korteles slaptai sumaišykite. Šešiolika kortelių nugarėlėmis į viršų atsitiktinai išdėliokite aplinkui žaidimo planą taip, kad kiekviena gulėtų prie spalvoto simbolio. Likusias korteles paguldykite šalia žaidimo plano kaip atsarginę kaladę. Pradėto žaisti žaidimo paveikslėlį rasite ant dėžės dugno.

ŽAIDIMO TAISYKLĖS
Visi žaidėjai paeiliui keičiasi laikrodžio rodyklės kryptimi. Žaisti pradeda daugiausiai apie Smurfus nusimanantis arba vyriausias žaidėjas. Žaidėjas, kuriam atėjo eilė, meta spalvotą kauliuką ir tęsia žaidimą pagal iškritusią spalvą:

ŽALIA, RAUDONA, ROŽINĖ IR GELTONA
Žaidėjas išsirenka bet kurį Smurfą ir padeda jį ant bet kurio tos pačias palvos, kuri iškrito metus kauliuką, laukelio žaidimo plane. Iš karto atverčia kortelę, kuri guli šalia spalvoto laukelio.

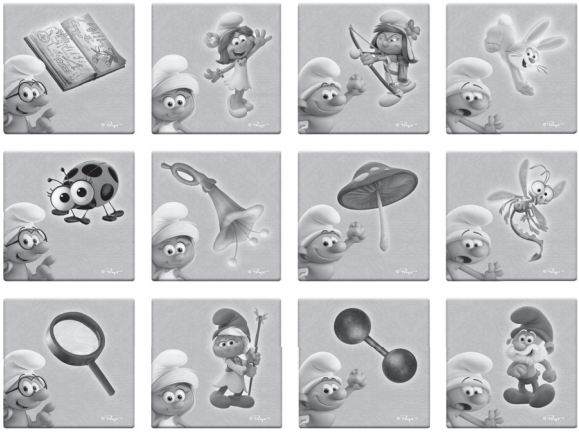
MĖLYNA
Žaidėjas išsirenka bet kurį Smurfą ir pastato ant bet kurio laukelio žaidimo plane. Iš karto atverčia kortelę, kuri guli šalia.

ORANŽINĖ
Azraelio figūrėlė pastumiama vienu laukeliu laikrodžio rodyklės kryptimi.

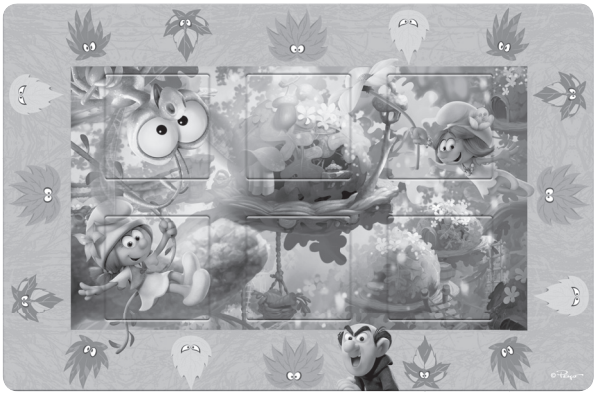
Žaidėjas žaidimo metu negali nei su vienu Smurfu užlipti ant laukelio su Azraeliu. Visas žaidimo metu atverstas korteles gali pamatyti visi žaidėjai. Jeigu žaidėjas žaidimo metu paima kortelę, nedelsiant į laisvą vietą padeda neatverstą kortelę iš kaladės. Jeigu kaladėje kortelių nebėra, vietos liks laisvos. Išrinkta Smurfo figūrėlė pasibaigus ėjimui grąžinama prie kitų Smurfų.

ŽAIDIMO PABAIGA
Žaidimas baigiasi, kai padedama paskutinė kaimelio kortelė. Laimi daugiausiai padėjėjų susirinkęs žaidėjas. Tačiau dėmesio! Jeigu Azraelis pasieks Gargamelį greičiau, nei surinksite visas kaimelio korteles, pralaimėjote visi. Kaimelio jūs neradote. Dabar ieškoti nebebandykite, Gargamelis apie jus žino ir visus jus sugautų į spąstus.

KORTELIŲ REIKŠMĖS PAGAL JŲ PAVEIKSLĖLIUS



PAGALBININKAI
Pagalbininką gali žaidėjas pasiimti tik ant laukelio pastatęs Smurfą, kurio paveikslėlis yra ant kortelės. Jeigu atverčiant ant laukelio buvo kitas Smurfas, kortelę apverčia atgal. Žaidime kiekvienam Smurfui yra trys padėjėjai.



PAMIRŠTAS KAIMELIS
Jeigu žaidėjas atverčia kortelę su kaimelio motyvu, padeda ją į teisingą vietą žaidimo plane.



GARGAMELIS
Smurfas pakliuvo į Gargamelio spąstus. Iki žaidimo pabaigos jam nepavyks pasprukti. Jeigu nespėjote susirinkti visų padėjėjų, jums nepasisekė. Kortelę žaidėjas apverčia nugarėle į viršų.



AZRAELIS
Žaidėjas Azraelio figūrėlę perstumia pažymėtu laukelių skaičiumi laikrodžio rodyklės kryptimi ir kortelę vėl apverčia nugarėle į viršų.

Pastaba: *Žaidžiant su mažiausiais vaikais neigiamas korteles galite pašalinti.*

Linkime smagaus žaidimo.

ZUDUŠAIS CIEMATS LV

Spēle: 2–6 spēlētājiem**, Vecums:** no 4 gadiem**, Spēles ilgums:** 15 minūtes
Spēle satur: 1 spēles plānu, 22 cietas kartiņas, 5 kartona figūriņas ar turētājiem, 1 krāsainu metamo kauliņu, 1 noteikumus

SPĒLES MĒRĶIS
Pakāpeniski atklājiet visus neizpētītā meža noslēpumus un kopā ar Smurfiem atrodiet aizmirsto ciematu. Katram ceļu atvieglos kaut kas cits, taču visi uzmanieties no okšķerējošā Azraela un Gargameļa izliktajām lamatām. Spēlē uzvar spēlētājs, kurš atrod visvairāk palīgu. Ja Jūs neatrodat ciematu, pirms Azraels Jūs ir nodevis, Jūs esat zaudējuši visi.

SPĒLES SĀKUMS
Pirms pirmās spēles uzmanīgi izlobiet visas kartiņas un figūriņas. Īpaši uzmanīgi izlobiet ciemata kartiņas no spēles plāna. Pirms tam rūpīgi apskatiet ciemata, ko spēles laikā saliksiet, attēlu. Spēles plānu novietojiet starp spēlētājiem. Figūriņas ielieciet turētājos. Smurfus novietojiet blakus spēles plānam. Azraela figūriņu nolieciet uz spēles plāna uz Gargameļa simbola. Visas kartiņas slepus samaisiet. 16 no tām nejauši izvietojiet ap spēles plānu ar aizmuguri uz augšu tā, lai katra atrastos pie krāsaina simbola. Atlikušās kartiņas nolieciet krājumā blakus spēles plānam. Uzsāktas spēles attēlu atradīsiet kārbas apakšdaļā.

SPĒLES NOTEIKUMI
Spēles laikā spēlētāji mainās pulksteņrādītāju kustības virzienā. Spēli uzsāk tas, kurš vislabāk Smurfojas vai arī visvecākais spēlētājs. Spēlētājs, kuram pienācis gājiens, met krāsaino metamo kauliņu un turpina spēli atbilstoši krāsai metamajā kauliņā:

ZAĻĀ, SARKANĀ, SĀRTĀ UN DZELTENĀ
Spēlētājs no piedāvājuma izvēlas jebkuru Smurfu un noliek to uz jebkura atbilstošas krāsas lauciņa, kas uzmests metamajā kauliņā. Uzreiz apgriež kartiņu, kas atrodas blakus krāsainajam lauciņam.

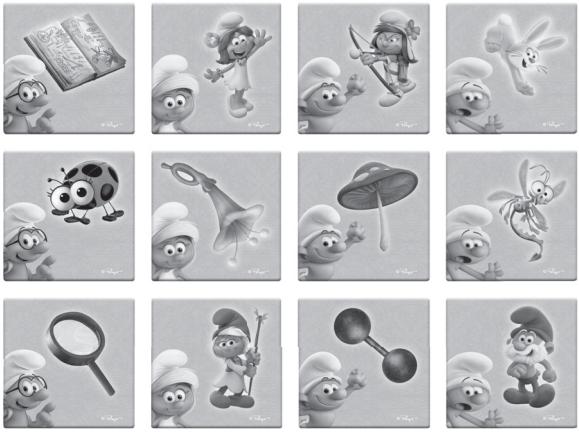
ZILĀ
Spēlētājs izvēlas jebkuru Smurfu un novieto to uz jebkura lauciņa spēles plānā. Uzreiz apgriež kartiņu, kas atrodas blakus.

ORANŽA
Azraela figūriņu pārvieto par vienu lauciņu pulksteņrādītāju kustības virzienā.

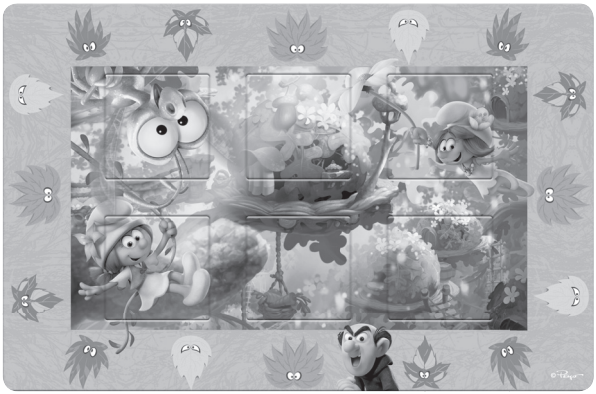
Spēlētājs spēles laikā ne ar vienu Smurfu nedrīkst uzkāpt uz lauciņa ar Azraelu. Visas spēles laikā apgrieztās kartiņas var aplūkot visi spēlētāji. Ja spēlētājs spēles laikā paņem kartiņu, uzreiz brīvajā vietā slepus novieto kartiņu no krājuma. Ja krājumā vairs nav kartiņu, vietas paliek tukšas. Izvēlētā Smurfa figūriņa pēc izspēlēta gājiena atgriežas atpakaļ piedāvājumā pie pārējiem Smurfiem.

SPĒLES BEIGAS
Spēle beidzas brīdī, kad ir nolikta pēdējā ciemata kartiņa. Uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk palīgu. Bet uzmanību! Ja Azraels nonāk pie Gargameļa ātrāk, nekā saliksiet visu ciemata attēlu, zaudējuši esat Jūs visi. Ciematu Jūs neesat atraduši. Tagad to vairs pat nemēģiniet, Gargamels par Jums zina, un visus Jūs noķertu slazdā.

KARTIŅU NOZĪME ATBILSTOŠI UZ TĀM ESOŠAJIEM ATTĒLIEM



PALĪGI
Spēlētājs var paņemt palīgu tikai ar Smurfu, kura simbols ir uz kartiņas. Ja apgriešanas laikā spēlētājs izmantojis citu Smurfu, tas apgriež kārti atpakaļ. Katram Smurfam spēlē ir trīs palīgi.



AIZMIRSTAIS CIEMATS
Ja spēlētājs apgriež kartiņu ar ciemata motīvu, tas to novieto pareizajā vietā spēlēs plānā.



GARGAMELS
Smurfs ir iekritis Gargameļa slazdā. Līdz spēles beigām tam neizdosies izbēgt. Ja neesat paspējuši savākt visus tā palīgus, neko vairs nevar darīt. Kartiņu spēlētājs apgriež atpakaļ ar aizmuguri uz augšu.



AZRAELS
Spēlētājs pārvieto Azraela figūriņu par atzīmēto lauciņu skaitu pulksteņrādītāju kustības virzienā un apgriež kartiņu atpakaļ ar aizmuguri uz augšu.

Piezīme: *Spēlei ar vismazākajiem bērniem, negatīvās kartiņas varat izņemt.*

Vēlam Jums aizraujošu spēli.

KADUNUD KÜLAKE EST

Mäng on mõeldud: 2–6 mängijale**, Vanus:** alates 4. eluaastast**, Mängu kestus:** 15 minutit
Mäng sisaldab: 1 mängulaud, 22 kõva kaarti, 5 toega papist figuuri, 1 värviline täring, 1 reeglid

MÄNGU EESMÄRK
Uurige järk-järgult välja kõik avastamata metsa saladused ja leidke koos smurfidega kadunud külake. Igaühe jaoks muudab tee kergemaks miski muu, aga kõik peavad olema ettevaatlikud ringinuhkiva Azraeli ja Gargameli poolt üles seatud lõksu suhtes. Mängu võidab see, kes leiab kõige rohkem abilisi. Kui te ei leia küla enne, kui Azrael teid avastab, olete kõik kaotanud.

MÄNGU ALGUS
Enne esmakordset mängimist eemaldage ettevaatlikult kõik kaardid ja figuurid. Eriti ettevaatlikult eemaldage mängulaualt küla kaardid. Enne seda vaadake üle küla pilt, mida te hakkate mängu käigus kokku panema. Asetage mängulaud mängijate vahele. Pange figuurid tugede külge. Asetage smurfid mängulaua kõrvale. Azraeli figuur asetage mängulauale Gargameli sümbolile. Segage kõik kaardid ilma neid vaatamata. Asetage 16 neist juhuslikult mängulaua ümber, tagumine pool peal, nii et iga kaart lebab värvilise sümboli juures. Ülejäänud kaardid pange mängulaua kõrvale varukuhja. Käimasoleva mängu pildi leiate karbi põhjalt.

MÄNGUREEGLID
Mängijad käivad kordamööda päripäeva. Mängu alustab kõige suurem smurfisõber või see, kes on vanim. Parasjagu käiv mängija viskab täringut ja jätkab mängu vastavalt täringu värvile.

ROHELINE, PUNANE, ROOSA JA KOLLANE
Mängija valib ükskõik millise smurfi ja asetab selle ükskõik millisele väljale, mille värv vastab täringule. Ta pöörab ümber värvilise välja kõrval oleva kaardi.

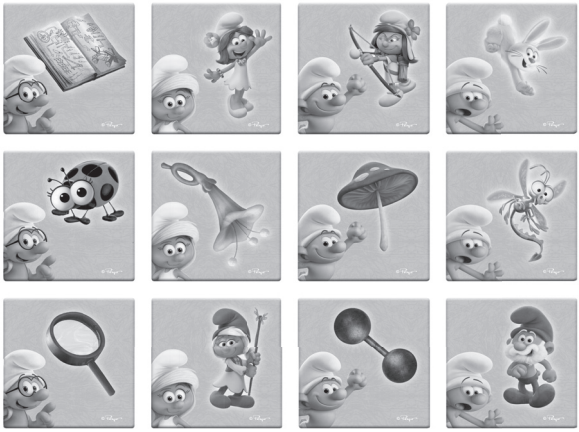
SININE
Mängija valib ükskõik millise smurfi ja asetab selle mängulaual ükskõik millisele väljale. Ta pöörab ümber kõrval oleva kaardi.

ORANŽ
Azraeli figuur liigub ühe välja võrra päripäeva edasi.

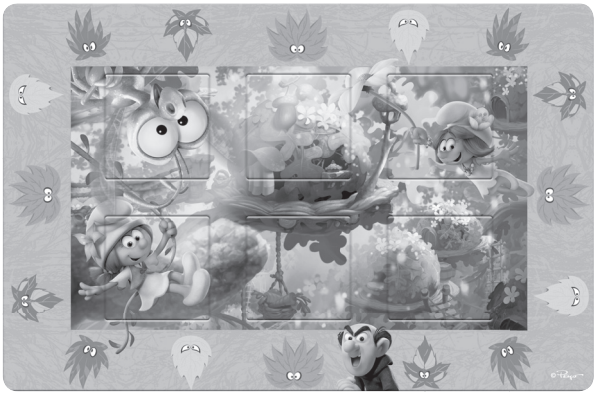
Mängija ei tohi ühegi smurfiga minna Azraeliga väljale. Kõiki mängu käigus ümber pööratud kaarte võivad näha kõik mängijad. Kui mängija võtab mängu käigus kaardi ära, asetab ta vabale kohale kohe kaardi varupakist ilma seda vaatamata. Kui varupakis ei ole enam kaarte, siis jääb koht tühjaks. Valitud smurfi figuur läheb pärast käiku tagasi teiste smurfide juurde.

MÄNGU LÕPP
Mäng lõppeb, kui viimane küla kaart on oma kohale asetatud. Mängu võidab see, kellel on kõige rohkem abilisi. Ent tähelepanu! Kui Azrael jõuab Gargameli juurde enne, kui kogu küla pilt on koos, siis olete te kõik kaotanud. Te ei ole küla leidnud. Nüüd ärge seda enam proovige, Gargamel teab teist ja ta püüaks teid kõiki lõksu.

KAARTIDE TÄHENDUS VASTAVALT NEIL OLEVALE PILDILE



ABILISED
Abilise võib mängija ära võtta ainult smurfiga, kelle sümbol on kaardil. Kui ta kasutas kaardi pööramisel teist smurfi, siis pöörab ta kaardi uuesti tagurpidi. Iga smurfi kohta on mängus kolm abilist.



KADUNUD KÜLAKE
Kui mängija pöörab ümber küla motiiviga kaardi, asetab ta selle mängulaual õigele kohale.



GARGAMEL
Smurf satub Gargameli lõksu. Tal ei õnnestu sellest kuni mängu lõpuni pääseda. Kui te ei ole jõudnud kokku koguda kõiki tema abilisi, siis ei ole enam midagi teha. Mängija pöörab kaardi uuesti tagurpidi.



AZRAEL
Mängija nihutab Azraeli figuuri määratud väljade arvu võrra päripäeva edasi ja pöörab kaardi uuesti tagurpidi.

Märkus. *Kõige väiksemate lastega mängides võite negatiivsed kaardid välja jätta.*

Soovime palju mängulusti!

ЗАТЕРЯННАЯ ДЕРЕВНЯ RUS

Игра для: 2-6 игроков**, Возраст:** от 4-х лет**, Продолжительность игры:** 15 минут
Игра включает в себя: 1 игровое поле, 22 картонных карточек, 5 картонных фигурок с подставками, 1 цветной кубик, 1 комплект правил

ЦЕЛЬ ИГРЫ
Раскройте постепенно все секреты неизведанного леса и найдите вместе с Смурфиками забытую деревню. Каждому игроку путь облегчит что-то другое, но остерегайтесь вечно следящего Азраэля и ловушек, расставленных Гаргамелем. Победителем в игре становится игрок, который нашел наибольшее количество помощников. Если вы не найдете деревню раньше, ещё до того, когда вас выдаст Азраэль, вы проигрываете все.

НАЧАЛО ИГРЫ
Перед началом первой игры осторожно выдавите все карточки и фигурки. Особенно осторожно выдавите карточки деревни с игрового поля. До этого хорошо осмотрите рисунок деревни, которую вы будете составлять во время игры. Положите игровое поле на стол так, чтобы все игроки могли до него дотянуться. Фигурки вставьте в подставки. Смурфики поставьте рядом с игровым полем. Фигурку Азраэля поставьте на игровом поле на символ Гаргамела. Все карточки перемешайте так, чтобы не было видно, что на них изображено. 16 из них хаотично разбросайте вокруг игрового поля лицевой стороной вниз так, чтобы каждая карточка лежала у цветного символа. Остальные карточки положите в стопку рядом с игровым полем. Картинку, изображающую начатую игру, можно найти на дне коробки.

ПРАВИЛА ИГРЫ
Игроки ходят по очереди в направлении по часовой стрелке. Игру начинает самый старший по возрасту. Игрок, чья очередь делать ход, бросает цветной кубик и продолжает игру в зависимости от цвета, который выпал на грани кубика:

ЗЕЛЕНЫЙ, КРАСНЫЙ, РОЗОВЫЙ И ЖЕЛТЫЙ
Игрок выбирает любого Смурфика и помещает его на любую ячейку того же цвета, который выпал на кубике. После этого он переворачивает карточку, которая лежит рядом с этой ячейкой.

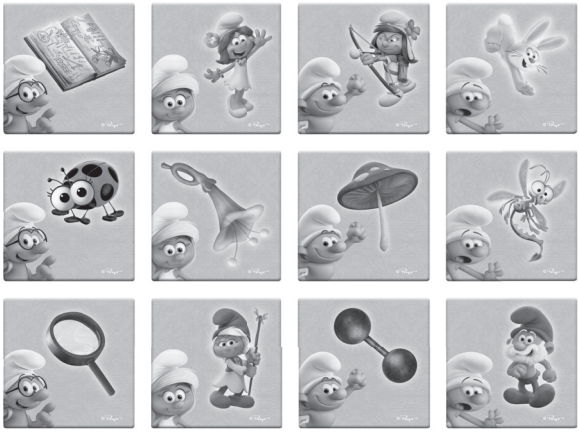
СИНИЙ
Игрок выбирает любого Смурфика и ставит его на любую ячейку на игровом поле. После этого он переворачивает карточку, которая лежит рядом с этой ячейкой.

ОРАНЖЕВЫЙ
Фигурка Азраэля сдвинется на одну ячейку вперед по часовой стрелке.

Во время игры нельзя, чтобы какой-то Смурфик попал на ячейку с Азраэлем. Все карточки, перевернутые во время игры, могут просмотреть все игроки. Если во время игры игрок возьмет карточку, он должен сразу же вместо нее положить новую карточку из стопки запасных, никто не должен видеть, что изображено на карточке. Если запасные карточки закончились, места остаются пустыми. Выбранная фигурка Смурфика после сделанного хода возвращается к другим Смурфикам.

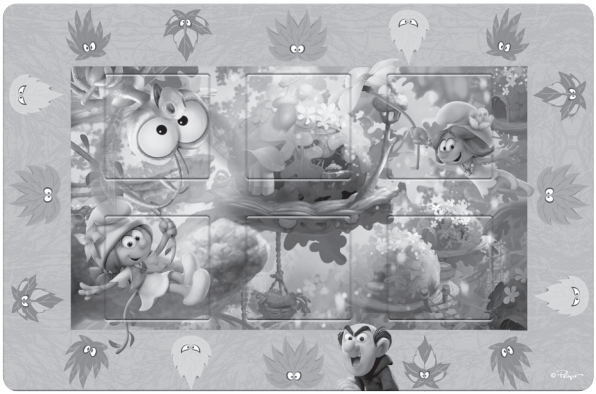
КОНЕЦ ИГРЫ
Игра заканчивается, как только положится последняя карточка деревни. Победителем считается тот игрок, который соберет наибольшее количество помощников. Но будьте осторожны! Если Азраэль придет к Гаргамелю раньше, еще до того, когда полностью будет сложен рисунок деревни, вы все проиграли. Деревня не была найдена. Теперь уже не попробуйте ее найти, Гаргамель знает о вас, и он всех бы мог поймать в ловушку.

ЗНАЧЕНИЕ КАРТОЧЕК В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, ЧТО НА НИХ ИЗОБРАЖЕНО



ПОМОЩНИКИ

Помощника игрок может взять только Смурфиком, символ которого изображен на карточке. Если при переворачивании карточки он обнаружит, что у него другой Смурфик, он перевернет карточку обратно. Для каждого Смурфика в игре предусмотрено три помощника.



ЗАБЫТАЯ ДЕРЕВНЯ

Если игрок перевернет карточку, и на ней будет изображен мотив деревни, он поместит ее на нужное место на игровом поле.



ГАРГАМЕЛ

Смурфик пойман в ловушку Гаргамела. До конца игры он не сможет убежать. Если вам не удалось собрать всех его помощников, значит вам не повезло. Игрок переворачивает карточку обратно лицевой стороной вниз.



АЗРАЭЛЬ

Игрок переместит фигурку Азраэля на указанное количество ячеек в направлении по часовой стрелке и повернет карточку обратно лицевой стороной вниз.

Примечание: *Для того, чтобы играть с самыми маленькими детьми, вы можете вынуть отрицательные карточки.*

Мы желаем вам получить максимум удовольствия от игры.



SMURFS ™ & © Peyo - 2016 - Licensed trough Lafig Belgium/IMPS. Smurfs: The Lost Village, the Movie
© 2017 Columbia Pictures Industries Inc. and LSC Film Corporation. All rights reserved.

Šmolkovia ™ Zabudnutá dedinka, Hupikék törpikék ™
Az elveszett falu, Smurfid ™ Kadunud külake,
Smurfai ™ Pamirštas kaimelis, Smurfi ™ Zudušais ciemats

Dino Toys
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic

www.dinotoys.cz

97720329 N