

A kaland folytatódik!



H

Ajánlott: 4-7 éves korig, 2-4 játékos részére

© 2011 Piatnik Wien, Ausztria • Termékkód: 736148

Ismered Nemo halacska történetét? Nemo apukája **Pizsi** a túlzottan aggódó *bohóchal* egy memóriazavaros *képalettás doktorhal* **Szenilla** társaságában indul fia, Nemo keresésére. A kacska úszójú kis bohóchalat édesapja rendkívül vigyázó módon neveli, így nem is csoda, hogy Nemo kalandvágyóan indul első iskolai napjára. Szófogadatlansága miatt egy bűvár kezei közé kerül, és egy Sydney-i akváriumban találja magát, ahol a többi hallal szökési tervet eszel ki. Az akváriumban élő halak vezetője **Búb** a mór bálványhal, aki valaha a tenger lakója volt. Pizsi és Szenilla az út során számtalan veszélyes kalandot átélnek, és Pizsi végül belátja, hogy bíznia kell Nemo ügyességében és nem kell mindenért aggódnia.

Nemo kalandja folytatódik! Barátaink Nemo, Pizsi, Szenilla és Búb felkerekednek, hogy meglátogassák Szotyit a kis tengeri teknőst, aki a Golf-áramlattal továbbúszott. Meg akarják tudni tőle, hogy: **Hány évig él egy tengeri teknős?** Merülj el a tenger világába és legyél része egy kalandokkal teli utazásnak!

Amit a dobozban találsz: 1 játéktábla, 4 játékgúgy (Nemo, Pizsi, Szenilla, Búb), 4 Figuratalp, 1 dobókocka, 1 színekocka, 12 játékkártya, 1 játékszabály

Az előkészületek • Fektesse a játéktáblát az asztal közepére. Válasszatok egy-egy figurát. Keverjétek meg a kártyákat, és lefordítva egy pakliba rendezve tegyék a játéktábla mellé.

Kezdődhet a játék! • A játékban egymás után kerültk sorra, olyan irányban, ahogy az óramutató jár. A játékot az kezdheti, aki fel tud sorolni 5 halfajtát. Ha többen is fel tudtok sorolni 5 halfajtát, akkor közületek az kezdjen, aki a legfiatalabb.

Te vagy a soron? Akkor a következőket kell tenned • Állítsd a figurádat a kiinduló (Start) mezőre, majd dobj a kockával. Annyit kell lépned, ahányat dobtál. Nézd meg, hogy milyen mezőre érkeztél. • **Figyelem!** Ha foglalt mezőre érkezel, akkor a mezőn álló halacsát egy mezővel visszalépteted, és a helyére állsz! Ha a visszaléptetett halacska barlangra vagy csillagra érkezik, akkor még egy mezővel hátrébb lép.

Ha **barlang** mezőre érkeztél, akkor ússz be és fedezd fel a víz alatti barlangrendszert:

- Dobj a **színekockával** és az megmutatja, hogy felfedezésed végén melyik kijáraton hagyod el a barlangrendszert. Lépj a **színekocka által mutatott színű barlang mezőre** és a következő körben innen folytasd a játékot. (Lehet, hogy ugyanott hagyod el a barlangot ahol beúsztál!)

Ha **csillag** mezőre érkeztél, akkor **húzz egy kártyát**. A kártya megmutatja, hogy mit kell tenned:

- A kártyádon **egy másik halacska** képe van, akkor helyet kell cserélned a képen látható halacskával. • A helycsere után nem szabad akciót végrehajtani, akkor sem, ha egyik, vagy mindkét hal különleges mezőre (barlang, csillag) érkezik.
- Ha a kártyán **+3, +5** vagy **+8 szám** van, akkor a Bálna a szám szerinti mezőt **előre visz!**
- Ha a kártyán **-3, -5** vagy **-8 szám** van, akkor a Cápa a szám szerinti mezőt **vissza visz!**

A bálna és a cápa semmilyen esetben nem vihet túl a „Start” vagy a „Cél” mezőn. A bálna és a cápa akció végrehajtása után előfordulhat, hogy újabb akciót kell végrehajtani.

- A kártyádon egy **akvárium** képe van, akkor **1 körből kimaradsz!**
- A kártyádon egy **pelikán** képe van, akkor a pelikán csőrében felgyorsíthatod az utat! **Újra dobhatsz** és a dobott szám szerint előreléphetesz.

Ha mindent ügyesen megcsináltál, akkor tedd vissza a használt kártyát a dobozba, majd add oda a dobókockát, a következő játékosnak. Ha a játék során elfogynak a csillag pakli lapjai, akkor vegyétek ki a kártyákat a dobozból, keverjétek meg a lapokat és készítsétek új húzópaklit.

Megérkeztél? • Juhé, a teknősök nagyon lazák, ezért nem kell pontos dobással érkezni hozzájuk! Amikor valaki elsőként ér el a teknősökhöz, gratulálunk neki, ügyes volt ő lett a játék nyertese! De a játéknak még nincs vége, izguljunk együtt tovább és nézzük, hogyan jutnak el a többiek is a teknősökhöz! Ha mindenki megérkezett, a játék véget ér, de ne szomorkodj, holnap is várunk egy vidám játékra! ... és a nagy kérdés: **Hány évig él egy tengeri teknős?**

A közönséges levesteknősök 40-50 évig élnek. • A közönséges cserepesteknősök 30-50 évig élnek. • Az ékszerteknősök 15-20 évig élnek. • Az óriásteknősök 150-200 évig élnek. Még több teknős faj életkorának is utánanézhetsz könyvekben, vagy a neten.

A játékhoz jó szórakozást kívánnak a Piatnik Budapest Kft. munkatársai.

FIGYELEM! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz! A gyermek a kis alkatrészeket beszippanthatja, lenyelheti, így azok fulladást okozhatnak. Az éles sarkok és hegyek sérülést okozhatnak.



Dobrodružství pokračuje!



CZ Počet hráčů: 2 – 4 • Věk: 4+ • Hra Piatnik č. 736148

Znáte příběh o Nemovi? Příliš starostlivý mořský klaun **Marlin** se snaží nalézt svého syna Nema. Připojí se k němu **Dory** – rybka s nejhorší krátkodobou pamětí, ale zato největším srdcem v celém oceánu. Kvůli přehnané starostlivosti Marlina nikoho nepřekvapí, že se Nemo ve svůj první školní den vydá za dobrodružstvím. Po cestě však Nemo chytil potápěč a uvěznil ho v akváriu v Sydney. Tamním kámem je **Gill**, který spolu s dalšími obyvateli akvária plánuje útěk. Marlin a Dory zažívají během svého hledání nespočet nebezpečných dobrodružství. Po čase si Marlin přizná, že musí věřit Nemoým schopnostem a nedělat si se vším takové starosti. **Nemovo dobrodružství pokračuje!** Naši přátelé Nemo, Marlin, Dory a Gill se vydávají na novou cestu, na které chtějí navštívit **Bouráka**. Bourák je malá mořská želva, která je unášena Golským proudem. A oni mají za úkol se jí zeptat, **kolika let se želvy dožívají**. Ponořte se do hlubin moře a buďte součástí cesty plné dobrodružství.

Hra obsahuje: 1 herní plán, 4 kartičky s obrázkem jednotlivých postav (Marlin, Dory, Gill, Nemo), 4 plastové stojánky, 1 kostka, 1 barevná kostka, 12 karet (1 akvárium, 1 pelikán, 3 žraloci, 3 velryby, 1 Marlin, 1 Dory, 1 Gill, 1 Nemo), 1 pravidla hry

Příprava hry • Každý hráč si vybere jednu figurku. Zamíchané karty se položí obrázkem dolů vedle herního plánu. Při hře 2 hráčů si každý zvolí 2 figurky, se kterými bude hrát. Při hře 3 hráčů si každý hráč vybere jednu figurku, se kterou bude hrát. Zbývající figurka se ze hry vyřadí, stejně jako karta s obrázkem této figurky.

Začínáme hrát! • Hraje se po směru hodinových ručiček. Začíná ten hráč, který dokáže vyjmenovat 5 druhů ryb (např.: kapr, štika). V případě, že tento úkol splní více hráčů, začne nejmladší z nich.

Co se může přihodit během tahu • Po umístění figurek na start hodte kostkou a poté postupte o tolik políček vpřed, kolik určí kostka. • **Pozor!** Pokud vstoupíte na políčko, které je již obsazené spoluhráčem, obsaďte toto políčko a soupeře přesuňte zpět na nejbližší volné bílé políčko.

1. Pokud vstoupíte na políčko s **jeskyní**, musíte se potopit a prozkoumat podvodní svět:

- Hodte **barevnou kostkou**, která určí, jaký východ z jeskyně lze použít. Svou figurku posunete na políčko jeskyně s příslušnou barvou pozadí, které určila barevná kostka. Další dobrodružství budete prožívat až v dalším kole (pokud na kostce padne stejné pozadí, na kterém figurka stojí, zůstáváte na tomto políčku).

2. V případě, že figurka vstoupí na políčko s **hvězdicí, sejměte kartu**, která prozradí další průběh hry:

- Pokud se na sejmuté kartě objeví **obrázek jiné ryby, vyměňte** si místo s figurkou, která je na obrázku. Tímto tah končí, a to i v případě, kdy jedna z figurek stojí na speciálním políčku (jeskyně, hvězdice).
- Pokud se na kartě objeví **+3, +5 či +8** → velryba **posune figurku** o příslušný počet políček **vpřed**.
- Pokud se na kartě objeví **-3, -5 či -8** → žralok **vrátí figurku** o příslušný počet políček **zpět**.
- Ani žralok ani velryba nemohou figurku posunout na políčka „Start“ či „Cíl“. Po tahu žraloka nebo velryby můžete vstoupit na speciální políčko s hvězdicí či jeskyní. V tomto případě není tah ještě u konce a následuje akce, která tomuto políčku přísluší.
- Pokud se na sejmuté kartě objeví **akvárium** → **jedno kolo nehrajete!**
- Pokud se na kartě objeví **pelikán Nigel** → pomocí jeho zobáku se můžete pohybovat rychleji, tzn. získáváte **hod kostkou navíc**.

Použité karty odložte stranou. V případě, že by karty došly, znovu je zamíchejte a položte na stůl obrázkem dolů.

Konec hry • **Vítězem** hry se stává hráč, který jako první dohoní Bouráka (na kostce nemusí padnout přesná hodnota). Hra nemusí skončit příchodem prvního hráče na želví políčko - i ostatní hráči mohou na toto políčko doputovat.

A kolika let se tedy dožívají želvy? • Želva Amboinská žije okolo 15 let. • Želva skalní žije 20-40 let. • Želva zelenavá žije 60-80 let. • Želva sloní žije okolo 100 let. Více informací o životě želv naleznete v odborné literatuře nebo na internetu.

UPOZORNĚNÍ! Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být spolknuty. Nebezpečí udušení.

Pokud máte ke hře „Nemo“ nějaké otázky či připomínky, obraťte se na nás: PIATNIK PRAHA s.r.o. • info@piatnik.cz • www.piatnik.cz



Dobrodružství pokračuje!



SK Počet hráčov: 2 – 4 • Vek: 4+ • Hra Piatnik č. 736148

Poznáte príbeh o Nemovi? Príliš starostlivý morský klaun **Marlin** sa snaží nájsť svojho syna Nema. Pripojí sa k nemu **Dory** – rybka s najhoršou krátkodobou pamäťou, ale zato s najväčším srdcom v celom oceáne. Kvôli prehnanej starostlivosti Marlina nikoho neprekvapí, že sa Nemo v svoj prvý školský deň vydá za dobrodružstvom. Cestou však Nema chytil potápač a uväznil ho v akváriu v Sydney. Tamojším vodcom je **Gill**, ktorý spolu s ďalšími obyvateľmi akvária plánuje útek. Marlin a Dory zažívajú počas svojho hľadania množstvo nebezpečných dobrodružstiev. Po čase si Marlin prizná, že musí veriť Nemovým schopnostiam a nerobiť si so všetkým také starosti. **Nemove dobrodružstvo pokračuje!** Naši priatelia Nemo, Marlin, Dory a Gill sa vydávajú na novú cestu, na ktorej chcú navštíviť **Crusha**. Crush je malá morská korytnačka, ktorá je unášaná Golským prúdom. A ich úlohou je opýtať sa jej, **koľko rokov sa dožívajú korytnačky**. Ponorte sa do hĺbín mora a buďte súčasťou cesty plnej dobrodružstva.

Hra obsahuje: 1 hrací plán, 4 kartičky s obrázkom jednotlivých postáv (Marlin, Dory, Gill, Nemo), 4 plastové stojančeky, 1 kocka, 1 farebná kocka, 12 kariet (1 akvárium, 1 pelikán, 3 žraloky, 3 veľryby, 1 Marlin, 1 Dory, 1 Gill, 1 Nemo), 1 pravidlá hry

Príprava hry • Každý hráč si vyberie jednu figúrku. Zamiešané karty sa položia obrázkom dole vedľa hracieho plánu. Pri hre 2 hráčov si každý zvolí 2 figúrky, s ktorými bude hrať. Pri hre 3 hráčov si každý hráč vyberie jednu figúrku, s ktorou bude hrať. Zvyšná figúrka sa z hry vyradí, rovnako ako karta s obrázkom tejto figúrky.

Začíname hrať! • Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína ten hráč, ktorý dokáže vymenovať 5 druhov rýb (napr.: kapor, štika). V prípade, že túto úlohu splní viac hráčov, začne najmladší z nich.

Čo sa môže prihodiť počas ťahu • Po umiestnení figúrok na štart hodte kockou a potom postúpte o toľko políčok vpred, koľko určila kocka. • **Pozor!** Ak vstúpíte na políčko, ktoré je už obsadené spoluhráčom, obsaďte toto políčko a súperu presuňte späť na najbližšie voľné biele políčko.

1. Ak vstúpíte na políčko s **jaskyňou**, musíte sa potopiť a preskúmať podvodný svet:

- Hodte **farebnou kockou**, ktorá určí, aký východ z jaskyne môžete použiť. Svoju figúrku posuňte na políčko jaskyne s príslušnou farbou pozadia, tak ako určila farebná kocka. Ďalšie dobrodružstvá budete prežívať až v ďalšom kole (ak na kocke padne pozadie, na ktorom figúrka stojí, ostávate na tomto políčku).

2. V prípade, že figúrka vstúpi na políčko s **hviezdicou**, **potiahnite kartu**, ktorá prezradí ďalší priebeh hry:

- Ak sa na potiahnutej karte objaví **obrázok inej ryby**, **vymeňte** si miesto s figúrkou, ktorá je na obrázku. Týmto ťah končí, a to aj v prípade, ak jedna z figúrok stojí na špeciálnom políčku (jaskyňa, hviezdica).
- Ak sa na karte objaví **+3, +5 či +8** → veľryba **posunie figúrku** o príslušný počet políčok **vpred**.
- Ak sa na karte objaví **-3, -5 či -8** → žralok **vráti figúrku** o príslušný počet políčok **späť**.
- Ani žralok ani veľryba nemôžu figúrku posunúť na políčka „Štart“ či „Ciel“. Po ťahu žraloka alebo veľryby sa môže figúrka dostať na špeciálne políčko s hviezdicou či jaskyňou. V tomto prípade ťah ešte neskončil a nasleduje akcia, ktorá tomuto políčku prináleží.
- Ak sa na potiahnutej karte objaví **akvárium** → **jedno kolo nehráte!**
- Ak sa na karte objaví **pelikán Nigel** → pomocou jeho zobáka sa môžete pohybovať rýchlejšie, tzn. získavate **hod kockou navyše**.

Použité karty odložte nabok. V prípade, že by sa karty minuli, znovu ich zamiešajte a položte na stôl obrázkami dole.

Koniec hry • Víťazom hry sa stáva hráč, ktorý ako prvý dohoní Crusha (na kocke nemusí padnúť presná hodnota). Hra nemusí skončiť príchodom prvého hráča na korytnačie políčko - aj ostatní hráči môžu na toto políčko doputovať.

A koľko rokov sa teda korytnačky dožívajú? • *Kuora malajská žije okolo 15 rokov.* • *Korytnačka skalná žije 20 – 40 rokov.* • *Korytnačka zelenkastá žije 60 – 80 rokov.* • *Korytnačka slonia žije okolo 100 rokov.* Viac informácií o živote korytnačiek nájdete v odbornej literatúre alebo na internete.

UPOZORNENIE! Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltnuté. Nebezpečenstvo udusenía.

Ak máte ku hre „Nemo“ nejaké otázky či pripomienky, obráťte sa na nás: PIATNIK PRAHA s.r.o. • info@piatnik.cz • www.piatnik.cz



Avantura se nastavlja!



HR

Artikl se preporuča za 2 do 4 igrača starija od 4 godine

Znate li priču o Nemu? Nemov izrazito brižan otac, klaun riba Marlin, pokušava pronaći svog sina (Nemo) uz pomoć tang ribe Dore koja pati od kratkoročnog gubitka pamćenja. Nemo, riba smiješnog načina plivanja, kojeg je odgojio otac Marlin u zaštitničkom okruženju, prvog školskog dana odlazi u potrazi za avanturom. Neposlušnog Nema uhvate ronionci, te se nađe u akvariju u Sydneyu, gdje se nalaze i ostale ribe koje pokušavaju smisliti način kako da pobjegnu iz akvarija te dođu do obližnjeg oceana. Vođa riba u akvariju je riba Jill, nekadašnji stanovnik velikog mora. Marlin i Dora doživljavaju bezbroj opasnih avantura tijekom putovanja i na kraju Marlin priznaje da se ne treba toliko brinuti za Nema i da treba vjerovati Nemovim vještinama. **Nemova avantura se nastavlja!** Naši prijatelji: Nemo, Marlin, Dora i Jill kreću na novi put kako bi posjetili Squirta, malu morsku kornjaču, koja je odplutala daleko sa Golfskom strujom. Žele ga pitati: **Koliko dugo kornjače žive?** Zaronite u duboko more i budite dio putovanja punog avanture!

Što ćete naći u kutiji: 1 ploča za igru, 4 lika (Marlin, Dora, Jill, Nemo), 4 lika, 1 kockica, 1 obojena kocka, 12 kartica (1 akvarij, 1 pelikan, 4 figure, 3 morska psa, 3 kita), 1 pravila

Priprema • Položite ploču na stol! Svaki igrač odabire lik. Promiješajte karte, te špil smjestite na stol tako da su karte okrenute prema dole uz ploču. Ako igraju samo dva igrača, svaki igrač bira 2 lika s kojima će igrati. Ako igraju 3 igrača, svaki izabere jednog lika, te jedan lik ne igra.

Počnite igrati! • U igri slijedite jedan drugoga u smjeru kazaljke na satu. Prvi igrač bi trebao biti onaj koji može navesti 5 različitih riba. Ako dva ili više igrača navedu 5 različitih riba, započinje igru mlađi igrač.

Kada si na redu • Stavite svoj lik na Start, zatim bacite kockicu. Pomićete se prema naprijed po broju točaka dobivenih na kocki.

Pažnja! Ako dolazite na zauzeto polje i zauzimate to mjesto, morate premjestiti ribu koja je na tom polju unatrag na prvo nenaseljeno bijelo polje.

1. Ako stanete na polje **špilje**, trebate roniti i istraživati podvodni špiljni svijet:
 - Bacate kockicu u boji, koja će vam pokazati koje boje izlaz trebate koristiti. Idete na polje špilje s bojom pozadine koju ste dobili na kockici i od tuda nastavite svoj put u slijedećem krugu (Može se dogoditi da su vaš izlaz i ulaz isti).
2. Ako stanete na polje **zvijezde**, trebate izvući karticu, koja će vam pokazati što treba učiniti:
 - Ako je na kartici nacrtana **slika druge ribe** → morate zamijeniti svoj lik s onim na slici. Nakon razmjene likova, ništa ne treba činiti, čak i ako se jedan ili oba lika koja su zamijenjena stoje na posebnom području (špilja, zvijezda).
 - Vaša kartica pokazuje **+3, +5 ili +8** → kit vas vodi naprijed za onoliko polja koliko pokazuje kartica.
 - Vaša kartica pokazuje **-3, -5 ili -8** → morski pas vas vraća za onoliko polja koliko pokazuje kartica. Ni morski pas, niti kit vas ne mogu odvesti na 'Start' ili 'End' polje. Ako nakon kartice akcije morskog psa ili kita stanete na posebno polje, u tom slučaju zadane akcije polja trebate izvršiti.
 - Vaša kartica pokazuje **Akvarij** → propuštate jedan krug!
 - Vaša kartica pokazuje **Nigel-pelikan** → u kljunu Pelikana možete se kretati brže. Bacate kockicu još jednom!

Nakon što je prošao Vaš red karticu koju ste koristili stavite na stranu. Ako su sve kartice iskorištene i nije preostala nijedna, ponovo promiješajte kartice i stavite ih na novu hrpu.

Kraj igre • Igrač koji prvi dostigne Squirta pobjednik je u igri (ne morate dobiti točan broj da završite igru).

Ako želite, možete se igrati dok svi ne dođu do polja kornjača.

Odgovor na veliko pitanje: "Koliko dugo kornjače žive?" je: Zelena kornjača živi oko 40-50 godina. • Morska kornjača živi oko 30-50 godina. • Pond slider kornjača živi oko 15-20 godina. • Div kornjača živi 150-200 godina. Možete pogledati više vrsta kornjača u knjigama ili na internetu.

UPOZORENJE! Nije za djecu ispod 3 godine starosti zbog sitnih dijelova koji mogu izazvati gušenje. Dijete ih može udahnuti ili progutati. • Ambalaža nije igračka, njome se dijete može ozlijediti. Potrebno ju je prije uporabe odstraniti skupa s dijelovima s kojima je artikl pričvršćen, ali ju sačuvajte jer sadrži važne informacije te za kasniju pohranu artikla.

Uvoznik za Hrvatsku: EUROM DENIS d.o.o.
Borongajska 81a, 10000 Zagreb
www.euromdenis.hr, tel.: +385 1 2307 000



Uvoznik za BiH: EUROM TOYS BH d.o.o.
Grabeška bb, 77000 Bihac
www.euromtoys.ba, tel.: +387 37 319 182
fax: +387 37 319 184

Avantura se nastavlja!



SRB Preporučeno za: uzrast 4+, 2-4 igrača

Znate li priču o Nemi? Nemov izrazito brižan otac klaun riba **Marlin**, koji pokušava pronaći svog sina (Nemu) uz pomoć *tang* ribe **Dore** koja pati od kratkoročnog gubitka pamćenja. Nemo, smešnog načina plivanja, kojeg je podigao njegov otac u zaista zaštitničkom okruženju, prvog školskog dana odlazi u potrazi za avanturom. Neposlušni Nemo biva uhvaćen od strane ronioca, te se nađe u akvariju u Sydneyu, gde su ostale ribe koje pokušavaju smisliti način kako da pobegnu iz akvarijuma te dođu do obližnjeg okeana. Vođa riba u akvarijumu je Jill, koji je nekad bio stanovnik velikog mora. Marlin i Dora doživljavaju bezbroj opasnih avantura tokom putovanja i na kraju Marlin priznaje da treba verovati Nemovim veštinama i ne brinuti za sve. **Nemova avantura se nastavlja!** Naši prijatelji: Nemo, Marlin, Dora i Jill kreću na novi put, žele posetiti **Squirt**, malu morsku kornjaču, koja je odplutala daleko sa Golfskom strujom. Žele ga pitati: **Koliko dugo kornjače žive?** Zaronite u duboko more i budite dio putovanja punog avanture!

Što ćete naći u kutiji: 1 ploča za igru, 4 lika (Marlin, Dora, Jill, Nemo), 4 lika, 1 kockica, 1 obojena kocka, 12 kartica (1 akvarijum, 1 pelikan, 4 figure, 3 morska psa, 3 kita), 1 pravila

Priprema • Postavite ploču na stol! Svaki igrač odabira lik. Promešajte karte i u špilju ih smestite okrenute prema dole uz ploču. Ako igraju samo dva igrača, svaki igrač bira 2 lika s kojima će igrati. Ako igraju 3 igrača, svaki izabere jednog lika, te jedan lik ne igra.

Počnimo igrati! • U igri sledite jedan drugoga u smeru kazaljke na satu. Prvi igrač bi trebao biti onaj koji može navesti 5 različitih riba. Ako dva ili više igrača navedu 5 različitih riba, započinje igru mlađi igrač.

Što kada je tvoj red • Stavite svoj lik na Start, zatim bacite kockicu. Pomićete se prema napred po broju tačaka. • **Pažnja!** Ako dolazite na zauzeto polje i zauzimate to mjesto, morate premestiti ribu koja je na tom polju unatrag na prvo nenaseljeno belo polje.

1. Ako stanete na polje **pećine**, trebate roniti i istraživat podvodni pećinski svet:

- Bacate kockicu u boji, koja će vam pokazati koje boje izlaz trebate koristiti. Idete na polje pećine s bojom pozadine koju ste dobili na kockici i od tuda nastavite svoj put u sledećem krugu (Može se dogoditi da su vaš izlaz i ulaz isti).

2. Ako stanete na polje **zvezde**, trebate izvući karticu, koja će vam pokazati što treba učiniti:

- Ako je na kartici nacrtana **slika druge ribe** → morate zameniti svoj lik s onim na slici. Nakon razmene likova, ništa ne treba činiti, čak i ako se jedan ili oba lika koja su zamenjena stoje na posebnom području (pećina, zvijezda).
- Vaša kartica pokazuje **+3, +5 ili +8** → kit vas vodi napred za onoliko polja koliko pokazuje kartica.
- Vaša kartica pokazuje **-3, -5 ili -8** → morski pas vas vraća za onoliko polja koliko pokazuje kartica. Ni morski pas, niti kit Vas ne mogu odvesti na 'Start' ili 'End' polje. Ako nakon kartice akcije morskog psa ili kita stanete na posebno polje, u tom slučaju zadane akcije polja trebate izvršiti.
- Vaša kartica pokazuje **Akvarijum** → propuštate jedan krug!
- Vaša kartica pokazuje **Nigel-pelikan** → u kljunu Pelikana možete se kretati brže. Bacate kockicu još jednom!

Nakon što je prošao Vaš red karticu koju ste koristili stavite na stranu. Ako su sve kartice iskorištene i nije preostala nijedna, ponovo promešajte kartice i stavite ih na novu hrpu.

Kraj igre • Igrač koji prvi dostigne Squirta pobednik je u igri (ne morate dobiti točan broj da završite igru).

Ako želite, možete se igrati dok svi ne dođu do polja kornjača.

Odgovor na veliko pitanje: "Koliko dugo kornjače žive" je: Zelena kornjača živi oko 40-50 godina. • Morska Hawksbill kornjača živi oko 30-50 godina. • Pond slider živi oko 15-20 godina. • Div kornjača živi 150-200 godina. Možete pogledati više vrsta kornjača u knjigama ili na internetu.

UPOZORENJE! Nije za decu ispod 3 godine starosti zbog sitnih delova koji mogu izazvati gušenje. Dete ih može udahnuti ili progutati. • Ambalaža nije igračka, njome se dete može povrediti. Potrebno ju je pre upotrebe odstraniti skupa s delovima s kojima je artikl pričvršćen, ali je sačuvajte jer sadrži važne informacije te za kasnije spremanje artikla.

Uvoznik za Srbiju:
EUROM-DENIS d.o.o.
Edvarda Kardelja 106a, 24000 Subotica



www.euromdenis.rs
tel.: + 381 24 543 199
fax: +381 24 544 104

Pustolovščina se nadaljuje!



(SLO) Primerno za 2-4 igralce stare več kot 4 leta

Poznate zgodbo o Nemu? Nemov oče **Marlin** je zelo zaščitniška riba, ki skuša najti svojega sina ob pomoči ribice **Dori**, ki trpi za izgubo kratkoročnega spomina. Nemov smešni način plavanja je povzročil njegov preveč skrbni oče. Zato ni presenetljivo, ko Nemo prvi šolski dan zapusti skupino in si poišče pustolovščino. Neposlušnega Nema ujame potapljač in znajde se v akvariju v Sydneyu, kjer ostale ribe skušajo narediti načrt za pobeg. Vodja rib, ki živijo v akvariju je **Škrgec**, ki je prav tako prišel iz oceana in sanja, da bi se nekoč vrnil vanj. Marlin in Dori med iskanjem doživita ogromno nevarnih pustolovščin in na koncu Marlin prizna, da ne sme preveč skrbeti za Nema in mora zaupati njegovim veščinam. **Nemova pustolovščina se nadaljuje!** Naši prijatelji: Nemo, Marlin, Dori in Škrgec začnejo novo potovanje, da bi obiskali malo morsko **Želvo**, ki je odplavala z zalivskim tokom. Želijo jo vprašati: **Kako dolgo živijo želve?** Potopite se v globine morja in bodite del tega potovanja polnega pustolovščin!

Kaj se nahaja v škatli: 1 igralna plošča, 4 figurice (Marlin, Dori, Škrgec, Nemo), 4 plastični podstavki, 1 številčna kocka, 1 barvna kocka, 12 kart (1 akvarij, 1 pelikan, 4 figurice, 3 morski psi, 3 kiti), 1 pravila

Priprava • Položite igralno ploščo na mizo! Vsak igralec si izbere figurico. Premešajte karte in jih kot zakrit kup položite na mizo ob igralno ploščo. Če sodelujeta le 2 igralca, si vsak igralec izbere po 2 figurici s katerima bo igral. Če sodelujejo 3 igralci, iz igre odstranite karte, ki ne pripadajo nobenemu igralcu.

Začnite z igro! • Igra poteka v smeri urinega kazalca. Igro začne igralec, ki našteje 5 različnih rib. Če dva ali več igralcev našteje 5 rib, najmlajši med njimi začne igro.

Kaj se zgodi, ko ste na vrsti • Vašo figurico položite na polje Start, nato vrzite kocko. Figurico premaknite toliko polj naprej, kot prikazuje kocka. • **Opozorilo!** Če se vaša poteza konča na zasedenem polju, potem premaknite figurico soigralca nazaj na prvo nezasedeno belo polje.

1. Če prispete na polje z **votlino**, morate zaplavati v votlino in raziskati podvodni sistem:

- Vrzite barvno kocko, ki vam bo povedala, kateri barvni izhod boste uporabili. Premaknite figurico na polje, ki je obravnavo enako kot prikazuje kocka in naslednji krog nadaljujte potovanje s tega polja. (Lahko se pripeti, da je vhod in izhod enako polje.)

2. Če prispete na polje z **zvezdo**, morate povleči karto, ki vam bo povedala kaj morate narediti:

- Če je na karti slika **druge ribe** → morate **zamenjati** svojo figurico s tisto, ki jo prikazuje karta. Po zamenjavi ne izvedete nobenih akcij, četudi ena izmed figuric stoji na posebnem polju. (votlina, zvezda)
- Če karta prikazuje **+3, +5 ali +8** → vas kit **ponese naprej** za zapisano število polj na karti.
- Če karta prikazuje **-3, -5 ali -8** → vas morski pes **ponese nazaj** za zapisano število polj na karti. Niti karta kita, niti karta morskega psa vas ne more ponesti pred polje "Start" ali za polje "End". Po karti kita ali morskega psa, se lahko ustavite na novem posebnem polju. V tem primeru morate izvesti tudi to akcijo.
- Če karta prikazuje **akvarij** → **izgubite en krog!**
- Če karta prikazuje pelikana **Nigel-a**, → se lahko na pelikanovem hrbtu premikate hitreje. **Vrzite kocko še enkrat!**

Ob koncu poteze dajte uporabljeno karto na stran. Če uporabite vse karte, ponovno premešajte karte in jih kot zakrit kup postavite ob igralno ploščo.

Konec igre • Igralec, ki prvi doseže Želvo, je zmagovalec igre (ni potrebno prikockati točnega števila pik za zmago).

Če želite, lahko nadaljujete igro, dokler vsi igralci ne prispejo do končnega polja.

Odgovor na veliko vprašanje: **"Kako dolgo živijo želve?"** je • Zelena želva živi 40-50 let. • Morska želva živi 30-50 let. • Gizdava živi 15-20 let. • Orjaška želva živi 150-200 let. Ogledate si lahko se več vrst želv v knjigah ali na internetu.

OPOZORILO! Ni primerno za otroke do 3. let, ker vsebuje majhne dele, kateri lahko privedejo do zadušitve. Otrok jih lahko vdihne ali pogoltne. Embalaža ni igrača, z njo se otrok lahko poškoduje.

Uvoznik za Slovenijo:
EUROM-DENIS-TOYS d.o.o.
Cesta v Gorice 8, 1000 Ljubljana



www.eurom-denis-toys.si
tel. +386 1 256 0873