Instruction

HU SK CZ RO PL SLO SRB

GOBLIN'S TREASURE

Item-No.: 230-57

Cikkszám: 230-57

HU

Koboldok kincse

Figyelem! A játék apró, könnyen lenyelhető részeket tartalmaz, így kérjük, ne adja 3 évnél fiatalabb gyermekek kezébe!

Játék 2-4 személynek 5 éves kortól. A játékidő kb. 20 perc.

Tartalma: 1 fa játéktábla, 4 fa bábu, 1 dobókocka, kb. 68 fa elem (1 kincsesláda, 25 gomba, 12 varázs szütyő, 30 lóhere)

A mesebeli erdő öreg királyának utolsó kívánsága az, hogy a trónt egy fiatal, rátermett utódnak adhassa át. Szeretné, ha a korona annak a fejére kerülne, aki a legjobban rászolgál erre, ezért versenyt hirdet. Legdrágább kincseit egy ládikába, valahova az erdő mélyébe rejtette. Aki megszerzi, azé a trón. 4 bátor és elszánt kobold száll harcba a királyi címért, és vág neki a hosszú útnak.

A játék menete: válasszatok magatoknak 1-1 kobold bábut és állítsátok őket a színüknek megfelelő start mezőkre! A nyilak mutatják a haladási irányt, a kockával dobott szám pedig azt, mennyit léphettek majd előre. Egymás után, az óramutató járásával megegyező irányban haladva dobjatok! Utatok során lóherét, gombát és varázs szütyőt kell gyűjtenetek. 3 lóherééért cserébe kaptok 1 gombát, és 3 gombáért kaptok 1 varázs szütyőt. Aki legelőször gyűjt össze 3 varázs szütyőt, elnyeri a trónt, ugyanis a szütyőkben vannak elrejtve a kincses ládához vezető út térkép darabjai. Vannak üres mezők, azokon természetesen nem tudtok semmit gyűjteni. A többi mezőn gombát, 1 vagy 2 lóherét szerezhettek. Ha oda léptek, ahol a gyík van, a következő játékos dobhat, ha pedig oda, ahol a hernyó gombát vagy lóherét eszik, vissza kell adnotok 1 gombát vagy 1 lóherét. A táblán 4, sárga csillaggal jelölt beváltóhelyet találtok. Az egyiken csak gombát (3 lóherééért cserébe), a másikon csak varázs szütyőt (3 gombáért cserébe) kaptok. Ha úgy léptek a gomba vagy a szütyő beváltó helyre, hogy még nincs elegendő lóherétek/gombátok, akkor ajándékba kaptok 1 gombát vagy 1 szütyőt, a mezőnek megfelelően. A csillaggal jelölt fáknál beválthatjátok a lóheréket és a gombákat is, de azoknál nincsenek ajándékok. Ha a kockával dobtok csillagot és van 3 lóherétek vagy 3 gombátok, beválthatjátok őket. Ha nincs, akkor a következő játékos van soron.
Egyszerre akár több dolgot is beválthattok. Tegyük fel, hogy van 6 lóherétek és 3 gombátok, azért kaptok 2 gombát és 1 szütyőt. Ha még ezeken felül marad lóherétek, gombátok vagy szütyőtök, és az imént beváltott dolgokkal együtt elérné azt a mennyiséget, hogy ismét beváltható legyen, azt már csak a következő körben tehetitek meg.
Jó gyűjtögetést!

A játék célja: a megfigyelőképesség, a logika és a versenyszellem fejlesztése.
A gyerekek játszva tanulják meg az adni, venni fogalmakat és számolgatni.

Használati utasítás: Kérjük, őrizze meg a csomagolást és a használati utasítást! Szeretnénk felhívni szíves figyelmüket, hogy a játék alapanyaga fa, és a fa környezeti hatásokra „dolgozik”, ezért tárolása egyenletes hőmérsékleten történjen, ne túl száraz vagy nedves helyen!

Kívánjuk, hogy játékunk sok közös élménnyel gazdagítson kicsiket és nagyokat egyaránt!

Kód: 230-57

SK

Poklad škriatkov

Pozor! Hra obsahuje malé častice, ktoré môže dieťa ľahko prehltnúť,
preto ich nedávajte deťom do 3 rokov!

Nevhodné pre deti do 5 rokov! Hru môžu hrať 2-4 osoby. Hrací čas cca 20 minút.

Obsah: 1 drevená hracia tabuľa, 4 drevené bábky, 1 drevená hracia kocka, cca 68 drevených kartičiek (1 truhlica s pokladom, 25 hríbikov, 12 zázračných mešcov, 30 štvorlístkov)

Posledným želaním starého kráľa rozprávkového lesa je, aby trón odovzdal mladému, udatnému nasledovníkovi. Prial by si, aby sa koruna dostala na hlavu tomu, kto si ju najviac zaslúži, a preto vyhlási súťaž. Svoje najvzácnejšie poklady uložil do truhlice, ktorú zaniesol hlboko do lesa. Kto ju získa, tomu bude patriť trón. 4 odvážni a odhodlaní škriatkovia sa pustia do boja o kráľovský titul a vydajú sa na dlhú cestu.

Priebeh hry: Vyberte si 1-1 škriatka a postavte ich na políčko štart príslušnej farby! Šípky ukazujú smer cesty a s kockou hodené číslo koľko krokov treba ísť dopredu. Hádžete za sebou v smere hodinových ručičiek. Počas cesty musíte pozbierať štvorlístky, hríbiky a zázračné mešce. Výmenou za 3 štvorlístky dostanete 1 hríbik a za 3 hríbiky dostanete 1 zázračný mešec. Kto ako prvý nazbiera 3 zázračné mešce, získava trón, keďže v mešcoch sú ukryté časti mapy vedúce k truhlici s pokladom. Sú prázdne políčka, na ktorých nezbierate nič. Na ostatných políčkach zbierate hríbiky, 1 alebo 2 štvorlístky. Ak stúpite tam, kde je jašterička hádže nasledujúci hráč a keď stúpite tam, kde je červík, ktorý obhrýza hríbik alebo štvorlístok, musíte vrátiť naspäť 1 hríbik alebo 1 štvorlístok. Na tabuli nájdete 4, žltou hviezdou označené políčka na zámenu. Na jednom len hríbik (zámenou za 3 štvorlístky), na druhom len zázračné mešce (zámenou za 3 hríbiky). Ak tak stúpite na políčko na zámenu buď za hríbik alebo zázračný mešec a nemáte dostatok štvorlístkov/ hríbikov, dostanete do daru 1 hríbik alebo mešec podľa toho, na aké políčko stúpite. Štvorlístky a hríbiky môžete zameniť aj pri stromoch označených hviezdičkou, ale tu nie sú darčeky. Ak kockou hodíte hviezdičku a máte 3 štvorlístky alebo 3 hríbiky, môžete ich zameniť. Ak nemáte, tak na rade je nasledujúci hráč. Naraz môžete zameniť aj viac vecí. Dajme tomu, že máte 6 štvorlístkov a 3 hríbiky, za ne dostanete 2 hríbiky a 1 mešec. Ak vám okrem toho ešte ostanú štvorlístky, hríbiky alebo mešce a s teraz zamenenými vecami dokopy dosiahneme potrebný počet, aby boli znova zameniteľné, ale tak môžeme urobiť až v nasledujúcom kole. Príjemné zbieranie!

Cieľ hry: pozorovacie schopnosti, logika a súťaživosť.
Deti sa hravou formou naučia pojmy: dávať, brať a počítať.

Návod na použitie: Obal hračky a návod na použitie uschovajte! Radi by sme Vás upozornili, že hračka je vyrobená z dreva, preto ju skladujte na stredne vlhkom mieste, aby sa nezosušila, ani nenavlhla.

Prajeme Vám, aby radosť z tejto hry splnila Vaše očakávania a obohatila všetkých o veľa dobrých skúseností ako i krásnych zážitkov!

Kód: 230-57

CZ

Poklad skřítků

Pozor! Hra obsahuje malé částice, které může dítě lehce spolknout, proto je nedávejte dětem do 3 let!

Nevhodné pro děti do 5 let! Hru mohou hrát 2-4 osoby. Hrací čas cca 20 minut.

Obsah: 1 dřevěná hrací tabule, 4 dřevěné loutky, 1 dřevěná hrací kostka, cca 68 dřevěných kartiček (1 truhlice s pokladem, 25 hříbků, 12 zázračných měšců, 30 čtyřlístků)

Posledním přáním starého krále pohádkového lesa je, aby trůn odevzdal mladému, udatnému následovníkovi. Přeje si, aby se koruna dostala na hlavu tomu, kdo si ji nejvíc zaslouží, a proto vyhlásí soutěž. Svoje nejvzácnější poklady uložil do truhlice, kterou odnesl do hlubokého lesa. Kdo ji získá, tomu bude patřit trůn. 4 odvážní a odhodlaní skřítci se pustí do boje o královský titul a vydají se na dlouhou cestu.

Průběh hry: Vyberte si 1-1 skřítka a postavte je na políčko start příslušné barvy! Šipky ukazují směr cesty a kostkou hozené číslo kolik kroků je třeba jít dopředu. Házíte za sebou po směru hodinových ručiček. V průběhu cesty musíte nasbírat čtyřlístky, hříbky a zázračné měšce. Výměnou za 3 čtyřlístky dostanete 1 hříbek a za 3 hříbky dostanete 1 zázračný měšec.
Kdo jako první nasbírá 3 zázračné měšce, získává trůn, protože v měšcích jsou ukryté části mapy vedoucí k truhlici s pokladem. Jsou prázdné políčka, na kterých nenasbíráte nic. Na ostatních políčkách sbíráte hříbky, 1 a nebo 2 čtyřlístky. Když stoupnete tam, kde je ještěrka, hází následující hráč a když stoupnete tam, kde je červík, který okusuje hříbek a nebo čtyřlístek, musíte vrátit nazpět 1 hříbek a nebo 1 čtyřlístek. Na tabuli najdete 4, žlutou hvězdou označené políčka na záměnu.
Na jednom jen hříbek (záměnou za 3 čtyřlístky), na druhém jen zázračné měšce (záměnou za 3 hříbky). I když stoupnete na políčko na záměnu buď za hříbek a nebo zázračný měšec a nemáte dostatek čtyřlístků/ hříbků, dostanete do daru 1 hříbek a nebo měšec podle toho, na jaké políčko stoupnete. Čtyřlístky a hříbky můžete zaměnit i při stromech označených hvězdičkou, ale tady nejsou dárky. Když kostkou hodíte hvězdičku a máte 3 čtyřlístky a nebo 3 hříbky, můžete je zaměnit. Pokud nemáte, tak na řadě je následující hráč. Najednou můžete zaměnit i víc věcí. Dejme tomu, že máte 6 čtyřlístků a 3 hříbky, za ně dostanete 2 hříbky a 1 měšec. Když vám mimo toho ještě zůstanou čtyřlístky, hříbky a nebo měšce a se všemi zaměněnými věcmi dohromady dosáhneme potřebný počet, aby byli opět zaměnitelné, tak to můžeme udělat až v příštím kole.
Příjemné sbírání!

Cíl hry: pozorovací schopnosti, logika a soutěživost.
Děti se hravou formou naučí pojmy: dávat, brát a počítat.

Návod na použití: Obal hračky a návod na použití uschovejte! Rádi bychom Vás upozornili, že hračka je vyrobená ze dřeva, proto ji skladujte na středně vlhkém místě, aby se nevysušila, ani nenavlhla.

Přejeme Vám, aby radost z této hry splnila Vaše očekávání a všechny obohatila o mnoho dobrých zkušeností a krásných zážitků!

Nr.-Art.: 230-57

RO

Comoara spiriduşilor

Atenţie! Nerecomandat copiilor sub 3 ani, deoarece conţine piese mici ce pot fi înghiţite!

Joc pentru 2-4 jucători cu vârsta peste 5 ani. Durata jocului cca. 20 de min.

Conţinut: 1 tablă de joc din lemn, 4 pioni spiriduşi din lemn, 1 zar, cca. 68 piese din lemn
(1 lădiţă cu comori, 25 ciuperci, 12 săculeţi magici, 30 trifoi)

În pădurea fermecată trăieşte un rege bătrân care nu are urmaşi. Ultima lui dorinţă este de a lăsa împărăţia sa unui moştenitor tânăr, apt pentru coroană. Pentru a găsi acest tânăr s-a hotărât să organizeze în întreaga împărăţie un concurs. Comorile cele mai de preţ le-a pus într-o lădiţă şi le-a ascuns în adâncul pădurii. Cel care găseşte lădiţa cu comori va fi urmaşul de drept al regelui.
4 spiriduşi viteji şi curajoşi s-au hotărât să-şi încerce norocul.

Jocul: Fiecare jucător îşi alege câte un spiriduş şi îl aşează pe căsuţa start, corespunzătoare culorii spiriduşului. Săgeţile indică direcţia de deplasare a pionilor. Se joaca în sensul acelor de ceasornic. Fiecare jucător înaintează atâţia paşi cât indică numărul de pe zarul aruncat. În timpul jocului trebuie să adunaţi cât mai mulţi trifoi, ciuperci şi săculeţi magici. Pentru 3 trifoi veţi primi o ciupercă magică, iar pentru 3 ciuperci veţi primi 1 săculeţ magic. Cel care va reuşi primul să strângă 3 săculeţi magici va fi urmaşul drept al regelui. Veţi găsi și căsuțe goale care nu indică nimic, căsuțe cu ciuperci sau cu 1- 2 trifoi. În cazul în care ajungeţi pe căsuță goală nu veţi primi nimic, dacă este o căsuță cu şopârlă staţi o tură şi va arunca următorul jucător. În cazul în care este o omidă care mănâncă un trifoi sau o ciupercă, veţi fi nevoit să daţi înapoi un trifoi sau o ciupercă. Pe tabla de joc veţi găsi 4 locuri semnate cu o stea galbenă, unde puteţi schimba piesele adunate. Veţi primi o ciupercă (în schimbul a 3 trifoi) şi un săculeţ magic (în schimbul a 3 ciuperci). În cazul în care ajungeţi pe o astfel de căsuță, dar nu aveţi încă suficienţi trifoi sau ciuperci, veţi primi cadou o ciupercă sau un săculeţ. La „pomul cu steluţa galbenă” puteţi schimba trifoiul şi ciupercile, dar în schimb nu veţi primi cadou. În cazul în care aruncaţi cu zarul „steluţă” şi aveţi 3 trifoi sau 3 ciuperci atunci îi puteţi schimba, dacă nu, atunci este rândul următorului jucător. Puteţi schimba deodată mai multe lucruri. Să presupunem că aveţi 6 trifoi şi 3 ciuperci, veţi primi 2 ciuperci şi un săculeţ. Dacă vă mai rămân ciuperci şi săculeţi şi după ce aţi schimbat, atunci veţi putea schimba din nou doar în tura următoare.
Colectare plăcută!

Scopul jocului: Dezvoltă capacitatea de observare, gândirea logică şi spiritul competitiv.
Prin joc copiii învaţă să socializeze cu alţi copii, dar şi noţiunea de a da, a primi, şi a calcula.

Instrucţiuni de utilizare: Vă rugăm păstraţi ambalajul şi instrucţiunile de utilizare!
Vă atragem atenţia că materialul de bază este lemnul care într-un anumit mediu reacţionează, de aceea trebuie păstrat la o temperatură constantă.

Distracţie plăcută!

Kod produktu: 230-57

PL

Skarb elfów

Uwaga! Zabawka zawiera małe elementy, które mogłyby zostać połknięte.
Nieodpowiednia dla dzieci poniżej 3 roku życia!

Gra jest przeznaczona dla dzieci powyżej 5 roku życia! W grę mogą grać 2-4 osoby. Czas gry cca 20 minut!

Zawartość: 1 drewniana plansza do gry, 4 drewniane figurki, 1 drewniana kostka do gry, cca 68 drewnianych kart (1 skrzynka zawierająca skarb, 25 grzybków, 12 cudownych woreczków, 30 listków koniczynki).

Stary król bajkowego lasu ma ostatnie życzenie: pragnie oddać koronę młodemu, zdatnemu następcy tronu. Chce aby koronę dostał ten kto będzie na nią najbardziej zasługiwał i dlatego ogłosił zawody. Wszystkie swoje najcenniejsze skarby umieścił do skrzynki, którą następnie schował w głębokim lesie. Ten kto pierwszy trafi do skrzynki ze skarbem zostanie następcą tronu. 4 dważnych elfów decyduje się na bój o królewski tytuł i wyrusza w długą podróż pełną przygód.

Przebieg gry: Wybierzcie sobie 1-1 elfa i postawcie go na pole startowe odpowiedniego koloru! Strzałki wskazują kierunek drogi. Na planszy grającej posuwacie się w zależności od punktów rzuconych kostką. Rzucajcie systematycznie w kierunku ruchu wskazówek zegara. Podczas podróży musicie nazbierać listki koniczynki, grzybki oraz cudowne woreczki. Zamieniając 3 listki koniczynki gracz może dostać 1 grzybka natomiast za 3 grzybki zdobywa 1 cudowny woreczek. Kto pierwszy zdobędzie 3 cudowne woreczki - zdobywa tron, ponieważ w woreczkach znajdują się części mapy wskazującej drogę do skrzynki kryjącej w sobie skarb. Na planszy są również puste pola, na których niestety nie zdobywa się nic.
Na pozostałych polach natomiast zbieracie grzybki, 1 albo 2 listki koniczynki. Jeśli gracz stanie na pole, na którym będzie jaszczurka wtedy czeka jedną kolejkę, rzut kostką przysługuje następnemu graczowi. Jeśli gracz stanie na pole, na którym będzie robaczek obgryzający grzybka albo listek koniczynki wtedy musi oddać 1 grzybka albo jeden listek koniczynki. Na planszy znajdują się 4 pola zaznaczone żółtą gwiazdą, które służą do zamiany. Na jednym tylko grzybek (zamiana za 3 listki koniczynki), na drugim tylko cudowne woreczki (zamiana za 3 grzybki). Jeśli gracz stanie na takie pole zaznaczone żółtą gwiazdą służące na zamianę bądź za grzybka albo cudowny woreczek a nie ma wystarczającej ilości listków koniczynki/grzybków dostaje w prezencie 1 grzybka albo listek kniczynki w zależności od tego na jakim polu się znalazł. Listki koniczynki i grzybki można zamieniać również przy drzewkach zaznaczonych gwiazdką ale w tym przypadku nie ma prezentów. Jeśli rzucisz kostką gwiazdkę i masz 3 listki koniczynki albo 3 grzybki możesz ich zamienić. Jeśli nic nie masz wtedy kostkę oddajesz następnemu graczowi. Można jednorazowo zamienić więcej zdobyczy. Przykładowo jeśli gracz ma 6 listków koniczynki i 3 grzybki dostanie za nie 2 grzybki i 1 cudowny woreczek. Jeśli pomimo tego zostaną graczowi listki koniczynki albo grzybki i razem ze wszystkimi zdobyczami osiągnie potrzebną ilość pozwalającą na zamianę może je zamienić ale aż w następnym kole.
Życzymy pomyślnych zbiorów!

Cel gry: umiejętność obserwacji, logika i konkurencja.
Dzieci formą zabawy uczą się pojęć: dać, brać oraz liczyć

Instrukcja przechowywania: Prosimy o zachowanie instrukcji oraz opakowania!
Informujemy, że zabawka jest wykonana z drewna. Prosimy więc o przechowywanie w miejscu zabezpieczającym przed nawilgnięciem bądź wysuszeniem!

Życzymy udanej zabawy i wspaniałych wrażeń. Wierzymy, że gra spełni wasze oczekiwania i obogaci was o mnóstwo doświadczeń!

Številka artikla: 230-57

SLO

Zaklad škratov

Pozor! Igrača ni primerna za otroke pod 3 leta, saj vsebuje majhne delce, ki jih lahko pogoltnejo.

Igra za 2 do 4 osebe od petega leta starosti, trajanje igre je 20 minut.

Vsebina: 1 lesena igralna površina, 4 figurice, 1 lesena kocka za metanje, pribl. 68 lesenih elementov (1 zabojček z zakladom, 25 gob, 12 čarobnih torb, 30 deteljic).

Poslednja želja starega kralja čarobnega gozda je bila, da bo prestolonaslednik mlad, pogumen in vesten. Njegova želja je, da krono prejme tisti, ki si to najbolj zasluži, zato je organiziral tekmovanje. Njegov najdragocenejši zaklad je treba poiskati v mračnem in skritem delu čarobnega gozda. Na ta izziv so se odzvali štirje najbolj pogumni in najbolj odločni škrati kraljestva.

Pravila igranja: Izberite škrata in ga postavite na ustrezno barvo startnega polja. Puščice kažejo smer, vsak pa premakne svojo figurico za toliko polj, kolikor vrže z leseno kocko. Igralci igrajo v nasprotni smeri urinega kazalca, eden za drugim. Spotoma nabirajo deteljice, gobe in čarobne torbe.
Kdor prvi zbere tri čarobne torbe zmaga, saj so v torbah deli načrta poti do skrivnostnega zaklada.
Seveda na praznih poljih nič ne morete nabirati, na ostalih pa nabirate gobe ali do dve detelji.
Če pridete na polje kjer je kuščar, v naslednjem krogu ne igrate, če pa pridete na polje kjer gosenica je gobo ali deteljico, morate to, kar gosenica je odložiti (gobo ali deteljico). Na igralni površini imate z zvezdico označena polja, kjer lahko svoje stvari zamenjate. Na nekaterih lahko zamenjate samo tri detelje za gobo, na nekaterih pa tri gobe za eno čarobno torbo. Če pridete na polje z zvezdico in nimate dovolj gob oz. deteljic, dobite eno deteljo oz. gobo, odvisno na katero polje ste prišli. Zamenjate lahko tudi na poljih, kjer je les z zvezdicami, vendar pa tukaj ničesar ne dobite, če nimate dovolj gob oz. detelj.
Če pri metanju kocke vržete zvezdico, prav tako lahko 3 gobe oz. 3 detelje zamenjate, če pa nimate dovolj stvari za zamenjavo, meče naslednji igralec. V istem krogu lahko zamenjate več stvari, npr. Če imate 6 detelj in 3 gobe lahko za to dobite 2 gobi in 1 čarobno torbo. Če pa ste po zamenjavi sestavili tri karte za novo zamenjavo, morate počakati da znova pridete na polje z zvezdico oz. vržete zvezdico s kocko.
Želimo vam obilo zabave pri nabiranju.

Cilj igre: razvija zmožnosti opazovanja, logike in tekmovalnega duha.
Otroci se na zabaven način naučijo dajanja, dobivanja in zbiranja.

Navodila za uporabo: Prosimo da shranite originalna navodila in embalažo! Bodite pozorni na to, da je igrača narejena iz lesa, ki je naravni material. Igro hranite pri sobni temperaturi in v suhem prostoru.

Upamo da bo igra v zadovoljstvo in veselje tako malim kot velikim!

Broj artikla: 230-57

SRB

Blago vilenjaka

Pažnja! Igračka sadrži sitne elemente koje je lako progutati, zato Vas molimo da je držite van domašaja dece mlađe od 3 godine.

Igra za 2 do 4 osobe od 5 godina starosti, trajanje igre je 20 minuta.

Sadržaj: 1 drvena tabla, 4 figrurice, 1 drvena kocka za bacanje, pribl. 68 drvenih elemenata (1 sanduče sa blagom, 25 pečurki, 12 čarobnih torbi, 30 detelina).

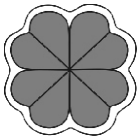
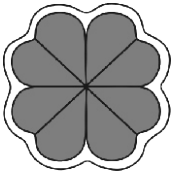
Poslednja želja starog kralja čarobne šume je da naslednik prestola bude mlad, hrabar i vešt. Želja mu je da krunu dobije onaj ko to najviše zaslužuje, zato je stari kralj organizovao takmičenje. Njegovo najvrednije blago treba pronaći u mračnom i skrivenom delu čarobne šume. Na ovaj izazov su krenula 4 najhrabrija i najodlučnija vilenjaka u kraljevstvu.

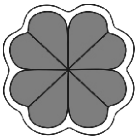
Princip igre: Izaberite vilenjake, i stavite ih na polja starta u boji figurica. Strele pokazaju pravac, a svako pomera figuricu za onoliki broj polja koliki broj dobije bacanjem kocke. Igrači igraju u krug, suprotno kretanju kazaljke na satu, jedan za drugim. Usput treba sakupljati deteline, pečurke i čarobne torbe. Za tri deteline dobijate jednu pečurku, a za tri pečurke dobijate jednu čarobnu torbu. Ko prvi sakupi tri čarobne torbe pobeđuje jer se u tim torbama nalaze delovi mape koja vodi do blaga. Naravno na praznim poljama ne možete ništa sakupiti, a na ostalima skupljate pečurke ili jednu do dve deteline. Ako stanete na polje gde je gušter, ne igrate u sledećem krugu, a ako stanete na polje gde gusenica jede pečurku ili detelinu, morate vratiti ono što gusenica jede (detelinu ili pečurku). Na tabli imate četiri polja označena zvezdom gde možete da zamenite svoje stvari. Na nekim samo možete menjati tri deteline za pečurku, a na drugima samo tri pečurke za čarobnu torbu. Ako stanete na ova polja a nemate dovoljno pečurki ili detelina dobijate na poklon pečurku ili detelinu u zavisnosti na kojem se polju nalazite. Zamena se može obaviti i na poljama gde su drva sa zvezdama, ali tu ne dobijate na poklon ništa ako nemate dovoljno pečurki ili detelina za zamenu. Ako bacanjem kockice dobijete zvezdu i imate 3 deteline ili 3 pečurke isto možete obaviti zamenu, ali ako nemate dovoljno za zamenu sledeći igrač baca kockicu. Odjednom možete zameniti više stvari, npr. ako imate 6 detelina i 3 pečurke, za to dobijate 2 pečurke i 1 čarobnu torbu. Ali ako ste sa tim kompletirali trojke za zamenu, morate sačekati da ponovo stanete na polje zamene ili da zvezdicu dobijete bacanjem kockice. Želimo Vam zabavno sakupljanje!

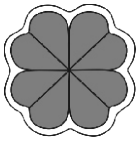
Cilj igre: razvija moć zapažanja, logiku i takmičarski duh. Deca kroz zabavu uče pojmove davanja, dobijanja i sabiranje.

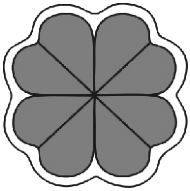
Upustvo za upotrebu: Molimo Vas da sačuvate originalno pakovanje i upustvo za upotrebu! Želeli bi da Vas podsetimo da je igračka napravljena od drveta. Molimo Vas da je držite na sobnoj temperaturi i ne izlažite vlazi.

Nadamo se da će naša igra doneti mnogo veselja i radosti za male i za velike!







CTF Toys S.R.L.
Str. Constantin Noica Bl. D12 Ap. 3
300199 Timişoara
Romania
Tel.: 004-0731-864852
Fax: 004-0356-008517

CTF Toys d.o.o.
Senćanski put 131
24000 Subotica
Serbia
Tel.: 00381-60-5580041
Fax: 00381-24-410081

Creative Toys Faktory
Nyárfa sor 1
8474 Csabrendek
Hungary
Tel.: 0036-87-553200
Fax: 0036-87-553018

www.ctf-co.eu
info@ctf-co.eu

Creative Toys Faktory s.r.o
Ku Bratke 1
934 05 Levice
Slovakia
Tel.: 00421-902-950555
Fax: 00421-36-6304480