

AGE | 3-8 | 2+ | 10+

TACTIC

JUMPY



PLAY
TIME

 **SÄÄNNÖT**

Sisältö: 1 pelilauta, 3 muovieläintä, 33 korttia.

Pelin tavoite

Kerää ensimmäisenä viisi korttia nappaamalla oikea eläin ennen muita!

Pelivalmistelut

- ▶ Aseta pelilauta pöydän keskelle ja aseta eläinhahmot laudalle niin, että jokainen niistä on selvästi omalla alueellaan pelilaudalla.
- ▶ Sekoita kortit ja aseta pakka pelilaudan viereen.

Peli voi alkaa!

Pelin kulku

1. Vanhin pelaaja aloittaa kääntämällä päällimmäisen kortin pakasta. Kortissa on jokin eläimestä tietyn värisellä taustalla!
2. KAIKKI pelaajat tarkistavat, vastaako kortin kuva pelilaudalla olevaa tilannetta.
 - ▶ Onko eläinhahmo samanvärisellä alustalla kuin kuvassa?
3. Jos kortti vastaa pelilaudan tilannetta, KAIKKI pelaajat yrittävät napata eläinhahmon itselleen pelilaudalta.
 - ▶ Eläinhahmon ensimmäisenä napannut pelaaja voittaa kierroksen ja saa kortin itselleen. Kortti asetetaan pelaajan omaan pistepinoon. Sitten pelaaja asettaa eläinhahmon takaisin mihin tahansa vapaaseen pelilaudan ruutuun.
4. Jos kortti ei vastaa pelilaudan tilannetta, pelaajat eivät yritä napata hahmoa.
5. Jos pelaaja nappaa eläinhahmon, joka ei ollut kortissa, on kyseinen pelaaja ulkona pelistä sen kierroksen ajan. Sen lisäksi pelaajan täytyy antaa pois yksi kortti pistepinostaan. Kortti laitetaan pakan pohjalle. Muut pelaajat pelaavat peliä normaalisti ja yrittävät napata oikean eläimen.

Seuraavat kierrokset

Myötäpäivään seuraava pelaaja kääntää seuraavan kortin (pakan voi siirtää kyseisen pelaajan eteen) ja peli voi jatkua!

Pelin päättyminen

Ensimmäisenä 5 korttia voittanut pelaaja voittaa koko pelin!

Onnea peliin!



REGLER

Innehåll: 1 spelplan, 3 plastdjur och 33 kort.

Spelidé

Bli den första som vinner fem kort genom att ta tag i de rätta djuren före de andra!

Förberedelser

- ▶ Lägg spelplanen mitt på bordet och ställ djuren så att man tydligt ser vilket fält på spelplanen de står på.
- ▶ Blanda korten och lägg högen vid sidan om spelplanen.

Nu kan spelet börja!

Spelets gång

1. Den äldsta spelaren börjar med att vända det översta kortet i högen. Kortet visar ett av djuren med en särskild bakgrundsfärg.
2. Nu ska ALLA spelarna titta efter om bilden på kortet matchar ett av djuren på spelplanen.
 - ▶ Står djuret på samma färg som kortets bakgrund?
3. Om kortet matchar djuret och fältet ska ALLA spelarna försöka att ta tag i djuret först.
 - ▶ Den spelare som tar det rätta djuret först vinner rundan och får kortet. Kortet läggs framför spelaren. Därefter ställer spelaren tillbaka djuret på valfritt tomt fält.
4. Om kortet inte matchar får ingen ta djuret.
5. Om någon tar ett djur som inte matchar kortet är den spelaren ute ur spelet i den här rundan. Den spelaren ska också lägga tillbaka ett av sina kort underst i korthögen på bordet. Övriga spelare ska fortsätta försöka ta tag i det rätta djuret.

Följande rundor

Spelaren till vänster om förra spelaren som vände kort vänder nästa kort i högen och spelet fortsätter på samma sätt.

Spelslut och vinnare

Den spelare som först har fått fem kort vinner spelet!

Lycka till!



REGLER

Innhold: 1 spillbrett, 3 plastdyr, 33 kort.

Målsetting

Bli den første til å samle fem kort ved å snappe det riktige dyret før de andre!

Oppsett

- ▶ Plasser spillbrettet midt på bordet og dyrefigurene slik at hvert dyr tydelig står inne i et enkelt felt på spillbrettet.
- ▶ Stokk kortene og plasser bunken nær brettet.

Når er spillet klart!

Hvordan spille

1. Den eldste spilleren begynner ved å snu opp det øverste kortet fra bunken. Kortet viser ett av dyrene på en spesiell bakgrunnsfarge!
2. Nå sjekker ALLE spillerne om bildet på kortet matcher figuren på brettet.
 - ▶ Står figuren på den samme fargen som angitt av kortet?
3. Hvis kortet matcher spillbrettet, prøver ALLE spillerne å snappe dyret fra brettet.
 - ▶ Spilleren som først grabber det riktige dyret vinner runden og får kortet. Kortet legges i spillerens egen scoringsbunke. Spilleren plasserer så dyret tilbake på valgfritt ledig felt på brettet!
4. Hvis kortet ikke matcher, skal ingen prøve å grabbe noe dyr.
5. Hvis noen tar et galt dyr er denne spilleren ute for denne runden. Denne spilleren må også gi fra seg et av kortene fra sin scoringsbunke. Kortet legges i bunnen av trekkbunken. De andre spillerne prøver fremdeles snappe til seg det riktige dyret.

De følgende rundene

Den neste spilleren med klokken snur opp det neste kortet (du kan flytte bunken til den spilleren) og spillet fortsetter!

Spilletts slutt

Spilleren som først vinner sitt femte kort vinner spillet!

Lykke til!



REGLER

Indhold: 1 spilleplade, 3 plastdyr, 33 kort.

Spillets formål

Vær den første der vinder 5 kort ved at snuppe det rigtige dyr inden de andre.

Forberedelser

- ▶ Læg spillepladen midt på bordet og stil dyrene, så man tydeligt ser hvilket felt på spillepladen, de står på.
- ▶ Bland kortene og læg bunken ved siden af spillepladen.

Nu kan spillet begynde!

Spillets gang

1. Den ældste spiller starter med at vende det øverste kort i bunken. Kortet viser et af dyrene med en særlig baggrundsfarve.
2. Nu skal ALLE spillere tjekke, om billedet på kortet matcher et af dyrene på spillepladen.
 - ▶ Står dyret på samme farve som kortets baggrund?
3. Hvis kortet matcher dyret og feltet, skal ALLE spillere prøve at snuppe dyret først.
 - ▶ Den første spiller, som snupper det rigtige dyr, vinder runden og får kortet. Kortet lægges foran spilleren. Derefter stiller spilleren dyret tilbage på et valgfrit tomt felt.
 - ▶ Hvis kortet ikke matcher, må ingen tage dyret.
 - ▶ Hvis nogen snupper et dyr, når det ikke er tilladt, er de ude af spillet i denne runde. Endvidere skal de også lægge et af sine kort tilbage nederst i bunken på bordet. De andre spillere skal stadig prøve at snuppe det rigtige dyr.

Følgende runder

Spilleren til venstre vender det næste kort i bunken, og spillet fortsætter på samme måde.

Spillets afslutning

Den første spiller, der har samlet fem kort, vinder spillet. bunken.

Held og lykke!



REGLUR

Innihald: 1 spilaborð, 3 plastdýr, 33 spil.

Markmið

Verið fyrst til þess að safna 5 spilum með því að grípa réttu dýrin á undan hinum!

Uppsetning

- ▶ Látið spilaborðið í miðjuna á borðinu og látið dýrin í reitina á spilaborðinu.
- ▶ Stokkið spilin og látið stokkinn nálægt spilaborðinu.

Nú er leikurinn tilbúinn að hefjast!

Leikreglur

1. Elsti leikmaðurinn byrjar með því að snúa efsta spilinu í stokknum við. Spilið sýnir eitt dýranna með ákveðnum bakgrunnslit!
2. Nú athuga ALLIR leikmenn hvort að myndin á spilinu passi við dýrin á spilaborðinu.
 - ▶ Stendur dýrið á sama lit og á spilinu?
3. Ef spilið passar við spilaborðið reyna allir leikmenn að hrifsa dýrið af borðinu.
 - ▶ Leikmaðurinn sem er fyrstur til að grípa dýrið vinnur lotuna og fær spilið. Spilið er látið í stigabunka leikmannsins. Svo lætur leikmaðurinn dýrið á hvaða auða reit sem er á borðinu!
4. Ef spilið passar ekki við litinn ætti enginn leikmaður að reyna að hrifsa dýrið.
5. Ef einhver hrifsar dýr sem hann átti ekki að taka, verður sá leikmaður að sitja hjá í eina umferð. Þeir þurfa líka að skila einu spili úr stigabunkanum sínum. Þetta spil er látið neðst í stokkinn. Hinir leikmennirnir halda áfram að reyna að hrifsa rétta dýrið.

Næstu lotur

Næsti leikmaður réttisælis snýr næsta spili við (þið megið láta stokkinn fyrir framan þann leikmann) og leikurinn getur haldið áfram!

Leikslök

Leikmaðurinn sem er fyrstur að vinna fimmta spilið er sigurvegarinn!

Gangi ykkur vel!

 **REGELS**

Inhoud: 1 speelbord, 3 plastic dieren, 33 kaarten.

Doel van het spel

spar als eerste 5 kaarten door de juiste dieren te grijpen voordat de anderen ze pakken!

Voordat het spel begint

- ▶ Leg het speelbord in het midden van de tafel en plaats de dieren en plaats ieder dier op een eigen positie op het speelbord.
- ▶ Schud de kaarten en leg de stapel kaarten naast het speelbord.

Nu kun je beginnen met spelen!

Hoe te spelen

1. De oudste speler begint door de bovenste kaart om te draaien. De kaart laat een dier zien met een bepaalde achtergrondkleur.
2. Nu kijken ALLE spelers of de afbeelding op de kaart overeenkomt met het dier op het bord.
 - ▶ Staat het dier op dezelfde kleur als op de kaart?
3. Wanneer de kaart overeenkomt met de combinatie tussen dier en kleur op het bord proberen alle spelers dat dier te grijpen.
 - ▶ De eerste speler die het dier grijpt wint de kaart en deze ronde. De winnaar legt de kaart op zijn eigen score stapel. De winnaar plaatst het figuur weer terug op een willekeurige vrije plaats op het bord.
4. Als de kaart niet overeenkomt zou niemand naar het dier moeten grijpen.
5. Wanneer iemand een dier grijpt terwijl de overeenkomst niet juist is wordt deze speler gediskwalificeerd voor deze ronde, en moet deze speler een kaart inleveren van zijn score stapel en onder op de kaarten stapel naast het bord leggen. De andere spelers blijven tegen elkaar strijden om het juiste dier te pakken te krijgen.

De volgende rondes

De volgende speler kloksgewijs draait de volgende kaart om (je kunt de stapel kaarten voor deze speler leggen) en het spel gaat verder!

Einde van het spel

De eerste speler die zijn vijfde kaart wint heeft gewonnen!

Heel veel succes!

RÈGLE DU JEU

Contient : un plateau de jeu, trois figurines d'animaux en plastique, 33 cartes.

But du jeu

Sois le premier à gagner 5 cartes en attrapant les bons animaux avant les autres joueurs

Mise en place

- ▶ Pose le plateau de jeu au milieu de la table et place les figurines d'animaux dessus sur des cases au hasard, en faisant attention que chaque figurine se trouve bien dans une seule case.
- ▶ Mélange les cartes et place cette pioche près du plateau de jeu.

Le jeu peut commencer !

Comment jouer ?

1. Le joueur le plus âgé commence en retournant la carte du dessus de la pioche. Chaque carte représente l'un des trois animaux, sur un fond d'une certaine couleur.
2. Les joueurs regardent si l'image représentée sur la carte correspond à la position de l'une des figurines posées sur le plateau de jeu.
3. Si c'est le cas, CHAQUE joueur essaie d'attraper la figurine correspondante avant ses adversaires. Le plus rapide gagne le tour ! Il prend la carte et la place devant lui. Ensuite, ce joueur repose la figurine sur la case de son choix.
4. Si la carte ne correspond pas à la position de l'une des figurines posées sur le plateau, les joueurs ne doivent attraper aucune figurine.
5. Si un joueur se trompe et attrape une figurine qui ne correspond pas à la carte, il ne peut plus jouer pendant ce tour, et doit rendre l'une des cartes qu'il a déjà gagnées (s'il en a) : cette carte est remise sous la pioche. Les autres joueurs peuvent tout de même jouer et attraper la bonne figurine (si possible).

Exemple : la carte retournée représente le singe sur un fond jaune. Si la figurine représentant le singe se trouve sur une case jaune du plateau, les joueurs doivent essayer de l'attraper le plus rapidement possible. Sinon, ils ne doivent pas le faire.

Les tours suivants

En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, le joueur suivant retourne la carte du dessus de la pioche (ce joueur peut placer la pioche devant lui avant de retourner la carte). Et le jeu continue !

Fin de la partie

Le premier joueur à avoir cinq cartes devant lui remporte la partie !!

Bonne chance !

 **RULES**

Content: 1 game board, 3 plastic animals, 33 cards.

Aim of the game

Be the first to collect 5 cards by snatching the correct animals before the others!

Set Up

- ▶ Place the game board in the middle of the table and place the animal figures so that each of them clearly stands inside a single space on the game board.
- ▶ Shuffle the cards and place the deck near the game board.

Now the game is ready to start!

How to play

1. The oldest player starts by turning over the topmost card in the deck. The card shows one of the animals on a certain background colour!
2. Now ALL the players check to see if the picture on the turned card matches the figure on the board.
 - ▶ Is the figure standing on the same colour as on the card?
3. If the card matches the game board, ALL the players try to snatch the animal figure from the board.
 - ▶ The first player to grab the right animal figure wins the round and gets the card. The card is placed in the player's own scoring pile. The player then places the figure back on any free space on the board!
4. If the card doesn't match, no one should try to snatch the figure.
5. If someone snatches a figure they were not supposed to, that player is out of the game for that round. They also have to give away one of the cards in their scoring pile. This card is placed on the bottom of the deck. The other players still compete to snatch the right figure.

The following rounds

The next player clockwise turns over the next card (you can move the deck in front of that player) and the game can continue!

End of the game

The first player to win their 5th card wins the game!

Good luck!



ZASADY

Zawartość: 1 plansza, 3 gumowe zwierzątka, 33 kart.

Cel gry

Należy zebrać 5 kart, łapiąc odpowiednie zwierzątka, zanim zrobią to inni!

Przygotowanie

Na środku stołu umieścić planszę, a na niej zwierzątka. Należy je tak położyć, aby każde leżało na osobnym polu.

Karty potasować i położyć obok planszy.

Gra już gotowa! Można zaczynać!

Rozgrywka

1. Najstarszy gracz rozpoczyna, odwracając kartę z góry talii. Każda karta przedstawia zwierzątko na kolorowym tle.
2. Wszyscy gracze jednocześnie sprawdzają, czy obrazek na karcie pasuje do którejś figurki na planszy.
 - ▶ Czy figurka znajduje się na polu o tym samym kolorze, co tło karty?
3. Jeśli obrazek na karcie odpowiada ułożeniu na planszy, Wszyscy gracze próbują złapać figurkę z planszy.
 - ▶ Kto pierwszy złapie właściwe zwierzątko, wygrywa rundę i zdobywa kartę. Gracz kładzie kartę na swoim stosie kart zdobytych. Następnie kładzie figurkę na którekolwiek wolne pole na planszy!
4. Jeśli obrazek na karcie nie zgadza się z ułożeniem na planszy, nikt nie powinien zabrać figurki. Rozpoczyna się kolejna runda.
5. Jeśli ktoś zabierze nieodpowiednią figurkę, nie bierze dalszego udziału w tej rundzie. Gracz ten musi również oddać jedną ze zdobytych wcześniej przez siebie kart. Kartę tę umieszcza na spodzie talii. Pozostali gracze starają się nadal złapać właściwą figurkę.

Kolejne rundy

Osoba po lewej stronie odwraca kolejną kartę (można przesunąć talię przed tego gracza) i gra trwa nadal!

Koniec gry

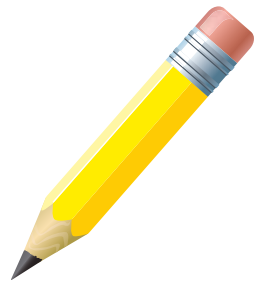
Kto pierwszy zbierze pięć kart, zwycięża!

Powodzenia!

JUMPY



JUMPY



JUMPY



JUMPY

