

Picnic



Rules of the game * Règles du jeu * Spielregeln
Spelregels * Spelregler * Spilleregler
Regolamento * Reglas del juego
Spilleregler * Pelisäännöt
As regras do jogo * Κανόνες του παιχνιδιού

00293



PICNIC

GB

For 2 – 4 players from 4 years and up

Contents:

Game board, playing cards, 4 game pieces, 4 puzzles in 4 colours, dice and rules.



On the game board you can see the animals that have prepared nearly everything for the PICNIC. They are just waiting for the polar bear to bring the bread. The aim of the game is for each of the players to put together a puzzle that will complete the illustration when placed on the game board. The first player to collect 4 puzzle pieces of his own colour, place them on the game board and complete the illustration is the winner.

Before you begin:

- Shuffle the 12 playing cards and place them blue side up on the 12 blue spaces on the game board. Leave the 10 spaces featuring the polar bear's face empty.
- Each player chooses a wooden game piece and places it with the laughing bear facing up on the corner space of the same colour. This is the starting place.
- Separate the puzzle pieces for each colour and place them beside the game board. This is the pool. You will see from the back of the pieces that each player has a puzzle in his or her colour.
- The youngest player takes the first turn and play continues clockwise.

Use as many puzzles and game pieces as the number of players. Store any additional material in the box.

To play the game:

When it's your turn, throw the dice and move your game piece ahead in a clockwise direction. Be sure to count the coloured corner squares! The square on which you land means one of the following:

(Once you have followed the instructions, the next player takes a turn.)

A square without a card:



1. A square with a laughing or crying bear.

If you land here, the top of your game piece must match the illustration on the square. **If not, you must** turn your game piece over.

2. A coloured corner square. If you land on your own corner square, you may take a puzzle piece of your choice **in your colour** from the pool. If you land on another player's corner square, you may take one of his or her puzzle pieces of your choice. If you are playing with fewer than 4 players and nobody has **that puzzle piece**, nothing happens.

A square with a card:



1. If your game piece shows the laughing bear, turn the card over. You may pick up the part of the puzzle shown on the card in your colour from the table and place it in front of you. Next, place the card back face down on its square.



2. If your game piece shows the crying bear, you must guess which part of the puzzle is shown on the other side of the card. Next, turn over the card and show it to the other players. Was your guess correct? Return the card to the board face down and pick up the puzzle piece of your colour. Was your guess incorrect? Too bad. Put the card back face down.

You may be allowed to pick a puzzle piece that you already have from the pool. If this happens, take the puzzle piece from another player, that is, with a different colour on the back. If the puzzle piece of your colour is no longer in the pool, you may take it away from the player who has it.

Once the players have completed their puzzles, they must use their next turn to get back to their corner square as quickly as possible. You can take the shortest route in either direction! When you reach your corner square, continue counting the rest of your throw over the 2 coloured dots toward the middle of the game board. You do not need to roll the exact number of spaces to reach the finish. The Picnic area itself is the finish line. Next, place your puzzle on the open square on the playing area. You can see that the PICNIC can start now that your bear has arrived with the bread. You are the winner!

Caution: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts. Some of the parts have sharp points or edges.

PIQUE-NIQUE

Pour 2-4 joueurs, à partir de 4 ans

F

Contenu de la boîte :

Plateau de jeu, cartes, 4 pions, 1 dé, 4 puzzles, règles du jeu



Sur le plateau de jeu, on voit les animaux qui ont tout préparé pour le PIQUE-NIQUE. Ils attendent l'ours blanc qui doit amener le pain. Au cours de ce jeu, les joueurs essaient de reconstituer un puzzle qui, une fois posé sur le plateau, complète l'illustration.

Le but du jeu est d'être le premier à réussir à rassembler les 4 pièces de puzzle de sa couleur, à poser son puzzle sur le plateau et à compléter ainsi l'illustration.

Avant de commencer :

- Mélangez les 12 cartes et posez-les, côté bleu vers le haut, sur les 12 cases bleues du plateau de jeu. Les 10 cases avec la tête de l'ours blanc restent vides.
- Chaque joueur choisit un pion en bois et pose celui-ci, le côté "ours qui rit" orienté vers le haut, sur la case d'angle de la même couleur. C'est la case de départ.

- Détachez les pièces du puzzle et posez-les, par couleur, à côté du plateau de jeu. C'est la réserve. Si on regarde au verso, on remarque qu'à chaque joueur correspond un puzzle dans sa couleur de jeu.
- Le joueur le plus jeune peut commencer. Ensuite, c'est au tour du joueur qui est à sa gauche, et ainsi de suite.

On utilise autant de puzzles et de pions qu'il y a de joueurs. Le matériel non utilisé reste dans la boîte.

Le jeu :

Lorsque c'est à ton tour de jouer, tu lances le dé et tu déplaces ton pion du nombre de cases indiqué, dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cases d'angle colorées comptent aussi. Ton tour s'achève lorsque tu as suivi les indications de la case où tu es tombé.

La case sur laquelle tu tombes peut avoir les significations suivantes :

Une case sans carte :



1. Une case avec un ours qui rit ou qui pleure.

Si tu tombes dessus, le côté supérieur de ton pion doit être identique à l'illustration qui figure sur la case. Sinon tu dois retourner ton pion.

2. Une case d'angle colorée. Si tu tombes sur ta propre case de départ, tu peux prendre dans la réserve une pièce de puzzle de ton choix de ta couleur. Si tu tombes sur la case de départ d'un autre joueur, tu peux lui prendre une pièce de puzzle de ton choix. Lorsque le nombre de joueurs est inférieur à quatre et que cette couleur n'est pas présente dans la partie, il ne se passe rien.

Une case avec une carte :



1. Si le côté "ours qui rit" est présent sur la partie supérieure de ton pion, tu dois retourner cette carte. Tu peux prendre sur la table, dans ta couleur, la partie du puzzle que l'on peut voir sur cette carte et la poser devant toi. Remets ensuite la carte à sa place.



2. Si le côté "ours qui pleure" est présent sur la partie supérieure de ton pion, il te faut deviner quelle partie du puzzle se trouve sur cette carte. Retourne-la ensuite et montre-la aux autres joueurs. Si tu as deviné juste, tu remets la carte à sa place et tu prends la pièce de puzzle correspondante de ta couleur. Si tu t'es trompé, tu n'as pas de chance et tu dois remettre la carte à sa place.

Il peut arriver que tu tires de la réserve une pièce de puzzle que tu as déjà. Dans ce cas, tu prends cette pièce de puzzle de la réserve d'un autre joueur.

Il peut aussi arriver qu'une pièce de puzzle de ta couleur ne soit plus présente dans la réserve. Dans ce cas, tu peux la prendre à un joueur qui l'a déjà.

Le joueur qui a terminé son puzzle, retourne aussi vite que possible à sa case de départ, lors du tour suivant. On a le droit pour cela de prendre le chemin le plus court ! A partir de ta case de départ, tu continues ton déplacement en passant par les deux ronds colorés qui te mènent vers le centre du plateau. Le centre du plateau est considéré comme étant la case d'arrivée (tu n'as pas besoin d'obtenir un nombre exact de points avec le dé). Pose maintenant ton puzzle sur le lieu du Pique-nique situé sur le plateau de jeu. Le PIQUE-NIQUE peut désormais commencer puisque ton ours est arrivé avec le pain. Et tu as ainsi gagné la partie !

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés.

PICKNICK

D

Ein Sammelspiel für 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren

Spielinhalt:

Spielbrett, 12 Spielkärtchen, 4 beidseitig bedruckte Holzchips, 16 Puzzleteile, Würfel, Spielregel



Spielgeschichte:

Die Tiere bereiten ein fröhliches Picknick vor. Jetzt fehlt nur noch das frische Brot. Der Eisbär ist extra zum Bäcker gelaufen. Doch wo bleibt er nun? Alle warten ungeduldt. Euer Spielziel ist es daher, aus jeweils vier Puzzleteilen ein Bild zusammzusetzen, das den Eisbären mit dem Brot zeigt. Wer es zuerst schafft, sein Puzzle auf den Plan zu legen, gewinnt das Spiel. Jetzt kann das Picknick beginnen!

Spielvorbereitungen:

- Die zwölf Spielkärtchen werden verdeckt gemischt und auf die zwölf blauen Felder des Spielplans verteilt. Niemand darf wissen, auf welchem Feld welches Kärtchen liegt. Die zehn Felder mit dem Eisbären und die vier Eckfelder mit dem Farbpunkt bleiben frei.
- Jeder Mitspieler wählt einen der farbigen Holzchips als Spielfigur. Die Seite mit dem lachenden Eisbären zeigt zu Beginn des Spiels nach oben. Der Chip wird auf das Startfeld in der Planecke gesetzt. Der Punkt und der Holzchip müssen die gleiche Farbe haben.
- Die Puzzleteile werden neben den Spielplan gelegt. Dabei gibt es für jeden Spieler vier Puzzleteile, die man an der Rückseitenfarbe erkennen kann. Für jede Farbe wird ein eigener Vorrat gebildet.
- Der jüngste Spieler fängt an, danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Spielen weniger als vier Kinder mit, bleiben die nicht benötigten Holzchips und Puzzleteile in der Schachtel.

Spielverlauf:

Wer an der Reihe ist, würfelt und geht mit seiner Figur die entsprechende Anzahl Felder vorwärts. Immer im Uhrzeigersinn. Auf einem Feld dürfen auch mehrere Figuren stehen. Das Feld, auf dem die Figur landet, bestimmt, was geschieht:

Auf dem Feld liegt kein Kärtchen:



1. Wenn die Figur auf ein Feld mit einem lachenden oder weinenden Eisbären zieht, muss die Oberseite der Spielfigur mit dem Eisbären übereinstimmen.

Wenn Figur und Abbildung nicht übereinstimmen, muss die Spielfigur umgedreht werden.

2. Wenn die Figur auf dem Eckfeld der eigenen Farbe landet, darf der Spieler sich ein Puzzleteil in der eigenen Farbe (Rückseite) aus dem Vorrat nehmen und vor sich ablegen.

Wenn die Figur auf einem Eckfeld mit anderer Farbe landet, darf der Spieler ein Puzzleteil **dieses anderen Spielers** nehmen und vor sich ablegen. Wenn man mit weniger als vier Spielern spielt und keiner die Farbe hat, passiert nichts.

Auf dem Feld liegt ein Kärtchen:



1. Wenn die Figur den lachenden Eisbären zeigt, dreht der Spieler das Kärtchen um. Der Spieler darf sich nun aus dem Vorrat das entsprechende Puzzleteil in seiner Farbe (Rückseite) nehmen, das zu der Abbildung auf dem Kärtchen paßt. Das Puzzleteil legt der Spieler offen vor sich ab. Danach wird das Kärtchen wieder verdeckt auf seinen Platz gelegt.



2. Wenn die Figur den weinenden Eisbären zeigt, muß der Spieler raten, welche Abbildung wohl auf der Karte zu sehen ist. Nachdem er laut geraten hat, dreht er das Kärtchen um. Stimmt die Rateversuch, darf sich der Spieler ein entsprechendes Puzzleteil in seiner Farbe nehmen. Hat er falsch geraten, bleibt das Puzzleteil im Vorrat. In beiden Fällen wird anschließend das Kärtchen wieder verdeckt gelegt.

Es kann vorkommen, dass du ein Puzzleteil nehmen darfst, das du bereits besitzt. Dann darfst du dieses Puzzleteil in der Farbe (Rückseite) eines anderen Spielers nehmen. Liegt im Vorrat ein entsprechendes Puzzleteil in der eigenen Farbe nicht, dann darfst du dieses Teil von einem Mitspieler nehmen, der es besitzt.

Spielende:

Sobald einer von Euch sein Puzzle aus vier Teilen komplett hat, muß er schnellstmöglich versuchen, zu seinem Startfeld zurückzukommen.

Deshalb darf er ab seinem nächsten Zug jetzt auch gegen den Uhrzeigersinn ziehen, wenn der Weg kürzer ist. Die zwei Felder, die in die Spielplanmitte weisen, werden nun mitgezählt. Schließlich ist die Mitte die Picknick-gesellschaft in der Mitte des Plans das Ziel. Dieses Feld braucht nicht mit genauer Würfelzahl erreicht werden. Restliche Würfelaugen dürfen verfallen.

Wer die Spielplanmitte mit seiner Figur erreicht, legt sein Puzzle in die Planmitte. Jetzt sehen alle, dass das Picknick beginnt. Dein Bär bringt gerade das leckere Brot. Du hast gewonnen!

Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

PICNIC

Voor 2-4 spelers vanaf 4 jaar

Inhoud: speelbord, speelkaartjes, 4 speelstukken, 4 puzzels in 4 verschillende kleuren, dobbelsteen, spelregels.



Op het speelbord zie je de dieren die alles klaar hebben gezet voor de PICNIC.

Ze wachten op de ijsbeer die het brood komt brengen.

De spelers proberen in dit spel een puzzel samen te stellen die eenmaal op het bord neergelegd, de illustratie afmaakt.

Het doel van dit spel is om als eerste de 4 puzzelstukjes in jouw kleur te verzamelen, je puzzel op het bord neer te leggen en daarmee de illustratie af te maken.

Voordat je begint:

Schud de 12 speelkaartjes en leg ze met de blauwe kant naar boven op de 12 blauwe velden op het speelbord. De 10 velden met de kop van de ijsbeer blijven leeg.

Iedere speler kiest een houten speelsteen en legt deze, met het lachende beertje naar boven, op het hoekveld met dezelfde kleur. Dit is het startpunt.

Maak de puzzelstukjes los en leg ze, per kleur, naast het speelbord. Dit is de pot.

Als je naar de achterkant kijkt zie je dat iedere speler een puzzel heeft in zijn speelkleur. De jongste speler mag beginnen. Daarna de speler links van hem en zo speel je verder.

Je gebruikt net zoveel puzzels en speelstenen als er spelers zijn. De rest van het materiaal bewaar je in de doos.

Het spel:

Als je aan de beurt bent, gooi je met de dobbelsteen en verplaats je jouw speelsteen net zoveel speelvelden vooruit in de richting van de wijzers van de klok.

De gekleurde hoekvelden tellen ook mee! Als je de aanwijzingen hebt opgevolgd is je beurt voorbij!

Het veld waarop je uitkomt kan het volgende betekenen:

Een speelveld zonder een kaartje:



1. Een veld met een lachend of huilend beertje.

Als je hierop terecht komt moet de bovenkant van jouw speelsteen gelijk zijn aan de illustratie op het speelveld. Als dat niet zo is, draai je steen dan om.

2. Een gekleurd hoekveld. Kom je op je eigen hoekveld dan mag je een puzzelstuk naar keuze van je eigen kleur uit de pot pakken. Kom je op het hoekveld van een andere speler, dan mag je van hem een puzzelstuk naar keuze afpakken.

Speel je met minder dan 4 spelers en deze kleur doet niet mee in het spel, dan gebeurt er niets.

Een speelveld met een kaartje:



1. Als op jouw speelsteen het lachende beertje te zien is, dan draai je dit kaartje om. Het deel van de puzzel dat op het kaartje te zien is, mag je in je eigen kleur van tafel pakken en voor je neerleggen. Draai hierna het kaartje weer terug op zijn plaats.



2. Als op jouw speelstuk het huilende beertje te zien is, dan moet jij raden welk deel van de puzzel achter op dit kaartje staat. Draai het hierna om en laat het de andere spelers zien. Heb je het goed? Draai het kaartje terug en pak het puzzelstuk in je eigen kleur. Heb je het fout? Pech, draai het kaartje terug.

Het kan gebeuren dat je een puzzelstuk uit de pot mag pakken dat je al hebt. In dit geval pak je dit puzzelstuk uit de pot van een andere speler, dus met een andere achterkantkleur. Het kan ook gebeuren dat een puzzelstuk van jouw kleur niet meer in de pot zit. In dat geval mag je het afpakken van de speler die het in zijn bezit heeft.

De speler die zijn puzzel af heeft, loopt in zijn volgende beurt zo snel mogelijk naar zijn hoekveld terug. Je mag hierbij de kortste weg nemen! Vanaf jouw hoekveld tel je de rest van je worp door over de 2 gekleurde stippen naar het midden van het speelbord. Je hoeft niet precies uit te komen en dus je worp niet op te gebruiken. Het eindpunt is het speelveld zelf. Leg nu je puzzel op de open Picnic plek op het speelveld en je ziet dat de PICNIC kan beginnen nu jouw beertje met het brood is aangekomen.

Hiermee ben jij de winnaar van het spel.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

PICNIC

S

För 2-4 deltagare från 4 års ålder

Innehåll: Spelplan, kort, 4 pjäser, 4 pussel i 4 olika färger, tärning och regler.



På spelplanen ser du att djuren är på utflykt och nästan är klara att börja äta. De väntar bara på att isbjörnen ska komma med brödet. I detta spel försöker alla deltagarna sätta ihop var sitt pussel som fullbordar illustrationen när det placeras på spelplanen. Den som först fått ihop 4 pusselbitar i sin egen färg och placerat dem på spelplanen så att illustrationen är färdig har vunnit!

Förberedelser:

- Blanda de 12 korten och lägg dem med den blå sidan uppåt på de 12 blå rutorna på spelplanen. De 10 rutorna med isbjörnshuvuden ska vara lediga.
- Alla väljer var sin träspelpjäsk och lägger den med sidan med den skrattande björnen uppåt, på motsvarande hörnruta i samma färg. Dessa är de olika startrutorna.
- Ta isär de olika pusslen och lägg bitarna vid sidan om spelplanen. Detta är högen. Det framgår av baksidan på bitarna att alla deltagarna har var sitt pussel i sin egen färg.

- Den yngsta deltagaren börjar, varefter turen går medsols.

Man ska ha med lika många spelpjäser och pussel som det finns deltagare. Överblivna pjäser och pusselbitar läggs tillbaka i asken.

Hur spelet går till:

När det är din tur slår du med tärningen och flyttar din spelpjäs lika många steg i riktning medsols. Glöm inte att också de färgade hörnrutorna räknas! Efter att du följt instruktionerna för rutan där du hamnar, enligt nedan, blir det nästa deltagares tur:

En ruta utan kort:



1. En ruta med en skrattande eller gråtande björn: om din pjäs visar samma slags björn som rutan händer inget.

Visar din pjäs däremot "fel" björn, måste du vända på din pjäs så att den stämmer med björnen på rutan.

2. En färgad hörnruta: om du hamnar på din egen startruta får du ta en valfri pusselbit i **din egen färg** från högen. Om du hamnar på någon annans startruta, får du ta en valfri pusselbit från den deltagaren. Är ni färre än 4 deltagare och ingen har just den hörnrutans färg, händer förstås inget.

En ruta med ett kort



1. Om din spelpjäs just då visar en skrattande björn, får du vända upp kortet. Därefter får du ta motsvarande pusselbit som visas på kortet i **din egen färg** från högen och lägga framför dig. 2. Lägg sedan tillbaka kortet på samma ruta, med bildsidan nedåt.



2. Om din spelpjäs just då visar en gråtande björn, måste du först högt gissa vilken slags pusselbit som visas på kortet. Därefter vänder du på kortet och visar det så att alla kan se det. Gissade du rätt? Då lägger du tillbaka kortet på rutan, med bildsidan nedåt, och tar från högen motsvarande pusselbit i **din egen färg**. Gissade du fel? Ajaj

– då är det bara att vända tillbaka kortet på rutan utan att ta någon pusselbit. Tänk på att komma ihåg vilka kort som visats dittills, det kan hjälpa dig.

Om situationen skulle uppstå att du får ta en pusselbit av samma slag som du redan har tagit i din egen färg från högen, får du istället ta motsvarande pusselbit från en annan deltagare eller från högen, dvs. med en annan färg på baksidan. Om däremot den pusselbit i din egen färg som du ska ha inte finns i högen utan redan har tagits av en annan spelare, får du istället ta tillbaka den biten från honom eller henne.

Så snart du har fått ditt eget pussel färdigt måste du bege dig tillbaka till din egen startruta i hörnet så fort som möjligt. Du får då gå medsols eller motsols, vilket du vill för att ta den kortaste vägen! Ingen får nu längre ta någon pusselbit från dig. När du nått fram till din hörnruta fortsätter du räkna resten av kastet på de 2 färgade rutorna som går i riktning mot mitten av spelplanen.

**Du behøver inte slå jämnt för att nå målet, som är utflyktsområdet i mitten!
När du nått fram lägger du ditt pussel på det öppna området där.
Nu kan utflykten börja, eftersom din björn anlant med brödet. Du har vunnit!**

Varning: Detta spel innehåller smådelar och är ej lämpligt för barn under 3 år.

PICNIC



For 2-4 spillere fra 4 år

Indhold:

Spilleplade, 12 kort, 4 spillebrikker med tryk på begge sider, 4 puslespil i 4 forskellige farver, terning og spilleregler.



På spillepladen kan du se dyrene, der er på skovtur og har næsten alt klar til en herlig frokost. Nu venter de bare på, at isbjørnen skal komme med brödet. Hvor mon han bliver af? Alle venter utålmodigt. Derfor skal I nu hver især samle et puslespil, der viser isbjørnen med brödet. Vinder er den spiller, der først samler de 4 puslebrikker i sin farve, lægger dem på spillepladen og gør billedet fuldstændigt, så frokosten kan begynde!

Før spillet begynder:

- Bland de 12 spillekort og læg dem med den blå side opad på de 12 blå felter på spillepladen. Ingen må vide, hvilke kort der ligger på felterne. De 10 felter med isbjørnehoved skal være fri.
- Spillerne vælger hver en spillebrik og anbringer den med den leende björn opad på hjørnefeltet med samme farve som spillebrikken. Dette er startfeltet.
- Del puslespillene og læg dem ved siden af spillepladen. Dette er puljen. Som det kan ses af farven på bagsiden, har hver spiller et puslespil på 4 brikker i sin egen farve.
- Yngste spillere begynder, og spillet fortsætter i urets retning.

Der benyttes lige så mange puslespil og spillebrikker som antal spillere, der deltager. Det overskydende opbevares i æsken.

Selve spillet:

Når det er din tur, kaster du terningen og flytter din spillebrik lige så mange felter fremad i urets retning, som terningen viser. Husk at tælle de farvede hjørnefelter med! Feltet, du lander på, bestemmer, hvad du skal gøre:

Et felt uden kort på:



1. Hvis du lander på et felt med en leende eller grædende björn, skal din spillebrik vise det samme som illustrationen på feltet. Gør den ikke det, skal du vende din brik.

2. Hvis du lander på hjørnefeltet i din egen farve, må du frit vælge en puslebrik i din egen farve (se bagsiden) fra puljen og lægge den foran dig. Lander du på en anden spillers hjørnefelt, må du vælge en puslebrik i denne spillers

farve fra puljen og lægge den foran dig. Hvis I er færre end 4 spillere, og ingen har denne farve, sker der ingenting.

Et felt med kort på:



1. Hvis din spillebrik viser en leende bjørn, vender du kortet om, og du må nu fra puljen tage den puslebrik, kortet viser, i din egen farve og lægge den foran dig. Derefter lægger du igen kortet på feltet med bagsiden opad.



2. Hvis din spillebrik viser en grædende bjørn, skal du gætte på, hvilken puslebrik der er vist på den anden side af kortet. Derefter vender du kortet om, så alle kan se det. Hvis du gættede rigtigt, må du tage den tilsvarende puslebrik i din egen farve. Gættede du forkert, er det bare ærgerligt – du må ikke tage nogen puslebrik. I begge tilfælde lægger du kortet tilbage på feltet med bagsiden opad.

Det kan forekomme, at du allerede har den puslebrik, du får lov til at tage i din egen farve. I dette tilfælde må du i stedet tage den tilsvarende puslebrik i en anden spillers farve. Det kan også ske, at puslebrikken er blevet taget af en anden spiller. Så må du i stedet tage den tilbage fra den pågældende spiller.

Når spillerne har samlet deres puslespil, bruger de deres næste slag til at komme tilbage til deres hjørnefelter så hurtigt som muligt.

Du må tage den hurtigste vej – du må altså også bevæge dig mod urets retning.

Når du når dit hjørnefelt, fortsætter du med at tælle resten af dit slag hen over de to farvede felter ind mod midten af spillepladen.

Det er ikke nødvendigt at slå det nøjagtige antal øjne med terningen for at komme i mål, som er udflugtsområdet i midten. Når du kommer i mål, lægger du dit puslespil på det tomme felt. Nu er din bjørn kommet med det lækre brød.

Frokosten kan begynde – og du er vinder!

Advarsel: Dette spil er uegnet for børn under 3 år da det indeholder smådele.

PICNIC

Per 2-4 giocatori a partire dai 4 anni

1

Contenuto: piano di gioco, carte da gioco, 4 pedine, 4 puzzle in 4 diversi colori, dado, regolamento del gioco.



Sul piano di gioco puoi vedere gli animali che hanno preparato tutto l'occorrente per fare il PICNIC.

Stanno aspettando che l'orso bianco porti il pane. In questo gioco i giocatori proveranno a comporre un puzzle che, una volta disposto sul piano di gioco, completerà l'illustrazione.

Lo scopo del gioco è quello di riuscire a raccogliere per primo le 4 tessere del puzzle del proprio colore, disporre il proprio puzzle sul piano e completare l'illustrazione.

Prima di iniziare:

- Mischia le 12 carte da gioco e disponile, in modo che il lato blu sia verso l'alto, sui 12 riquadri blu del piano di gioco. I 10 riquadri raffiguranti la testa dell'orso bianco dovranno rimanere vuoti.
- Ciascun giocatore sceglierà una pedina di legno e la metterà, con la testa dell'orso che ride all'insù, sul riquadro d'angolo dello stesso colore. Questo sarà il punto di partenza.
- Stacca le tessere del puzzle e disponile, per colore, accanto al piano di gioco. Questo sarà il piatto. Guardando il retro, vedrai che ciascun giocatore ha un puzzle del proprio colore di - gioco.
- Inizia il giocatore più giovane. Sarà poi la volta del giocatore alla sua sinistra e così via.

Usa tanti puzzle e pedine quanti sono i giocatori, e conserva il resto del materiale nella scatola.

Il gioco:

Quando sarà il tuo turno, tira il dado e sposta la tua pedina in avanti –in senso orario– del numero di riquadri pari a quello indicato dal dado. Contano anche i riquadri d'angolo! Quando avrai finito di seguire le indicazioni, il tuo turno sarà terminato!

Il riquadro sul quale ti fermerai può avere il seguente significato:

Un riquadro senza carta:



1. Un riquadro con un orso che ride o che piange.

Se ti fermerai su uno di questi riquadri, la tua pedina dovrà avere la stessa illustrazione di quella raffigurata sul piano di gioco. Se così non fosse, girala.

2. Un riquadro d'angolo colorato. Se ti fermerai sul tuo proprio riquadro d'angolo, potrai prendere a scelta dal piatto una tessera di puzzle del tuo colore. Se ti fermerai sul riquadro d'angolo di un altro giocatore, allora potrai prendergli una delle tessere del suo puzzle. Se giochi con meno di 4 giocatori, e quel colore non viene usato nel gioco, allora non accadrà nulla.

Un riquadro con una carta:



1. Se sulla tua pedina c'è un orso che ride, gira questa carta. Potrai prendere la parte di puzzle raffigurata sulla carta del tuo colore e metterla davanti a te. Rigira poi la carta e rimettila a posto.



2. Se sulla tua pedina c'è un orso che piange, dovrai indovinare quale parte del puzzle è raffigurata dietro questa carta. Poi girala e falla vedere agli altri giocatori. Se hai indovinato, rigira la carta di nuovo e prendi la tessera di puzzle del tuo colore. Se non hai indovinato, dovrai rigirare la carta e rimetterla a posto.

Può capitare che tu debba prendere dal piatto una tessera di puzzle che hai già. In quel caso, puoi prendere la tessera del puzzle dal piatto di un altro giocatore, quindi con un altro colore sul retro. Può anche succedere che una tessera di puzzle del tuo colore non si trovi più nel piatto. In quel caso puoi prenderla dal giocatore che la possiede.

Quando avrai tutte le tessere del puzzle, dal turno successivo dovrai raggiungere il più velocemente possibile il tuo riquadro d'angolo. Per far ciò si può prendere la scorciatoia! Partendo dal tuo riquadro d'angolo, continua a contare el resto del punteggio del dado che hai tirato sui 2 puntini colorati diretti verso el centro del piano di gioco. Non devi ottenere el numero esatto per raggiungere el traguardo. El traguardo è lo stesso piano di juego. Disponi ora el tuo puzzle sul posto per il fare el Picnic, nel campo di juego, e vedrai que el PICNIC potrà iniziare poiché el tuo orso è arrivato con el pane. Così facendo avrai vinto el juego.

Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche.

PICNIC

E

Para 2 – 4 jugadores a partir de 4 años

Contenido: Tablero de juego, cartas, 4 fichas, 4 puzzles de 4 colores, dado y reglas del juego.



En el tablero se ven los animales que han preparado casi todo lo que necesitan para el PICNIC. Solo están esperando a que el oso polar traiga el pan. El objetivo del juego es que un jugador construya un puzzle que, al ser colocado sobre el tablero de juego, complete la ilustración. Gana el primer jugador en conseguir 4 piezas de puzzle de su color, colocarlas en el tablero de juego y completar la ilustración.

Antes de empezar:

- Baraja las 12 cartas y colócalas con la cara azul hacia arriba en los 12 espacios azules del tablero. Deja vacíos los 10 espacios con la cara del oso polar.
- Cada jugador elige una ficha de madera y la coloca con la cara del oso sonriente hacia arriba en la casilla del mismo color que está en una esquina. Ése es el punto de partida.
- Separa las piezas del puzzle por colores y colócalas al lado del tablero. Será el montón de piezas para robar. Por el dorso de las piezas, verás que cada jugador tiene un puzzle de su color.
- Empieza a jugar el jugador más pequeño y le siguen los otros, en el sentido de las agujas del reloj.

Entran en juego tantos puzzles y fichas como jugadores haya. El material que sobre se guarda en el interior de la caja.

Cómo se juega:

Cuando sea tu turno, tira el dado y haz avanzar tu ficha siguiendo la dirección de las agujas del reloj. ¡Las casillas de colores de las esquinas también cuentan! Según en qué casilla caigas, ocurrirá lo siguiente: (Cuando hayas acabado estas instrucciones, será el turno del siguiente jugador.)

Una casilla sin carta:



1. Una casilla con un oso que ríe o que llora.

Si caes en una casilla de oso, la parte superior de tu ficha tiene que coincidir con la ilustración de la casilla. Si no coincide, tienes que girar tu ficha.

2. Una casilla de colores de la esquina. Si caes en la casilla de tu color, puedes robar del montón la pieza de puzzle que quieras de este mismo color. Si caes en la casilla del color de otro jugador, puedes cogerle la pieza de su puzzle que quieras. Si juegan menos de 4 jugadores y nadie tiene esa pieza de puzzle, no pasa nada.

Una casilla con carta:



1. Si tu ficha muestra el oso sonriente, gira la carta. Puedes coger de la mesa la pieza del puzzle de tu color que muestra la carta, y colocarla ante ti. Luego, vuelve a colocar la carta boca abajo en su casilla.



2. Si tu ficha muestra el oso que llora, tienes que adivinar qué pieza del puzzle está representada en el reverso de la carta. Luego, gira la carta y muéstrala a los otros jugadores. ¿Has acertado? Pues devuelve la carta al tablero, boca abajo, y coge la pieza del puzzle de tu color.
¿No has acertado? Mala suerte. Vuelve a dejar la carta boca abajo.

Puede ocurrir que te toque robar del montón una pieza de puzzle que ya tengas. En ese caso, coge la pieza del puzzle de otro jugador, es decir, con un color diferente del tuyo en el dorso. Si la pieza del puzzle de tu color ya no está en el montón para robar, se la puedes quitar al jugador que la tenga.

Cuando los jugadores hayan completado los puzzles, durante su turno tienen que llegar lo antes posible a la casilla de la esquina de su color. ¡Puedes escoger el camino más corto en cualquier dirección! Cuando hayas llegado a la casilla de la esquina de tu color, continúa avanzando por las dos casillas de puntos de colores hasta el centro del tablero. Para llegar al final, no hace falta que saques con el dado el número exacto de espacios. El área de picnic es la meta. Luego, coloca tu puzzle en el espacio libre del área de juego. El PICNIC ya puede empezar, ahora que ha llegado el oso con el pan. ¡Has ganado!

Precaución: Este juego contiene piezas pequeñas, por lo que no conviene a los niños menores de 3 años.

PIKNIK

For 2–4 spillere fra 4 år og oppover

Innhold: Spillebrett, spillkort, 4 spillebrikker, 4 puslespill i 4 farger, terning og regler.



På spillebrettet kan du se dyrene som har gjort nesten alt klart til PIKNIK. De venter bare på at isbjørnen skal hente brødet. Målet med spillet er at hver av spillerne skal sette sammen et puslespill som vil gjøre ferdig bildet når de legges på spillebrettet. Den første spilleren som samler 4 puslespillbrikker av sin egen farge, legger dem på spillebrettet og gjør bildet ferdig, vinner.

Før du begynner:

- Stokk de 12 spillkortene og legg dem med den blå siden opp på de 12 blå feltene på spillebrettet. La de 10 feltene med isbjørnens ansikt stå tomme.
- Hver av spillerne velger en spillebrikke av tre og legger den med den leende bjørnen opp på hjørneruten med samme farge. Dette er startplassen.
- Ta fra hverandre puslespillbrikkene for hver farge og legg dem ved siden av spillbrettet. Dette er potten. Du kan se på baksiden av brikkene at hver av spillerne har et puslespill i sin farge.
- Den yngste spilleren begynner, og spillet fortsetter med klokken.

Bruk ett puslespill og én spillebrikke for hver spiller. Overflødige brikker legges i esken.

Slik spiller du:

Når det er din tur, kaster du terningen og flytter spillebrikken fremover med klokken. Pass på å telle med de fargede hjørnerutene! Ruten du lander på, betyr ett av følgende: (Når du har fulgt instruksene, er det neste spillers tur.)

Rute uten kort:



1. En rute med en bjørn som ler eller gråter.

Hvis du lander her, må toppen av spillebrikken din passe til bildet. **Hvis ikke, må** du gi fra deg spillebrikken.

2. En farget hjørnerute. Hvis du lander på din egen hjørnerute, kan du velge en puslespillbrikke i **din** egen farge fra potten. Hvis du lander på en annen spillers hjørnerute, kan du ta én av hans eller hennes puslespillbrikker. Hvis dere spiller med færre enn 4 spillere og ingen har **den puslespillbrikken**, skjer ingenting.

Rute med kort:



1. Hvis spillebrikken viser den leende bjørnen, snur du kortet. Du kan ta opp den delen av puslespillet som vises på kortet i **din farge** fra bordet og legge den foran deg.

Så legger du kortet tilbake på ruten med bildesiden ned.



2. Hvis spillebrikken viser den gråtende bjørnen, må du gjette hvilken del av puslespillet som vises på den andre siden av kortet. Så snur du kortet og viser det til de andre spillerne. Gjettet du riktig? Legg kortet med bildesiden ned på spillebrettet igjen, og ta opp puslespillbrikken i din farge. Gjettet du galt? Synd. Legg kortet tilbake med bildesiden ned.

Du kan ha lov til å ta opp en puslespillbrikke du allerede har, fra potten. Hvis dette skjer, tar du puslespillbrikken fra en annen spiller, det vil si en brikke med en annen farge på baksiden. Hvis puslespillbrikken med din farge ikke lenger er i potten, kan du ta den fra spilleren som har den.

Når spillerne har gjort ferdig puslespillene sine, må de bruke neste tur til å gå tilbake til sin hjørnerute så raskt som mulig. Du kan ta den korteste veien, med eller mot klokken! Når du når hjørneruten din, fortsetter du resten av kastet over de to fargede prikkene mot midten av spillebrettet. Du trenger ikke å få nøyaktig antall øyne på terningen for å nå mål. Piknik-området er mållinjen. Så legger du puslespillet på den åpne ruten på spilleområdet. Du ser at pikniken kan starte nå som bjørnen din har kommet med brødet. Du har vunnet!

Uegnet for barn under 3 år. Dette spillet inneholder små og skarpe deler.

HUVIRETKI

2 – 4 pelaajalle, yli 4 -vuotiaalle

SF

Sisältö:

Pelilauta, pelikortit, 4 pelinappulaa, 4 eriväristä palapeliä, noppa ja säännöt.



Näet pelilaudalla eläimiä, jotka ovat valmistautuneet lähes täydellistä HUVIRETKEÄ varten. He odottavat enää jääkarhua, jonka piti tuoda leivät.

Pelissä jokainen pelaaja yrittää koota palapelin ja täydentää sillä pelilaudan kuvaa. Voittaja on pelaaja, joka ensimmäisenä kerää 4 palapelin palaa, sijoittaa ne pelilaudalle ja täydentää kuvan.

Valmistelu:

- Sekoita 12 pelikorttia. Aseta kortit pelilaudan 12 sinisen ruudun päälle sininen puoli ylöspäin. Ne 10 ruutua jäävät tyhjiksi, joissa on jääkarhun kasvot.
- Jokainen pelaaja valitsee itselleen puisen pelinappulan ja asettaa sen samaa väriä olevaan kulmaruutuun, naurava karhu ylöspäin. Tämä on aloituspaikka.
- Lajittele saman väriset palapelin palat omiin kasoihinsa ja laita ne pelilaudan viereen. Tämä on nostokasa. Palojen taustoista näkyy, että jokaisella pelaajalla on oman värisensä palapeli.
- Nuorin pelaajista aloittaa. Tämän jälkeen pelivuorot jatkuvat myötöpäivään.

Pelaajien lukumäärä ratkaisee käytettävien palapeliä ja pelinappuloiden määrän. Laita ylimääräiset tarvikkeet takaisin laatikkoon.

Pelin kulku:

Vuorollasi heitä noppaa ja siirrä pelinappulaasi eteenpäin myötöpäivään. Muista laskea myös värilliset kulmaruudut! Ruutu johon tulit, merkitsee yhtä seuraavista asioista: (Kun olet suorittanut ohjeiden määräämät asiat, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.)

Ruutu, jossa ei ole korttia:



1. Ruutu, jossa on naurava tai itkevä karhu.

Jos pysähdyt tähän, pelinappulan yläpuolen tulee vastata ruudun kuvaa. Jollei näin ole, sinun täytyy kääntää pelinappulasi toisinpäin.

2. Värillinen kulmaruutu. Jos päädyt omaan kulmaruutuusi, saat ottaa yhden haluamasi omaa väriäsi vastaavan palapelinpalan nostopakasta. Jos päädyt toisen pelaajan kulmaruutuun, voit ottaa yhden valitsemasi palan hänen paloistaan. Silloin ei tapahdu mitään, jos pelaajia on vähemmän kuin 4, eikä kukaan pelaa kyseisellä värillä.

Ruutu, jossa on kortti:



1. Jos pelinappulasi näyttää nauravaa karhua, saat kääntää kortin ympäri. Sitten saat nostaa pöydästä kortin osoittaman palan, joka vastaa väriäsi, ja asettaa sen eteesi. Lopuksi aseta kortti takaisin ruutuunsa kuvapuoli alaspäin.



2. Jos pelinappulasi näyttää itkevää karhua, sinun täytyy arvata mikä osa palapelistä on kuvattuna kortin toisella puolella. Käännä seuraavaksi kortti ympäri ja näytä se muille pelaajille. Arvasitko oikein? Aseta kortti takaisin pelilaudalle kuvapuoli alaspäin ja nosta omaa väriäsi vastaava palapelin palanen. Arvasitko pieleen? Harmin paikka. Laita kortti takaisin kuvapuoli alaspäin.

Saattaa olla, että saisit nostaa nostopakasta sellaisen palapelin palan, joka sinulla jo on. Mikäli näin tapahtuu, saat ottaa toiselta pelaajalta palapelin palan, joka ei siis ole omaa väriäsi. Mikäli nostopakassa ei ole enää omaa väriäsi olevia paloja, voit ottaa palan pelaajalta jolla sellainen on.

Kun pelaajat ovat saaneet valmiiksi palapelinsä, heidän täytyy seuraavalla vuorollaan pyrkiä pääsemään mahdollisimman nopeasti omaan kulmaruutuunsa. Voit liikkua molempiin suuntiin, mistä vain on lyhin matka! Kun pääset omaan kulmaruutuusi, jatka mahdollisten jäljellä olevien siirtojen verran eteenpäin kahden värillisen pisteen ohi kohti pelilaudan keskustaa. Maaliin pääsyyn ei vaadita tarkkaa siirtojen lukumäärää. Huviretkialue on itsessään maalilinja. Laita seuraavaksi palapelisi avoimeen kohtaan pelialueella. Näet että HUVIRETKI voi nyt alkaa, kun karhusi on saapunut paikalle leivän kanssa. Olet voittaja!

Varoitus: Tämä peli sisältää pieniä ja teräviä osia, eikä siksi ole sopiva alle 3-vuotiaille lapsille.

PICNIC

P

Para 2 a 4 jogadores a partir de 4 anos

Conteúdo: Tabuleiro, cartas de jogo, 4 peões, 4 puzzles de 4 cores, dado e instruções.



No tabuleiro podemos ver os animais que têm quase tudo preparado para o piquenique. Estão todos à espera que o urso polar traga o pão. O objectivo do jogo é que cada jogador consiga montar um puzzle que irá completar a ilustração quando for colocado no tabuleiro. O primeiro jogador a conseguir juntar as 4 peças do puzzle da sua cor, colocá-las no tabuleiro e completar a ilustração, é o vencedor.

Antes de começar:

- Baralha as 12 cartas de jogar e coloca-as com a face azul para cima, nos 12 espaços azuis do tabuleiro. Deixa vazios os 10 espaços que têm a imagem do urso polar.
- Cada jogador escolhe uma ficha e coloca-a com o urso sorridente virado para cima no canto da respectiva cor. Este é o local de partida.
- Separa as peças de cada puzzle por cores e coloca-as ao lado do tabuleiro. Será o monte. Verás pela parte de trás das fichas que cada jogador tem um puzzle da sua cor.
- O jogador mais novo começa o jogo, seguindo-se os outros jogadores no sentido dos ponteiros do relógio.

Usa um puzzle e uma ficha para cada jogador. Guarda o material não utilizado na caixa.

Começar a jogar:

Quando for a tua vez de jogar lança o dado e avança com a tua ficha no sentido dos ponteiros do relógio. Não te esqueças de contar também as casa do canto! A casa na qual caíste indica : (Depois de se seguirem todas as instruções é a vez de outro jogador.)

Uma casa sem carta:



1. Uma casa com um urso sorridente ou choroso.

Se caíres nesta casa a face superior da tua ficha tem que corresponder à imagem da casa. Se isso não acontecer terás que virar a tua ficha ao contrário.

2. Uma casa de canto colorida. Se caíres no canto da tua cor, podes tirar do monte uma peça, à escolha, do puzzle da tua cor. Se caíres na casa de canto de um outro jogador podes roubar-lhe uma peça de puzzle. Se estiverem a jogar menos de 4 jogadores e ninguém tiver a peça que queres, não acontece nada.

Uma casa com carta:



1. Se a tua ficha mostra um urso sorridente, vira a carta. Podes retirar a parte do puzzle (da tua cor) que está representada na carta e colocá-la a tua frente. De seguida coloca novamente a carta na sua casa, virada para baixo.



2. Se a tua ficha mostra um urso choroso tens que tentar adivinhar qual a parte do puzzle que está representada do outro lado da carta. De seguida vira a carta e mostra-a aos outros jogadores. Acertaste? Volta a colocar a carta no tabuleiro, virada para baixo e tira a respectiva peça do puzzle (**da tua cor**). Não acertaste? Que pena. Volta a por a carta no tabuleiro, virada para baixo.

Poderás ter a oportunidade de tirar uma peça de puzzle que já tenhas. Se isto acontecer tiras uma peça de outro jogador, ou seja uma peça de outra cor. Se a peça do puzzle da tua cor estiver na posse de outro jogador poderás roubá-la do jogador que a tenha.

Quando os jogadores tiverem completado os seus puzzles, têm que tentar regressar, o mais rapidamente possível, à sua casa de partida. Para voltar podes escolher o caminho mais curto, em qualquer direcção. Quando chegares à tua casa de partida continua a avançar até ultrapassar os dois pontos coloridos que avançam em direcção ao centro do tabuleiro. Não é necessário que o número do dado seja igual às casas que te faltam percorrer. A área do piquenique é a linha de meta. De seguida coloca o teu puzzle na casa aberta da área de jogo. Verás que o piquenique pode começar agora que o teu urso chegou com o pão. Tu és o vencedor!

Atenção: Por conter peças pequenas este jogo não é aconselhável para crianças com menos de 3 anos de idade.

ΚΑΝΟΝΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΠΙΚΝΙΚ

Για 2-4 παίκτες ηλικίας 4 ετών και πάνω

GR

Περιεχόμενα: πίνακας παιχνιδιού, κάρτες παιχνιδιού, 4 πιόνια, 4 παζλ σε 4 διαφορετικά χρώματα, ζάρι, κανόνες παιχνιδιού.



Στον πίνακα του παιχνιδιού μπορείς να δεις τα ζώα τα οποία ετοίμασαν τα πάντα για το ΠΙΚΝΙΚ. Περιμένουν, όμως, την πολική αρκούδα η οποία θα φέρει το ψωμί. Οι παίκτες προσπαθούν στο παιχνίδι αυτό να φτιάξουν ένα παζλ, το οποίο όταν το τοποθετήσει κανείς στον πίνακα του παιχνιδιού θα ολοκληρώσει την εικόνα. Σκοπός του παιχνιδιού αυτού είναι να καταφέρεις να συγκεντρώσεις πρώτος τα 4 κομμάτια του παζλ του δικού σου χρώματος, να τοποθετήσεις το παζλ σου στον πίνακα του παιχνιδιού και με τον τρόπο αυτό να ολοκληρώσεις την εικόνα.

Πριν ξεκινήσεις:

- Ανακάτεψε τις 12 κάρτες παιχνιδιού και τοποθέτησέ τις με την μπλε πλευρά προς τα πάνω στα 12 μπλε κουτάκια που υπάρχουν στον πίνακα του παιχνιδιού. Τα 10 κουτάκια με το κεφάλι της πολικής αρκούδας παραμένουν άδεια.
- Ο κάθε παίκτης διαλέγει ένα ξύλινο πιόνι και το τοποθετεί, με την πλευρά της αρκούδας που γελάει προς τα πάνω, στο γωνιακό κουτάκι που έχει το ίδιο χρώμα με το πιόνι του. Αυτή είναι η αφετηρία.
- Διαχώρισε τα κομμάτια των παζλ και ακούμησέ τα, ανά χρώμα, δίπλα από τον πίνακα του

παιχνιδιού. Αυτή είναι η κάσα. Αν κοιτάξεις στην πίσω μεριά των κομματιών αυτών, θα δεις ότι ο κάθε παίκτης έχει ένα παζλ στο χρώμα του.

• Ο μικρότερος σε ηλικία παίκτης ξεκινά το παιχνίδι. Στη συνέχεια παίζει ο παίκτης που κάθεται στα αριστερά του πρώτου, και ούτω καθεξής.

Χρησιμοποιείς τόσα παζλ και τόσα πόνια, όσοι και οι παίκτες. Τα υπόλοιπα υλικά μπορείς να τα φυλάξεις μέσα στο κουτί.

Το παιχνίδι:

Όταν έρθει η σειρά σου, ρίχνεις το ζάρι και μετακινείς το πόνι σου προς τα εμπρός σύμφωνα με τη ζαριά σου, πηγαίνοντας από τα δεξιά προς τα αριστερά. Τα χρωματιστά γωνιακά κουτάκια συμπεριλαμβάνονται στο παιχνίδι! Αφού ακολουθήσεις τις οδηγίες, η σειρά σου έχει περάσει!

Το κουτάκι στο οποίο καταλήγει το πόνι σου μπορεί να σημαίνει τα εξής:

Ένα κουτάκι χωρίς κάρτα:



1. Ένα κουτάκι με μια αρκούδα που γελάει ή κλαίει.

Αν καταλήξεις σε ένα τέτοιο κουτάκι, η επάνω πλευρά του πιονιού σου θα πρέπει να είναι ίδια με την εικόνα που υπάρχει στο κουτάκι. Αν δεν είναι η ίδια, θα πρέπει να αναποδογυρίσεις το πόνι σου.

2. Ένα χρωματιστό γωνιακό κουτάκι. Εάν καταλήξεις με το πόνι σου στο δικό σου γωνιακό κουτάκι, μπορείς να πάρεις από την κάσα όποιο κομμάτι παζλ του χρώματός σου θέλεις.

Εάν καταλήξεις στο γωνιακό κουτάκι κάποιου άλλου παίκτη, μπορείς να διαλέξεις και να πάρεις από τον παίκτη αυτόν όποιο κομμάτι παζλ θέλεις. Εάν παίζεις λιγότεροι από 4 παίκτες και το χρώμα αυτό δεν συμμετέχει στο παιχνίδι, δε συμβαίνει τίποτε.

Ένα κουτάκι με μια κάρτα:



1. Εάν στο πόνι σου φαίνεται η αρκούδα που γελάει, μπορείς να αναποδογυρίσεις αυτήν την κάρτα. Το κομμάτι του παζλ το οποίο φαίνεται στην κάρτα αυτή, μπορείς να το πάρεις, στο χρώμα σου, από το τραπέζι και να το ακουμπήσεις μπροστά σου. Στη συνέχεια ξαναβάλε την κάρτα που αναποδογύρισες στη θέση της.



2. Εάν στο πόνι σου φαίνεται η αρκούδα που κλαίει, τότε θα πρέπει να μαντέψεις ποιο κομμάτι του παζλ απεικονίζεται στην πίσω πλευρά αυτής της κάρτας. Στη συνέχεια άνοιξε την κάρτα αυτή και δείξτην στους άλλους παίκτες. Μάντεψες σωστά; Αναποδογύρισε την κάρτα, βάλε την ξανά στη θέση της και πάρε το κομμάτι του παζλ στο χρώμα σου. Μάντεψες λάθος; Ατύχησες, αναποδογύρισε και πάλι την κάρτα και βάλε την ξανά στη θέση της.

Μπορεί να συμβεί να μπορείς να πάρεις από την κάσα ένα κομμάτι παζλ το οποίο ήδη έχεις. Στην περίπτωση αυτή πάρε αυτό το κομμάτι παζλ από κάποιον άλλον παίκτη, δηλαδή με κάποιο άλλο χρώμα στην πίσω πλευρά. Μπορεί ακόμη να συμβεί να μην υπάρχει στην κάσα κάποιο κομμάτι παζλ του χρώματός σου. Σε μια τέτοια περίπτωση, μπορείς να το πάρεις από τον παίκτη ο οποίος το έχει στην κατοχή του.

Ο παίκτης που θα ολοκληρώσει το παζλ του θα πρέπει να επιστρέψει, την επόμενη φορά που θα είναι η σειρά του, όσο το δυνατόν γρηγορότερα στο γωνιακό του κουτάκι. Για να φθάσεις στο γωνιακό σου κουτάκι μπορείς να ακολουθήσεις τον συντομότερο δρόμο. Από το γωνιακό σου κουτάκι μετράς το υπόλοιπο της ζαριάς σου, περνώντας πάνω από τους δύο χρωματιστούς κύκλους, για να φθάσεις στο κέντρο του πίνακα του παιχνιδιού. Δεν χρειάζεται να φθάσεις ακριβώς στο κέντρο, δηλαδή η χρησιμοποιήσεις ολόκληρη τη ζαριά σου. Ο τερματισμός βρίσκεται στον χώρο που παίζουν τα ζώα. Τοποθέτησε τώρα το παζλ σου στο ανοικτό σημείο του Πικνίκ, στον χώρο που παίζουν τα ζώα, και θα δεις ότι το ΠΙΚΝΙΚ μπορεί να αρχίσει, αφού έφθασε πλέον η πολική σου αρκούδα που έφερε το ψωμί. Με τον τρόπο αυτό είσαι ο νικητής του παιχνιδιού.

Προσοχή: Λόγω του ότι αυτό το παιχνίδι περιέχει πολύ μικρά εξαρτήματα, δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 χρόνων.

© 1999 Jumbo International, Amsterdam.
<http://www.jumbo.nl>
<http://www.jumbo-spiele.de>

