



Doodle Doo



Mängukarbis

on 4 kahepoolset mängulauda, silmamask, 4 valge tahvli markerit ja svamm.



Mängu eesmärk

Joonista kinniseotud silmadega rada, mis viib su looma kõhulabürindist välja. Püüa esimesena tagumise väljapääsuni jõuda!



Mängu ettevalmistus

1. Anna igale mängijale pliiats, et nende jooni oleks lihtne eristada.
2. Valige mängulaud. Alustage mõne lihtsama lauaga! Mängija, kes nägi viimasena siga, asetab mängulaua enda ette, paneb maski pähe ja hakkab joonistama.



Kuidas mäng käib?

Mängu alustamiseks aseta oma pliiatsi ots **stardialale** ja püüa labürindi järgmist osa meelde jätta.



Ei piilu!

Mängija, kes on sinust vasakul, võtab peerukoti ja seab end valmis seda kasutama. Nüüd võid joonistama asuda.

Püüa joonistada labürindist välja viiv rada ilma seinte vastu puutumata.

Joonista nii kaua, kui saad, **kuid kui su pliiats puutub seinä**, teeb vasakpoolne mängija peeruhäält või pigistab peerukotti, mis märgib sinu mänguvooru lõppu.



Nüüd on järgmise mängija kord maski pähe panna ja stardist joonistama hakata.



Kui kätte jõuab sinu mänguvoor, aseta pliiats **täpselt samasse kohta, kus su joon viimati seinä puudutas**. Seejärel võid jätkata enda labürindist välja joonistamist.





Mängu lõpp

Kui keegi mängijatest jõuab labürindi lõpus asuva junnini, mängivad ülejäänud veel viimase mänguvooru. Kui keegi mängijatest jõuab finišisse, siis võidab tema!

Sinine mängija võidab, sest ta oli eelmise mänguvooru lõpus finišile lähemal.

Kui finišisse jõuab rohkem mängijaid, siis võidab see, kes oli enne viimast mänguvooru kõige lähemal.



Rohkemate labürintidega mäng

Kui soovite mängida rohkemate labürintidega, siis jätkake, kuni kõik mängijad on finišisse jõudnud ja jagage mängijatele punkte. Võit on väärt 4 punkti, teine koht 3 punkti jne. Mängige kordamööda eri labürintidega.

Mängija, kellel on pärast viimast labürinti kõige rohkem punkte, on võitja!



TÄHELEPANU! Kasuta joonistamiseks ainult valge tahuli markerit ja ära unusta mängulauda pärast iga mängu suammiga puhastada, et sellele ei jääks püsivaid jälgi.





Doodle Doo



Komplektā iekļauts

4 divpusējas tāfeles, skaņas spilvens, acu maska, 4 baltās tāfeles marķieri un sūklis.



Spēles mērķis

Ar aizsietām acīm uzzīmējiet ceļu caur šiem dzīvnieku vēdera labirintiem un centieties būt pirmais, kas izkļūs ārā!



Sagatavošana

1. Katrs spēlētājs paņem savu marķieri, lai zīmētās līnijas būtu viegli atšķiramas!
2. Izvēlieties tāfeli, uz kuras zīmēsiet. Sāciet ar kādu no vieglākajām tāfelēm! Spēlētājs, kurš pēdējais ir redzējis cūku, noliek tāfeli sev priekšā, uzliek acu masku un sāk zīmēt!



Spēles gaita

Lai sāktu spēli, novietojiet marķiera galu sākuma **zonā** un centieties iegauvēt labirinta nākamo daļu.



Spēlētājs, kurš sēž pa kreisi, paņem skaņas spilvenu un gatavojas to izmantot. Tagad, varat sākt zīmēt!



Nedrīkst skatīties!

Centieties zīmēt pa labirinta brīvo ceļu, nepieskaroties sienām!

Zīmējiet tik tālu, cik varat, **taču, tiklīdz jūsu marķieris pieskarsies sienai**, spēlētājs kreisajā pusē atveidos purkšķa skaņas vai saspiedīs skaņas spilvenu, norādot uz jūsu gājienu beigām!



Tagad ir nākamā spēlētāja kārta uzlikt masku un sākt zīmēt no sākuma zonas!



Kad atkal būs pienācis jūsu gājiens, novietojiet marķiera galu **tajā vietā, kur jūsu zīmētā līnija pieskārās sienai** jūsu iepriekšējā gājienu laikā. Pēc tam varat turpināt zīmēt savu ceļu caur labirintu!



Spēles beigas

Kad kāds no spēlētājiem sasniedz kaku labirinta beigās, tad tas spēlētājs, kurš ir izspēlējis mazāk gājienu, veic pēdējo gājienu. Ja tikai viens spēlētājs sasniedz finišu, viņš/-a uzvar!

Uzvar zilais spēlētājs, jo viņš bija tuvāk labirinta izejai iepriekšējā gājiena beigās.

Ja finiša zonu sasniedz vairāk par vienu spēlētāju, tad uzvar tas spēlētājs, kurš bija tuvāk izejai pirms pēdējā gājiena!



Papildu labirintu izešana

Ja vēlaties iziet papildu labirintus, tad spēlējiet, līdz visi spēlētāji būs sasnieguši finišu, un piešķiriet spēlētājiem punktus. Par uzvaru tiek doti 4 punkti, par otro vietu — 3 punkti utt. Pēc kārtas veiciet gājienu citos labirintos. Uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk punktu pēc pēdējā labirinta!



PIEZĪME! Zīmēšanai izmantojiet tikai baltās tāfeles marķierus un neaizmirstiet notīrīt tāfeles ar sūkli pēc katras spēles, lai nepaliktu nenotīrāmi traipi!





Doodle Doo



Turinys

4 dvipusės žaidimo lentos, „orą gadinanti“ pagalvėlė, akių kaukė, 4 žymekliai baltoms lentoms ir kempinė.



Žaidimo tikslas

Brėždami uždengtomis akimis, pereikite per šiuos gyvūnų pilvų labirintus ir pirmieji pasiekite išėjimą!



Pasiruošimas žaisti

1. Kiekvienam žaidėjui duokite atskirą žymeklį, kad būtų lengva atskirti linijas!
2. Pasirinkite žaidimo lentą, ant kurios norite žaisti. Pradėkite nuo paprastesnių lentų! Žaidėjas, paskutinis matęs kiaulę, padeda žaidimo lentą prieš save, užsideda akių kaukė ir pradeda brėžti!



Žaidimo taisyklės

Pradėdami žaidimą, prilieskite žymeklio galiuką prie pradžios **srities** ir pabandykite prisiminti tolesnę labirinto dalį.



Nežiūrėkite!

Žaidėjas kairėje paima „orą gadinančią“ pagalvėlę ir pasirengia ją naudoti. Galite pradėti brėžti!

Bandykite brėžti atviru labirinto keliu nepaliesdami sienelių!

Brėžkite kiek galėdami ilgiau, **bet vos tik žymeklis palies sienelę**, žaidėjas kairėje suspausdamas „orą gadinančią“ pagalvėlę nurodys, kad jūsųėjimas baigėsi!



Tada ateina kito žaidėjo eilė užsidėti kaukę ir pradėti brėžti nuo pradžios srities!



Kai vėl ateis jūsų eilė, prilieskite žymeklio galiuką **tiksliai toje vietoje, kur jūsų linija prilietė sienelę** per ankstesnį ėjimą. Tada toliau brėžkite kelią iš labirinto!



Žaidimo pabaiga

Kai vienas iš žaidėjų pasiekia labirinto gale esantį kakutį, visi žaidėjai, kurie sužaidė mažiau ėjimų, eina paskutinį kartą. Jei finišą pasiekia tik vienas žaidėjas, jis laimi!

Mėlynas žaidėjas laimi, nes pasibaigus ankstesniam ėjimui jis buvo arčiau labirinto pabaigos.

Jei finišą pasiekia daugiau nei vienas žaidėjas, laimi tas, kuris prieš paskutinį ėjimą buvo arčiausiai!



Žaidimas naudojant daugiau labirintų

Jei norite žaisti naudodami daugiau labirintų, žaiskite, kol visi žaidėjai pasieks finišą, ir žaidėjams skirkite taškus. Laimėjimas vertas 4 taškų, antroji vieta – 3 taškų ir taip toliau. Paeiliui pradėkite įvairius labirintus, ir daugiausia taškų po paskutinio labirinto turintis žaidėjas laimės!



PASTABA! Brėžkite tik baltoms lentoms skirtais žymekliais ir po kiekvieno žaidimo nepamirškite kempine nuvalyti žaidimo lentos, kad nelikty nuolatinių žymių!





Doodle Doo



Содержимое коробки

4 двусторонних игровых поля, подушка-крикушка, маска на глаза, 4 маркера и губка.



Цель игры

Вам нужно с закрытыми глазами пройти лабиринт и первым добраться до выхода.



Подготовка к игре

1. Дайте игрокам маркеры разного цвета, чтобы было проще различать, кто какую линию нарисовал.
2. Выберите игровое поле. Начинать лучше с самых простых лабиринтов. Игрок, который последним из всех где-то видел свинью, кладет поле перед собой, надевает маску и начинает рисовать.



Ход игры

В начале своего первого хода поставьте кончик маркера в начало **лабиринта** и постарайтесь запомнить ближайший его участок.



Не подглядывать!

Игрок слева от вас берет подушку-крикушку и готовится пустить ее в дело. Можно начинать рисовать.

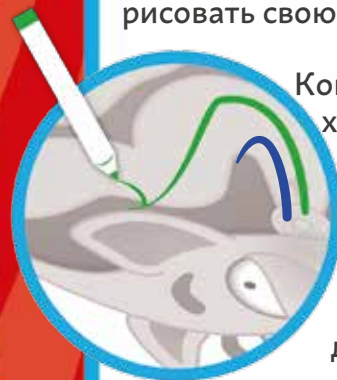
Вам нужно рисовать линию строго между стенок лабиринта, не касаясь их.

Постарайтесь пройти как можно дальше. **Как только маркер коснется стенки**, ваш сосед слева нажимает на подушку или издает такой же звук сам. Это значит, что ваш ход окончен.



Дальше следующий игрок надевает маску и начинает рисовать свою линию от точки старта.

Когда снова подойдет ваш ход, поставьте кончик маркера **ровно в ту точку, где вы в предыдущий раз коснулись стенки лабиринта**, и рисуйте дальше.





Завершение игры

Когда один из игроков дойдет до конца лабиринта, то есть до хвоста, все игроки, сделавшие меньшее количество ходов, получают право сделать свой последний ход. Если до хвоста дошел только один игрок, то он и становится победителем.

Синий игрок победил, потому что в конце предыдущего хода он был ближе к финишу.

Если несколько игроков добрались до хвоста, то побеждает тот, кто был ближе к финишу в конце предпоследнего хода.



Другие лабиринты

Если вам хочется пройти сразу несколько лабиринтов, можно играть до тех пор, пока все игроки не закончат первый лабиринт, и распределить очки. Победитель — 4 очка, второе место — 3 и так далее. Дальше вы переходите к следующему лабиринту. Победителем становится игрок, набравший больше всего очков по итогам игры.



БУДЬТЕ ВНИМАТЕЛЬНЫ!

Используйте только маркеры для белой доски и не забывайте протирать поле губкой сразу после игры, чтобы на нем не осталось следов.





Doodle Doo



Contents

4 double-sided game boards, a whoopee cushion, an eye mask, 4 whiteboard markers and a sponge.



Aim of the game

Draw your way through these abdominal animal mazes blindfolded and try to be the first to make it to the rear exit!



Setting Up

1. Give each player their own pen, so that the lines are easy to tell apart!
2. Choose a game board to play on. Start with one of the easier boards! The player who has last seen a pig places the game board in front of themselves, puts the eye mask on and starts to draw!



How to Play

To start the game, place the tip of your pen on the **starting area** and try to memorize the next section of the maze.



The player to your left takes the whoopee cushion and gets ready to use it. Now, you can start drawing!



No peeking!

Try to draw along the open path of the maze without hitting the walls!

Go on as long as you can, but **as soon as your pen touches a wall**, the player on your left makes a fart sound or sounds the whoopee cushion to mark the end of your turn!



Then it's the next player's turn to put the mask on and begin drawing from the starting area!

Whenever it's your turn again, place the tip of your pen on **the exact spot where your line touched the wall** on your previous turn. Then you can continue to draw your way out of the maze!





End of the Game

When one of the players reaches the turd at the end of the maze, any players who have played fewer turns, play a final turn. If only one player reaches the finish area, they win!

The blue player wins because they were closer to the end of the maze at the end of the previous turn

If more than one players reach it, the player who was nearest the finish area before the final turn wins!



Playing more mazes

If you want to play more mazes, play until all the players have reached the finish and give points to the players. A win is worth 4 points, the second place 3 points, etc. Take turns starting the different mazes, and the player with the most points after the final maze wins!



NOTE! Only use a whiteboard marker to draw and remember to wipe the gameboard with the sponge after each game to prevent permanent marks!





Doodle Doo



Комплект постачання

4 двосторонні дошки для настільної гри, подушка із сюрпризом, маска на очі, 4 маркери для білої дошки та губка.



Мета гри

Спробуйте першим прокласти шлях із закритими очима через переповнений тваринами лабіринт!



Підготовка

1. Дайте кожному гравцю власну ручку, щоб легше було розрізняти лінії!
2. Виберіть дошку для гри. Розпочніть з однієї з легших дощок! Гравець, який останнім бачив свинку, кладе дошку для гри перед собою, одягає маску на очі та починає свій хід!



Правила гри

Щоб розпочати гру, розташуйте кінчик ручки на місці для **початку** та спробуйте запам'ятати наступну секцію лабіринту.



Не підгадуйте!

Гравець ліворуч від вас бере подушку із сюрпризом і готується використати її. Тепер ваша черга!

Спробуйте намалювати шлях із лабіринту, не торкаючись стінок!

Ходіть уперед на максимальну дозволу відстань, **але щойно ваша ручка торкнеться стінки**, гравець ліворуч від вас робить вигляд, наче пукає, або робить такий звук подушкою, що значить, що ви зробили свій хід!



Тепер час іншому гравцеві надягнути маску та почати гру зі свого місця!



Коли ваша черга робити хід, розташуйте кінчик ручки **точну в місці, де ваша лінія торкнулася стінки** під час попереднього ходу. Можете продовжувати прокладати шлях із лабіринту!



Кінець гри

Коли один із гравців досягає кінця лабіринту, інші гравці, які зробили менше ходів, роблять по останньому ходу. Якщо лише один гравець перетинає фінішну лінію, він перемагає!

Синій гравець перемагає, тому що він був ближче до виходу з лабіринту в кінці попереднього ходу.

Якщо кілька гравців досягають області фінішу, перемагає гравець, який був найближче до фінішної лінії перед останнім ходом!



Гра на інших лабіринтах

Якщо ви хочете грати на інших лабіринтах, грайтеся, доки всі гравці не перетнуть фінішну лінію, і нагородіть їх за це балами. Перемога коштує 4 бали, друге місце – 3 бали тощо. Ходіть по черзі на різних лабіринтах. Переможцем стає гравець, який набрав найбільше балів після останнього лабіринту!



ПРИМІТКА!

Малюйте лише маркером для білої дошки й обов'язково витирайте поле для гри губкою після кожної гри, щоб не залишати на дошці постійних позначок!





Doodle Doo



Tartalom

4 kétoldalú játéktábla, pukipárna, szemfedő, 4 táblafile és egy szivacs.



A játék célja

Húzz egy vonalat az állati béllabirintusokon keresztül és legyél te az első, aki megtalálja a hátsó kijáratot!



Előkészületek

1. Minden játékos kapjon egy saját filctollat, hogy az általuk húzott vonal könnyen megkülönböztethető legyen!
2. Válasszatok egy táblát a játékhoz. Kezdjétek az egyik egyszerűbb feladattal! Aki a társaságból utoljára látott élő malacot, helyezze maga elé a táblát, tegye fel a szemfedőt és kezdjen vonalat húzni!



A játék menete

A játék megkezdéséhez a filc hegyét érintsd a **kezdőterülethez** és próbáld megjegyezni a labirintus következő szakaszát.



Ne leselkedj!

A tőled balra ülő játékos kezébe veszi a vicces hangú párnát és felkészül a használatára. Kezdődhet a rajzolás!

Úgy próbáld a vonalat húzni, hogy a labirintus falaihoz nem érsz hozzá!

Menj olyan messze, amilyen messze csak tudsz, **de mihelyst a tollad hozzáér a falhoz**, a tőled balra ülő játékos pukizó hangot hallat vagy megszólaltatja a pukipárnát, ami a te köröd végét jelzi!



Ezután a következő játékosnak kell felvennie a szemfedőt és elkezdenie a saját vonalát a kezdőterületről!

Amikor újra te következelsz, a tollad hegyét érintsd **pontosan ugyanoda, ahol a legutóbb húzott vonalad a falhoz ért** az előző kör végén. Ekkor folytathatod a vonaladat, hogy kijuss a labirintusból!





A játék vége

Amikor az egyik játékos eljut a labirintus végén lévő kákihoz, akkor a többi játékosnak – akik kevesebb körön vannak túl – joguk van egy utolsó kört befejezni. Ha csak egy játékos jut el a célterületre, akkor ő nyer!

Itt a kék játékos nyer, mert az előző körben az ő vonala volt közelebb a labirintus kijáratához.

Ha egynél több játékos ér célba, akkor az nyer, aki az előző körben közelebb volt a kijáratához!



Játék több labirintusban

Ha több labirintusban szeretnél játszani, akkor várd végig, amíg minden játékos befejezi a labirintusokat, és ez alapján ossz pontokat. Egy győzelem 4 pontot ér, a második hely 3-at, és így tovább. A különböző labirintusokat felváltva kezdjétek és a végén az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van!



FONTOS! A vonal rajzolásához csak táblafilcet használj és ne felejtse el letörölni a táblát egy szivaccsal minden játék után, hogy ne keletkezzenek letörölhetetlen vonalak!





age
6-99



2-4



20+

TACTIC®

Doodle Doo



Reeglid



Noteikumi



Taisyklės



Правила



Правила



Játékszabályok



Rules



**Rohkem põnevaid lauamänge leiad
Apskatiet «Tactic» plašo spēļu klāstu
Daugiau smagių žaidimų ieškok
Найдите еще больше увлекательных игр на
More entertaining games at
Шукайте найкращі ігри для дітей та дорослих на
Még több szórakoztató játékok a**



www.tactic.net