



- DA:** Byg og kopier
SV: Bygg och kopiera
NO: Bygg og kopier
EN: Stack and copy
DE: Nachbau-Spiel
NL: Stapelen en namaken
ES: Apilar y copiar
IT: Impila e copia
FR: Empile et copie
EL: Στοιβάξτε και αντιγράψτε
PL: Układaj i kopiuj
LT: Dėliok ir pakartok
LV: Saliec kaudzē un atveido
FI: Rakenna ja kopioi
PT: Empilha e copia
CS: Skládání podle předlohy
SK: Stavajte a opakujte
ET: Virnasta ja kopeeri
HU: Alakzatmásoló
BG: Подредете и копирайте
HR: Slaži i kopiraj
RO: Suprapuneți și copiați
CA: Apila i copia

DA: Byg og kopier

Genskab kortene, inden tiden løber ud. Op til fire spillere.
Med 8 byggeklodser, 1 timeglas, 1 terning og 30 kort.

Spillet: Fordel kortene i tre bunker ifølge tallene, der står skrevet på dem. Bland hver bunke og placer dem ved siden af hinanden på midten af bordet. Find en kuglepen og papir til at notere hver spillers point.

Den yngste spiller starter spillet. Spilleren får terningen samt byggeklodserne. Den næste spiller får timeglasset.

Man starter spillet ved at kaste med terningen. Terningen afgør hvilken bunke, man skal trække et kort fra. Slår man f.eks. en 3'er, skal man tage det øverste kort fra bunken med 3'erne.

Når man har trukket sit kort, skal timeglasset sættes i gang. Man skal nu genskabe den bygning, der er på kortet, inden tiden løber ud. Hvis bygningen på kortet består af hvide byggeklodser, skal man genskabe bygningens form, men man kan bruge vilkårlige farver. Hvis bygningen består af farvede byggeklodser, skal man både genskabe bygningens form og sørge for, at man bruger byggeklodser i de rigtige farver og rækkefølge.

Færdiggør man bygningen, inden tiden er løbet ud, kan man starte forfra og begynde at genskabe bygningen på kortets anden side.

Hvis de andre spillere siger, man ikke har kopieret bygningen korrekt, må man identificere og rette fejlen, inden man kan gå videre.

Når tiden er løbet ud, skal man notere sine point. Man får de point, som står skrevet på de kort, man har færdiggjort. Trak man f.eks. et kort, der var markeret med 3, og nåede man at genskabe begge sider af kortet, inden tiden udløb, scorer man seks point. Nåede man kun at genskabe den ene side, scorer man tre point. Man får ikke point for bygninger, som man trækker, men ikke færdiggør. Man skal lægge de kort, som man trækker i løbet af sin tur, i en separat afkastbunke. Det er nu næste spillers tur. Løber I tør for kort i en af bunkerne, inden

spillet er slut, skal I blande og genbruge kortene fra afkastbunken. Spillet er slut, når hver spiller har haft fire ture. Spilleren med flest point til sidst har vundet spillet.

SV: Bygg og kopiera

Återskapa korten innan tiden tar slut. För upp till fyra spelare. Med 8 byggklossar, 1 timglas, 1 tärning och 30 kort.

Spelet: Fördela korten i tre högar enligt siffrorna som står på dem. Blanda varje hög och placera högarna bredvid varandra på mitten av bordet. Plocka fram papper och penna för att skriva ner varje spelares poäng.

Den yngsta spelaren börjar. Spelaren får tärningen och byggklossarna. Nästa spelare får timglas.

Man börjar spelet genom att kasta tärningen. Tärningen avgör vilken hög man ska dra ett kort från. Om man t.ex. slår en trea, ska man ta det översta kortet från högen med treorna.

När man har dragit sitt kort ska timglaset sättas igång. Man ska nu återskapa den byggnad som finns på kortet innan tiden går ut. Om byggnaden på kortet består av vita byggklossar ska man återskapa byggnadens form, men man kan välja vilka färger man vill. Om byggnaden består av färgade byggklossar ska man både återskapa byggnadens form och se till att man använder byggklossar i rätt färger och rätt ordning.

Färdigställer man byggnaden innan tiden gått ut kan man börja om på nytt och återskapa byggnaden på andra sidan av kortet.

Om de andra spelarna säger att man inte har kopierat byggnaden korrekt måste man identifiera och rätta till felet innan man kan gå vidare.

När tiden är ute skriver man ner sina poäng. Man får de poäng som står skrivna på korten man har färdigställt. Om man t.ex. fick ett kort markerat med en trea och hann återskapa båda sidorna av kortet innan tiden gick ut, får man sex poäng. Om man bara

lykkades återskapa en sida får man tre poäng. Man får inte poäng för byggnader som man drar, men inte färdigställer. Man ska lägga de kort som man drar under sin tur i en separat skräphög.

Sedan är det nästa spelares tur. Om korten i en av högarna tar slut innan spelet är slut blandar och återanvänder man korten från skräphögen.

Spelet är slut när varje spelare har haft fyra omgångar. Spelaren med flest poäng när spelet är slut vinner.

NO: Bygg og kopier

Gjenskap kortene før tiden renner ut. Opptil fire spillere.

Inkl. 8 byggeklosser, 1 timeglass, 1 terning og 30 kort.

Spillet: Fordel kortene i tre bunker i henhold til tallene som står skrevet på dem. Bland hver bunke og plasser dem ved siden av hverandre midt på bordet. Finn penn og papir til å notere poengene til spillerne. Den yngste spilleren starter spillet. Spilleren får terningen og byggeklossene. Den neste spilleren får timeglasset.

Du starter spillet ved å kaste terningen. Terningen avgjør hvilken bunke du skal trekke et kort fra. Hvis du f.eks. slår en 3-er, skal du ta det øverste kortet fra bunken med 3-erne.

Når du har trukket kortet, snur du timeglasset. Du skal nå gjenskape bygningen på kortet før tiden renner ut.

Hvis bygningen på kortet består av hvite byggeklosser, skal du gjenskape formen på bygningen, men du kan velge hvilke farger du vil bruke. Hvis bygningen består av fargede byggeklosser, skal du både gjenskape formen på bygget og passe på at du bruker byggeklosser i riktige farger og rekkefølge.

Hvis du fullfører bygningen før tiden er ute, kan du begynne å gjenskape bygningen på den andre siden av kortet.

Hvis de andre spillerne sier at du ikke har kopiert bygningen riktig, må du identifisere og rette opp feilen før du kan fortsette.

Når tiden er ute, noterer du poengene dine. Du får poengene som står skrevet på kortene du har fullført. Trakk du for eksempel et kort med en 3-er, og rakk å gjenskape begge sider av kortet før tiden var ut, får du seks poeng. Rakk du bare å gjenskape den ene siden, får du tre poeng. Du får ikke poeng for bygninger du trekker, men ikke fullfører. Du må legge kortene du trekker i en egen utkastbunke.

Deretter er det neste spillers tur. Hvis dere går tomme for kort i en av bunkene før spillet er slutt, må dere stokke og gjenbruke kortene fra utkastbunken.

Spillet er slutt når dere har fullført fire runder. Spilleren med flest poeng til slutt har vunnet spillet.

EN: Stack and copy

Replicate the cards before time runs out. Up to four players.

With 8 building blocks, 1 hourglass, 1 dice, 30 cards.

The game: Divide the cards into three piles according to the numbers written on them. Shuffle each pile and place them next to each other on the middle of the table. Find a pen and paper to keep track of each player's points.

The youngest player starts the game. The player gets the dice along with the building blocks. The next player gets the hourglass.

You start the game by rolling the dice. The dice determines from which pile you must draw a card. E.g., do you draw a 3, you must draw the top card from the pile of 3s.

When you have drawn a card, the other player must start the hourglass.

You must now replicate the building on your card before time runs out.

If the card only displays white building blocks, you must make sure to replicate the building's shape, but you do not have to worry about the colours. If the building on the card is made from coloured building blocks, you must make sure to replicate the building's shape and to use building blocks in the right colours and order.

If you manage to finish the building before time runs out, you can start over by replicating the building on the other side of your card. If the other players determine that you have not replicated the building on the card correctly, you must identify and correct your error before you can move on.

When time runs out, you must write down your points. You get whatever points are written on the card; you have finished. E.g., if you drew a card marked 3 and managed to replicate both sides of the card before time ran out, you get six points. If you only managed to finish one side, you get three points. You do not get points for cards you do not manage to finish within the time.

The cards, you drew during your turn, are placed in a discard pile. It is now the next player's turn. If you run out of cards in of the piles before the game is over, shuffle and reuse the ones from the discard pile.

The game is over when each player has had four turns. The player with the most points has won the game.

DE: Nachbau-Spiel

Schaffst du es, die Formen auf den Karten vor Ablauf der Zeit nachzubauen? Für bis zu vier Spieler.

Mit 8 Bausteinen, 1 Sanduhr, 1 Würfel und 30 Karten.

Spielverlauf: Zuerst werden die Karten anhand der darauf abgebildeten Zahlen in drei Stapel aufgeteilt. Anschließend werden alle Stapel gemischt und nebeneinander auf den Tisch gelegt. Stift und Papier bereitlegen, um die Punkte der Spieler zu notieren.

Der jüngste Spieler beginnt. Der Spieler erhält den Würfel und die Bausteine. Der nächste Spieler erhält die Sanduhr.

Nun wird gewürfelt. Der Würfel entscheidet, von welchem Stapel eine Karte gezogen werden muss. Wird zum Beispiel eine 3 gewürfelt, muss die oberste Karte vom 3er-Stapel gezogen werden.

Sobald eine Karte gezogen wurde, dreht der andere Spieler die Sanduhr um. Nun muss vor Ablauf der Zeit die auf der Karte abgebildete Form nachgebaut werden.

Sind auf der Karte nur weiße Bausteine abgebildet, muss lediglich die Form nachgebaut werden, die Farben der Bausteine spielen keine Rolle. Besteht die auf der Karte abgebildete Form jedoch aus farbigen Bausteinen, müssen sowohl die Form nachgebaut als auch die Bausteine in den richtigen Farben und in der richtigen Reihenfolge verwendet werden.

Gelingt es, die Form vor Ablauf der Zeit fertigzustellen, kann die Form auf der anderen Seite der Karte nachgebaut werden.

Stellen die Mitspieler fest, dass die Form auf der Karte falsch nachgebaut wurde, muss der Spieler den Fehler finden und korrigieren, ehe er fortfahren kann.

Ist die Zeit abgelaufen, werden die Punkte notiert. Hat der Spieler die Form fertiggestellt, erhält er alle auf der Karte angezeigten Punkte. Wurde also z. B. eine Karte mit 3er-Markierung gezogen und konnte der Spieler die Formen auf beiden Seiten der Karte vor Ablauf der Zeit richtig nachbauen, erhält er sechs Punkte. Konnte er nur die Form auf einer Seite richtig nachbauen, erhält er drei Punkte. Konnte er vor Ablauf der Zeit keine der beiden Formen richtig nachbauen, erhält er keine Punkte.

Die in der Runde gezogene Karte wird auf einen Ablagestapel gelegt. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Sind vor Ende des Spiels auf einem der Stapel keine Karten mehr vorhanden, müssen die Karten des Ablagestapels gemischt und erneut verwendet werden. Das Spiel ist beendet, wenn jeder Spieler vier Mal an der Reihe war. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

NL: Stapelen en namaken

Maak de kaarten na voordat de tijd om is. Maximaal vier spelers.
Met 8 bouwstenen, 1 zandloper, 1 dobbelsteen, 30 kaarten.

Het spel: Verdeel de kaarten in drie stapels volgens de getallen die erop staan. Schud de stapels en leg ze naast elkaar in het midden van de tafel. Pak pen en papier om de punten van elke speler bij te houden.

De jongste speler is als eerste aan de beurt. De speler krijgt de dobbelsteen samen met de bouwstenen. De volgende speler krijgt de zandloper.

Je begint het spel door met de dobbelsteen te gooien. De dobbelsteen bepaalt van welke stapel je een kaart moet nemen. Voorbeeld: Gooi je een 3, dan moet je de bovenste kaart van de stapel met 3-en nemen. Nadat je een kaart hebt getrokken, moet de andere speler de zandloper starten. Je moet nu het gebouw op je kaart namaken voordat de tijd om is.

Als er alleen witte bouwstenen op de kaart staan, moet je de vorm van het gebouw namaken, maar hoeft je je geen zorgen te maken over de kleuren. Als het gebouw op de kaart van gekleurde bouwstenen is gemaakt, moet je de vorm van het gebouw namaken en bouwstenen in de juiste kleuren en volgorde gebruiken.

Als je erin slaagt om het gebouw af te maken voordat de tijd om is, kun je opnieuw beginnen door het gebouw aan de andere kant van je kaart na te maken.

Als de andere spelers bepalen dat je het gebouw op de kaart niet juist hebt nagemaakt, moet je je fout opsporen en corrigeren voordat je verder kunt gaan.

Als de tijd om is, noteer je je punten. Je krijgt de punten die op de kaart staan. Nu ben je klaar. Voorbeeld: Als je bijvoorbeeld een kaart met nummer 3 hebt getrokken en erin bent geslaagd om beide kanten van de kaart na te maken voordat de tijd om is, krijg je zes

punten. Als je maar één kant hebt afgemaakt, krijg je drie punten. Je krijgt geen punten voor kaarten die je niet op tijd hebt afgemaakt. De kaarten die je tijdens je beurt hebt getrokken, leg je op de aflegstapel.

Nu is de volgende speler aan de beurt. Als er voor het einde van het spel geen kaarten meer op de stapels zijn, meng je de kaarten van de aflegstapel en gebruik je ze opnieuw.

Het spel is afgelopen als elke speler vier beurten heeft gehad. De speler met de meeste punten wint het spel.

ES: Apilar y copiar

Replica las cartas antes de que se agote el tiempo. Hasta cuatro jugadores.

Con 8 bloques de construcción, 1 reloj de arena, 1 dado y 30 cartas.

El juego: Divide las cartas en tres montones de acuerdo con los números que aparecen en ellas. Mezcla todos los montones y colócalos uno al lado del otro en el centro de la mesa. Con ayuda de un bolígrafo y papel, haz un seguimiento de los puntos de cada jugador.

El jugador más joven empieza. El jugador recibe los dados junto con los bloques de construcción. El siguiente jugador recibe el reloj de arena. Comienzas el juego tirando los dados. El dado determina de qué montón debes coger una carta. Por ejemplo, si sacas un 3, deberás coger la primera carta del montón de 3.

Cuando hayas cogido una carta, el otro jugador debe poner en marcha el reloj de arena. Ahora debes replicar el edificio de tu carta antes de que se agote el tiempo.

Si la carta muestra únicamente bloques blancos, debes asegurarte de replicar la forma del edificio, pero no tienes que preocuparte por los colores. Si el edificio de la carta está hecho de bloques de construcción de colores, debes asegurarte de replicar la forma del edificio y utilizar los bloques de construcción en el orden y el color correctos.

Si consigues terminar el edificio antes de que se agote el tiempo, puedes empezar de nuevo replicando el edificio del otro lado de tu carta. Si el resto de jugadores determina que no has replicado correctamente la construcción de la carta, deberás identificar y corregir el error antes de poder continuar.

Cuando se agote el tiempo, debes anotar tus puntos. Cuando obtienes todos los puntos que aparecen en la carta, ya has terminado. Por ejemplo, si coges una carta marcada con un 3 y logras replicar ambos lados de la carta antes de que se agote el tiempo, obtienes seis puntos. Si solo has conseguido terminar un lado, obtendrás tres puntos. No obtienes puntos por las cartas que no logras terminar a tiempo. Las cartas que has cogido durante tu turno se colocan en un montón de descarte.

El turno pasa al siguiente jugador. Si se te acaban las cartas de los montones antes de que termine el juego, mezcla y reutiliza las cartas del montón de descarte.

El juego termina cuando cada jugador haya jugado cuatro turnos. El jugador con más puntos gana la partida.

IT: Impila e copia

Riproduci le carte prima che il tempo scada. Fino a quattro giocatori. Con 8 blocchi, 1 clessidra, 1 dado, 30 carte.

Come si gioca: Suddividi le carte in tre mazzi in base ai numeri riportati su di esse. Mescola ogni mazzo e disponili uno accanto all'altro al centro del tavolo. Trova una penna e un foglio per scrivere i punti di ciascun giocatore.

Inizia il giocatore più giovane. Il giocatore prende il dado e i blocchi. Il giocatore successivo prende la clessidra.

Il giocatore inizia il gioco lanciando il dado. Il dado stabilisce da quale mazzo il giocatore deve prendere una carta. Per es. se esce un 3, deve prendere la prima carta in cima al mazzo dei 3.

Una volta presa la carta, l'altro giocatore fa partire la clessidra. Ora il giocatore deve riprodurre la costruzione sulla carta che ha preso prima che scada il tempo.

Se sulla carta sono raffigurati solo blocchi bianchi, deve riprodurre la forma della costruzione, ma senza preoccuparsi dei colori. Se la costruzione sulla carta è composta da blocchi colorati, è necessario riprodurre la forma della costruzione e utilizzare blocchi dei colori giusti e nell'ordine corretto.

Se il giocatore completa la costruzione prima dello scadere del tempo, può ricominciare riproducendo la costruzione sull'altro lato della carta.

Se secondo gli altri giocatori non ha riprodotto correttamente la costruzione sulla carta, il giocatore deve trovare e correggere i suoi errori prima di poter proseguire.

Una volta scaduto il tempo, si scrivono i punti. Quando un giocatore ottiene tutti i punti sulla carta, ha finito. Per es. se ha preso una carta con il numero 3 ed è riuscito a riprodurre entrambi i lati della carta prima dello scadere del tempo, ottiene sei punti. Se è riuscito a completare solo un lato, ottiene tre punti. Non ottiene punti per le carte che non è riuscito a completare in tempo.

Le carte prese vengono messe in un mazzo degli scarti.

Il turno passa al giocatore successivo. Se prima del termine del gioco le carte si esauriscono, è possibile mescolare e riutilizzare quelle del mazzo degli scarti.

Il gioco finisce quando ciascun giocatore ha svolto quattro turni. Vince il giocatore con il maggior numero di punti.

FR: Empile et copie

Reproduis le motif figurant sur les cartes avant la fin du sablier. Jusqu'à quatre joueurs.

Avec 8 blocs de construction, 1 sablier, 1 dé et 30 cartes.

Déroulement du jeu : Répartir les cartes en trois piles en fonction des chiffres inscrits dessus. Mélanger chaque pile et les poser à côté les unes des autres au milieu de la table. Se procurer un stylo et du papier pour noter le score de chaque joueur.

Le joueur le plus jeune commence. Le joueur prend le dé et les blocs de construction. Le joueur suivant prend le sablier.

Pour commencer, lancer le dé. Le dé détermine la pile dans laquelle une carte devra être tirée. Par exemple, si le joueur obtient un 3, c'est la carte du dessus de la pile des 3 qui devra être tirée.

Dès que le premier joueur a tiré une carte, l'autre joueur retourne le sablier. Le premier joueur doit reproduire le motif figurant sur la carte avant la fin du sablier.

Si, sur la carte ne figurent que des blocs de construction blancs, il suffit de reproduire la forme du motif, sans se soucier des couleurs.

Si le motif figurant sur la carte est composé de blocs de construction colorés, il faut reproduire la forme du motif en utilisant des blocs de construction de la bonne couleur et dans le bon ordre.

Si le joueur parvient à terminer le motif avant la fin du sablier, il peut recommencer en reproduisant le motif figurant au dos de la carte.

Si les autres joueurs constatent que le motif figurant sur la carte n'a pas été correctement reproduit, le joueur doit identifier et corriger l'erreur avant de pouvoir continuer.

Une fois le sablier fini, on note les points. Le joueur obtient autant de points qu'indiqué sur la carte ; et son tour est fini. Par exemple, si le joueur a tiré une carte portant le chiffre 3 et a réussi à reproduire les deux côtés de la carte avant la fin du sablier, il marque six points.

Si le joueur n'a réussi à finir qu'un côté, il marque trois points. Il ne

marque aucun point pour les cartes qu'il ne parvient pas à terminer avant la fin du sablier.

Les cartes tirées par le joueur pendant son tour de jeu sont placées dans une pile de défausse.

Et c'est ensuite au joueur suivant de jouer. S'il ne reste plus de cartes dans les piles avant la fin de la partie, mélanger et réutiliser les cartes de la pile de défausse.

Le jeu s'achève lorsque chaque joueur a joué quatre fois. Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

EL: Στοιβάξτε και αντιγράψτε

Αναπαράγετε τις κάρτες πριν λήξει ο χρόνος. Μέχρι τέσσερις παίκτες. Με 8 τουβλάκια, 1 κλεψύδρα, 1 ζάρι, 30 κάρτες.

Το παιχνίδι: Χωρίστε τις κάρτες σε τρεις στοίβες σύμφωνα με τους αριθμούς που αναγράφονται πάνω τους. Ανακατέψτε κάθε στοίβα και τοποθετήστε τις τη μία δίπλα στην άλλη στη μέση του τραπεζιού. Πάρτε στυλό και χαρτί για να καταγράφετε τους πόντους κάθε παίκτη. Ο μικρότερος παίκτης ξεκινάει το παιχνίδι. Ο παίκτης παίρνει το ζάρι μαζί με τα τουβλάκια. Ο επόμενος παίκτης παίρνει την κλεψύδρα. Ξεκινάτε το παιχνίδι ρίχνοντας το ζάρι. Το ζάρι καθορίζει από ποια στοίβα πρέπει να τραβήξετε μια κάρτα. Π.χ. εάν φέρετε 3, πρέπει να τραβήξετε την επάνω κάρτα από τη στοίβα με τον αριθμό 3. Όταν τραβήξετε μια κάρτα, ο άλλος παίκτης πρέπει να γυρίσει την κλεψύδρα. Τώρα πρέπει να αντιγράψετε το κτήριο της κάρτας σας πριν λήξει ο χρόνος.

Αν στην κάρτα υπάρχουν μόνο λευκά τουβλάκια, πρέπει οπωσδήποτε να αντιγράψετε το σχήμα του κτηρίου, αλλά δεν χρειάζεται να ανησυχείτε για τα χρώματα. Αν το κτήριο επάνω στην κάρτα είναι φτιαγμένο από χρωματιστά τουβλάκια, πρέπει να τηρήσετε το σχήμα του κτηρίου και να χρησιμοποιήσετε τα τουβλάκια με τα σωστά χρώματα και στη σωστή σειρά.

Εάν καταφέρετε να ολοκληρώσετε το κτήριο πριν τελειώσει ο χρόνος, μπορείτε να αντιγράψετε το κτήριο στην άλλη πλευρά της κάρτας σας. Αν οι άλλοι παίκτες αποφασίσουν ότι δεν έχετε αντιγράψει σωστά το κτήριο της κάρτας, πρέπει να αναγνωρίσετε και να διορθώσετε το λάθος, πριν συνεχίσετε.

Όταν τελειώσει ο χρόνος, πρέπει να γράψετε τους πόντους σας. Κερδίζετε όσους πόντους αναγράφονται στην κάρτα, έχετε τελειώσει. Π.χ. αν τραβήξατε μια κάρτα με την ένδειξη 3 και καταφέρατε να αντιγράψετε και τις δύο πλευρές της κάρτας πριν τελειώσει ο χρόνος, κερδίζετε έξι πόντους. Εάν καταφέρατε να ολοκληρώσετε μόνο τη μία πλευρά, κερδίζετε τρεις πόντους. Δεν συγκεντρώνετε πόντους για τις κάρτες που δεν καταφέρατε να ολοκληρώσετε εγκαίρως. Οι κάρτες που τραβήξατε στη σειρά σας τοποθετούνται στη στοίβα απόρριψης.

Είναι τώρα η σειρά του επόμενου παίκτη. Αν ξεμείνετε από κάρτες στις στοίβες πριν τελειώσει το παιχνίδι, ανακατέψτε και επαναχρησιμοποιήστε αυτές από τη στοίβα απόρριψης.

Το παιχνίδι τελειώνει όταν ο κάθε παίκτης έχει παίξει τέσσερις φορές. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κερδίζει το παιχνίδι.

PL: Układaj i kopiuuj

Odtwórz wzór z karty, zanim skończy Ci się czas. Dla maks. czterech graczy.

W zestawie: 8 klocków, klepsydra, kostka, 30 kart.

Gra: Podziel karty na trzy stosy zgodnie z widocznymi na nich liczbami. Przetasuj stosy i ułóż obok siebie na środku stołu. Weź długopis i kartkę do zapisywania punktacji graczy.

Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy. Gracz otrzymuje kostkę wraz z klockami. Kolejny gracz otrzymuje klepsydrę.

Gra rozpoczyna się od rzutu kostką. Kostka określa, z którego stosu należy wziąć kartę. Np. jeżeli wylosujesz 3, musisz wziąć górną kartę ze stosu trójek.

Po wzięciu karty przez pierwszego gracza drugi obraca klepsydrę, aby rozpocząć odmierzenie czasu. Przed upływem czasu należy odtworzyć budowlę widoczną na karcie.

Jeśli na karcie znajdują się tylko białe klocki, należy pamiętać o odtworzeniu kształtu budowli, ale nie trzeba się martwić kolorami. Jeśli budowla na karcie jest wykonana z kolorowych klocków, należy odwzorować jej kształt oraz ułożyć klocki w odpowiednich kolorach i kolejności.

Jeżeli uda Ci się odtworzyć budowlę przed upływem czasu, możesz zacząć od nowa i odtworzyć budowlę widoczną na drugiej stronie karty. Jeśli pozostali gracze uznają, że budowla na karcie nie została poprawnie odtworzona, musisz znaleźć i skorygować błąd, aby móc przejść dalej.

Po upływie czasu zapisz swoje punkty. Zdobywasz liczbę punktów zapisaną na karcie, której odtwarzanie udało Ci się zakończyć. Np. jeżeli wylosujesz kartę nr 3 i uda Ci się odtworzyć jej obie strony przed upływem wyznaczonego czasu, otrzymasz sześć punktów. Jeśli uda Ci się ukończyć tylko jedną stronę, otrzymasz trzy punkty. Nie otrzymasz punktów za karty, których odtwarzania nie uda Ci się ukończyć w określonym czasie.

Karty wylosowane podczas kolejki są umieszczane na oddzielnym stosie.

Następnie do gry przystępuje kolejny gracz. Jeśli przed zakończeniem gry w którymś ze stosów zabraknie kart, potasuj wykorzystane wcześniej karty i użyj ich ponownie.

Gra kończy się, gdy każdy z graczy zaliczy cztery kolejki. Wygrywa gracz z największą liczbą punktów.

LT: Dėliok ir pakartok

Atkurkite kortų paveikslėlį, kol nesibaigė laikas. Daugiausia keturiems žaidėjams.

Su 8 kaladėlėmis, 1 smėlio laikrodžiu, 1 kauliuku, 30 kortų.

Žaidimas: Padalykite kortas į tris krūveles pagal ant jų nurodytus skaičius. Išmaišykite kiekvieną krūvelę ir sudėkite vieną šalia kitos stalo viduryje. Susiraskite rašiklį ir popieriaus, kad galėtumėte žymėti žaidėjų taškus.

Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Žaidėjas gauna kauliuką ir kaladėles. Kitas žaidėjas gauna smėlio laikrodį.

Žaidimas prasideda išridenus kauliuką. Kauliukas nurodo, iš kurios krūvelės traukti kortą. Pvz., jei išrieda 3, reikia traukti viršutinę 3 pažymėtą kortą.

Ištraukus kortą, kitas žaidėjas turi paleisti smėlio laikrodį. Turite atkurti kortoje pavaizduotą figūrą, kol pasibaigs laikas.

Jei kortoje pavaizduotos tik baltos kaladėlės, reikia atkurti jos formą, nesirūpinant spalvomis. Jei kortoje pavaizduota figūra iš spalvotų kaladėlių, reikia atkurti figūros formą, naudojant tinkamų spalvų kaladėlės reikiama seka.

Jei jums pavyks atkurti figūrą per skirtą laiką, galite pabandyti atkurti ir kitoje kortos pusėje pavaizduotą figūrą.

Jei kiti žaidėjai nustato, kad neteisingai atkūrėte kortoje pavaizduotą figūrą, prieš tęsdami žaidimą turite surasti ir pataisyti klaidą.

Laikui pasibaigus, pasižymėkite taškus. Gaunate tiek taškų, kiek nurodyta kortoje. Jūsų ėjimas baigtas. Pvz., jei ištraukėte 3 pažymėtą kortą ir jums pavyko atkurti abiejose pusėse pavaizduotą figūrą per skirtą laiką, gaunate šešis taškus. Jei jums pavyko atkurti tik vienos pusės figūrą, gaunate tris taškus. Jei nepavyko atkurti figūros per skirtąjį laiką, taškų negaunate.

Ėjimo metu ištrauktos kortos dedamos į panaudotų kortų krūvelę. Tada ateina kito žaidėjo eilė. Jei kortų krūvelės baigiasi nebaigus

žaidīmo, išmaīšykite panaudotas kortas ir naudokite jas iš naujo. Žaidimas baigiasi, kai kiekvienas žaidėjas atlieka keturis ėjimus. Žaidimą laimi daugiausiai taškų surinkęs žaidėjas.

LV: Saliec kaudzē un atveido

Atveido kartītes attēlu, pirms ir iztecējis laiks. Līdz četriem spēlētājiem. Komplektā ietilpst 8 klucīši, 1 smilšu pulkstenis, 1 metamais kauliņš, 30 kartītes.

Spēle. Sadali kārtis trīs kaudzītēs atbilstoši uz tām uzrakstītajiem cipariem. Sajauc kārtis katrā kaudzītē un novieto tās galda vidū blakus vienu otrai. Atrodi pildspalvu un papīru, lai pierakstītu katra spēlētāja punktus.

Spēli sāk jaunākais spēlētājs. Spēlētājs saņem kauliņu un klucīšus. Nākamais spēlētājs saņem smilšu pulksteni.

Sāc spēli, metot kauliņu. Kauliņš nosaka, no kuras kaudzītes paņemt kartīti. Piemērs: ja uzmet 3, tad jāņem kartīte no kaudzītes, kurā ir kartītes ar ciparu 3.

Kad kartīte ir izvilka, otrs spēlētājs apgriez smilšu pulksteni. Tev ir jāatveido kartītē attēlotā ēka, pirms ir iztecējis laiks.

Ja kartītē ir parādīti tikai balti klucīši, ir pareizi jāatveido ēkas forma, bet krāsas nav jāņem vērā. Ja kartītē attēlotā ēka ir veidota no krāsu klucīšiem, ir jāatveido ēkas forma un jāizmanto atbilstošas krāsas klucīši pareizā secībā.

Ja izdodas pabeigt ēku, pirms iztecējis laiks, vari turpināt atveidot ēku, kas attēlota kartītes otrā pusē.

Ja citi spēlētāji konstatē, ka kartītē attēlotā ēka nav atveidota pareizi, tev ir jāatrod un jānovērš kļūda pirms spēles turpināšanas. Kad laiks beidzas, ir jāpieraksta punkti. Spēlētājs iegūst tik punktu, cik norādīti uz kartītes, kurā attēlotā ēka ir pabeigta. Piemērs: ja izvilka kartīte ar ciparu 3 un pirms laika iztecēšanas ir atveidotas ēkas abās kartītes pusēs, spēlētājs iegūst sešus punktus. Ja spēlētājam

izdevās atveidot tikai vienā kartītes pusē attēloto ēku, viņš saņem trīs punktus. Spēlētājs punktus par kartītēm nesaņem, ja nepaspēj laikā pabeigt ēku.

Spēles gājiena laikā izmantotās kartītes tiek liktas atsevišķā — izlietoto kartīšu — kaudzītē.

Pēc tam spēli turpina nākamais spēlētājs. Ja spēles laikā kādā no kaudzītēm beidzas kartītes, samaisi un lieto kartītes no izlietoto kartīšu kaudzes.

Spēle beidzas, kad katrs dalībnieks ir veicis četrus gājienus. Uzvar spēlētājs, kurš ir ieguvis visvairāk punktu.

FI: Rakenna ja kopioi

Rakenna kortissa oleva rakennus ennen ajan loppumista. Enintään neljä pelaajaa.

Sisältää 8 rakennuspalikkaa, 1 tiimalasin, 1 nopan ja 30 korttia.

Pelaaminen: Jaa kortit kolmeen pinoon niiden numeroiden mukaan. Sekoita pinot ja aseta ne vierekkäin pöydän keskelle. Etsi kynä ja paperia, jotta voit merkitä ylös jokaisen pelaajan pisteet.

Nuorin pelaaja aloittaa pelin. Pelaaja saa nopan ja rakennuspalikat. Seuraava pelaaja saa tiimalasin.

Peli aloitetaan heittämällä noppaa. Noppa määrää, mistä pinosta kortti nostetaan. Jos heität esimerkiksi silmäluvun 3, nosta kolmoskorttien pinon päällimmäinen kortti.

Kun kortti on nostettu, tiimalasi käännetään mittaamaan aikaa. Pelaajan tulee rakentaa kortissa näkyvä rakennus ennen ajan loppumista. Jos kortissa oleva rakennus koostuu valkoisista rakennuspalikoista, rakennuksen voi tehdä mistä väreistä tahansa. Jos rakennus koostuu värillisistä rakennuspalikoista, rakennus on tehtävä oikeanvärisistä palikoista, joiden tulee olla oikeassa järjestyksessä.

Jos rakennus valmistuu ennen kuin aika loppuu, voit aloittaa alusta ja ryhtyä rakentamaan kortin toisella puolella näkyvää rakennusta.

Jos muut pelaajat sanovat, että rakennusta ei ole kopioitu oikein, virhe on tunnistettava ja korjattava ennen jatkamista.

Kun aika on kulunut umpeen, pisteet merkitään muistiin. Pelaaja saa valmiiksi saamaansa rakennusta kuvaavassa kortissa mainitut pisteet. Jos esimerkiksi olet nostanut kolmosella merkityn kortin ja rakentanut sen molemmilla puolilla olevat kuvat ennen ajan loppumista, saat kuusi pistettä. Jos pelaaja ehtii tehdä vain toisen puolen, hän saa kolme pistettä. Kesken jääneistä rakennuksista ei saa pisteitä. Kortit, joita pelaajat vuorollaan ottavat pinoista, siirretään erilliseen poistopinoon.

Nyt on seuraavan pelaajan vuoro. Jos jokin pinoista loppuu ennen pelin päättymistä, sekoittakaa ja käyttäkää uudestaan poistopinossa olevat kortit.

Peli päättyy, kun jokaisella pelaajalla on ollut neljä vuoroa. Pelin voittaa se, jolla on pelin lopussa eniten pisteitä.

PT: Empilha e copia

Replica as cartas antes do tempo esgotar. Até quatro jogadores.

Com 8 blocos de construção, 1 ampulheta, 1 dado, 30 cartas.

O jogo: Dividam as cartas em três pilhas segundo os números escritos nas cartas. Baralhem cada pilha e coloquem-nas lado a lado no centro da mesa. Arranjem uma caneta e papel para registrar a pontuação de cada jogador.

O jogador mais novo começa o jogo. Este jogador fica com o dado e os blocos de construção. O jogador seguinte fica com a ampulheta. O jogo começa com o lançar do dado. O dado indica de que pilha deve ser tirada uma carta. P. ex., se tiver um "3", o jogador tem de tirar a carta de cima da pilha das cartas "3".

Quando o jogador tira uma carta, o outro jogador tem de virar a ampulheta. Agora, o jogador tem de replicar o edifício que está na sua carta, antes do tempo esgotar.

Se a carta só apresentar blocos de construção brancos, o jogador deve certificar-se de que replica a forma do edifício, mas não tem de se preocupar com as cores. Se o edifício na carta for feito com blocos de construção coloridos, o jogador deve certificar-se de que replica a forma do edifício e utiliza blocos de construção com as cores e na ordem corretas.

Se conseguir terminar o edifício antes de esgotar o tempo, o jogador pode prosseguir replicando o edifício do outro lado da sua carta.

Se os outros acharem que o edifício da carta não foi replicado corretamente, o jogador tem de identificar e corrigir o erro antes de avançar. Quando o tempo esgotar, a pontuação tem de ser anotada. O jogador recebe o número de pontos que constarem na sua carta e termina aí. P. ex., se tirou uma carta "3" e conseguiu replicar os edifícios de ambos os lados da carta antes de terminar o tempo, recebe seis pontos. Se só conseguiu replicar um dos lados, recebe três pontos. Não recebe nenhum ponto pelas cartas que não conseguir replicar dentro do tempo.

As cartas já jogadas são colocadas na pilha de descarte.

Agora, é a vez do jogador seguinte. Se as cartas das pilhas acabarem antes do fim do jogo, as cartas da pilha de descarte devem ser baralhadas e reutilizadas.

O jogo acaba quando cada jogador tiver jogado quatro rondas. Quem tiver mais pontos ganha o jogo.

CS: Skládání podle předlohy

Poskládejte obrazec na kartě dřívě, než vám vyprší čas. Až pro čtyři hráče.

Obsahuje 8 stavebnicových bloků, 1 přesýpací hodiny, 1 kostku a 30 karet.

Pravidla hry: Rozdělte číslované karty do tří balíčků podle jejich čísel. Každý balíček důkladně promíchejte a všechny tři položte

vedle sebe doprostřed stolu. Připravte si papír a pero, abyste mohli zapisovat body hráčů.

Hru začíná nejmladší hráč. Vezme si kostku spolu se stavebnicovými bloky. Další hráč si vezme přesýpací hodiny.

Hra začíná hodem kostkou. Číslo na kostce určí, ze kterého balíčku si hráč vezme kartu. Když například hodí číslo 3, vezme si vrchní kartu z balíčku karet s číslem 3.

Jakmile si hráč vezme z balíčku kartu, druhý hráč otočí přesýpací hodiny. Nyní je úkolem prvního hráče poskládat ze stavebních bloků obrazec na kartě dříve, než na přesýpacích hodinách vyprší čas.

Jsou-li na kartě vyobrazeny pouze bílé stavebnicové bloky, musí hráč poskládat z bloků jen tvar obrazce a na barvě bloků v tomto případě nezáleží. Jestliže jsou na kartě vyobrazeny barevné stavebnicové bloky, musí hráč poskládat obrazec z bloků stejné barvy a ve stejném pořadí. Když se mu podaří poskládat obrazec před vypršením času, může poskládat obrazec na opačné straně karty.

Pokud si ostatní hráči myslí, že obrazec na kartě neposkládal hráč správně, musí najít chybu a napravit ji, než bude moci pokračovat dál. Když vyprší čas, zapíše si hráč získané body. Získá tolik bodů, kolik je uvedeno na kartě, jejíž obrazec správně poskládal. Pokud si například vzal kartu s číslem 3 a podařilo se mu správně poskládat obrazce na obou stranách karty před vypršením času, získává šest bodů. Jestliže se mu podaří poskládat obrazec pouze na jedné straně karty, získává tři body. Za karty, jejichž obrazce se hráči nepodaří poskládat ve stanoveném čase, žádný bod nezískává.

Karty, které si hráči vezmou během hry z balíčku, odloží do balíčku vyřazených karet.

Nyní je na řadě další hráč. Když už v balíčcích na stole nezůstávají žádné karty, promíchejte karty z vyřazeného balíčku a použijte je.

Hra končí, jakmile každý z hráčů odehraje čtyři kola. Vítězí ten hráč, který dosáhl nejvyššího počtu bodů.

SK: Stavajte a opakujte

Poskladajte budovu na karte, skôr ako vám uplynie čas. Pre max. štyroch hráčov.

8 stavebných blokov, 1 presýpacie hodiny, 1 kocka a 30 kariet.

Hra: Karty rozdelte na tri kôpky podľa čísel, ktoré sú na nich napísané. Jednotlivé kôpky zamiešajte a uložte do stredu stola vedľa seba. Pripravte si pero a papier, aby ste si mohli zapisovať body hráčov. Ako prvý začína najmladší hráč. Tento hráč dostane kocku a stavebné bloky. Ďalší hráč dostane presýpacie hodiny.

Hra sa začína hodom kockou. Kocka určuje kôpku, z ktorej si hráč potiahne kartu. Ak napríklad na kocke padne 3, hráč si potiahne vrchnú kartu z kôpky s kartami s číslom 3.

Po potiahnutí karty otočí ďalší hráč presýpacie hodiny. Hráč musí pomocou stavebných blokov postaviť budovu na karte, skôr ako mu uplynie čas.

Ak sú na karte len biele stavebné bloky, postačí, ak hráč napodobní len tvar budovy bez toho, aby prihliadal na farby. Ak je na karte budova z farebných stavebných blokov, hráč musí napodobniť tvar budovy a použiť pritom správne farby a poradie stavebných blokov. Ak sa hráčovi podarí dokončiť budovu pred uplynutím času, môže sa pokúsiť napodobniť budovu na druhej strane karty, ktorú si potiahol. Ak sa ostatní hráči zhodnú v tom, že hráč budovu na karte nenapodobnil správne, pred pokračovaním musí svoje chyby nájsť a napraviť. Po uplynutí času si hráč zapíše body. Dostáva toľko bodov, koľko je uvedených na karte, ktorú dokončí. Ak si napríklad hráč potiahol kartu s číslom 3 a pred uplynutím času sa mu podarilo napodobniť budovy na oboch stranách karty, dostáva šesť bodov. Ak sa hráčovi podarilo dokončiť iba jednu stranu, dostáva tri body. Ak sa hráčovi nepodarilo pred uplynutím času dokončiť žiadnu budovu, nedostáva žiadne body. Hráč odloží karty, ktoré si počas svojho ťahu potiahne, na kôpku s odohratými kartami.

Na rade je ďalší hráč. Ak sa minú karty z jednej kôpky, skôr ako sa skončí hra, zamiešajte karty z kôpky s odohratými kartami a vráťte ich do hry.

Hra sa končí, keď každý hráč odohrá štyri kolá. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.

ET: Virnasta ja kopeeri

Kopeergei kaardid enne, kui aeg otsa saab.. Kuni neli mängijat. 8 ehitusklotsi ja 1 liivakell, 1 täring ja 30 kaarti.

Mängimine: Jagage kaardid kolme virnak vastavalt neile kirjutatud numbritele. Segage iga virna ja paigutage need üksteise kõrvale laua keskele. Otsige pliats ja paber maängijate punktide jälgimiseks. Noorim mängija alustab. Mängija saab täringu koos ehitusklotsidega. Järgmine mängija saab liivakella.

Mängu alustamiseks veereta täringut. Täring määrab, millisest virnast pead kaardi võtma. Nt kui saad kolme, pead võtma ülemise kaardi kolmede virnast.

Kui oled kaardi võtnud, peab teine mängija liivakella käima panema. Nüüd peate oma kaardil oleva ehitise kopeerima enne, kui aeg otsa saab.

Kui kaardil on ainult valged ehitusplokid, tuleb kindlasti jäljendada hoone kuju ja värvide pärast ei pea muretsema. Kui kaardil olev maja on valmistatud värvilistest ehitusplokkidest, tuleb kindlasti kopeerida hoone kuju ja kasutada õigeid värvitoone ja järjekorda. Kui suudad hoone lõpetada enne aja lõppemist, saate alustada uuesti, kopeerides ehitise oma kaardi teisel küljel.

Kui teised mängijad otsustavad, et te ei ole kaardil olevat ehitist õigesti kopeerinud, peate vea enne edasi liikumist tuvastama ja parandama.

Kui aeg saab otsa, peate oma punktid üles kirjutama. Saate kõik punktid, mis on kirjas kaartidel, mille olete lõpetanud. Nt kui tõm-

basite kaardi märgiga 3 ja jõudsite kopeerida kaardi mõlemal küljel olevad ehitised enne aja lõppemist, saate 6 punkti. Kui teill õnnestub lõpetada ainult üks külg, saate kolm punkti. Punkte ei saa kaartide eest, mida ei jõutud ettenähtud aja jooksul lõpetada.

Kaardid, mille oma mängukorral ajal tõmbate, asetage mahapandud kaartide hunnikusse.

Nüüd on järgmise mängija kord. Kui kaardid saavad virnadest enne mängu lõppu otsa, segage ja kasutage uuesti kaarte mahapandud kaartide pakist.

Mäng lõpeb, kui iga mängija on mänginud neli mängukorda. Võidab mängija, kes kogub kõige rohkem punkte.

HU: Alakzatmásoló

Alkosd meg a kártyákon látható alakzatokat, mielőtt lejár az idő! Legfeljebb négy játékos részére.

8 építőköcka, 1 homokóra, 1 dobókocka, 30 kártya.

A játék menete: Oszd a kártyákat három pakliba a rajtuk szereplő számok szerint. Keverd össze az egyes paklikat, és helyezd őket egymás mellé az asztal közepére. Vegyél elő papírt és tollat a játékosok pontszámának feljegyzéséhez.

A játékot a legfiatalabb játékos kezdi, aki magához veszi a dobókockát és az építőköckákat. A következő játékos magához veszi a homokórát. A játék kockadobással kezdődik. A kocka határozza meg, hogy melyik pakliból kell húzni egy lapot. Például ha a játékos 3-ast dob, akkor a 3-as pakli legfelső lapját húzza fel.

A lap felhúzásakor a következő játékos elindítja a homokórát. A feladat a kártyán látható alakzat létrehozása, mielőtt az idő lejár.

Ha a kártyán látható építőköckák mind fehérek, akkor a szín nem számít, csak az alak. Ha a kártyán szereplő alakzat színes építőelemekből áll, akkor az alakon kívül a színeknek (és azok helyének) is meg kell felelniük.

Ha sikerül az alakzatot az idő lejárta előtt befejezni, akkor a játékos folytathatja a kártya másik oldalán található alakzattal.

Ha a többi játékos úgy ítéli meg, hogy a létrehozott alakzat nem felel meg a kártyán láthatónak, akkor csak a hiba kijavitása után lehet továbblépni.

Amikor az idő lejár, fel kell jegyezni, hogy hány pontot szerzett a játékos. A pontszáma a teljesített kártyákon szereplő számok összegének felel meg. Például ha az idő lejárta előtt teljesíti egy 3-as jelzésű kártya mindkét oldalát, akkor hat pontot kap. Ha csak az egyik oldallal sikerül végeznie, akkor három pontot kap. Azért az alakzatért nem jár pont, amellyel a játékosnak nem sikerült időben végeznie. A felhúzott lapokat a hulladékpakliba kell dobni.

Ezután a következő játékos kerül sorra. Ha elfogynak a paklik, mielőtt a játék véget érne, akkor újrakeverés után a hulladéklapokból kell kialakítani az új paklikat.

A játék akkor ér véget, ha minden játékos négyszer került sorra. Az győző, akinek a végén több pontja van.

BG: Подредете и копирайте

Възпроизведете картите, преди да изтече времето. До четирима играчи.

С 8 строителни блокчета, 1 пясъчен часовник, 1 зар, 30 карти.

Играта: Разделете картите на три купчинки според числата, написани върху тях. Разбъркайте всички купчинки и ги поставете една до друга в средата на масата. Намерете химикал и хартия, за да записвате точките на всеки играч.

Най-малкият играч започва играта. Играчът взема зара заедно със строителните блокчета. Следващият играч взема пясъчния часовник. Започват играта, като хвърлят зара. Зарът определя от коя купчина трябва да изтеглите карта. Например, ако изтеглите 3, трябва да изтеглите най-горната карта от купчината 3-ки.

Когато изтеглите карта, другият играч трябва да пусне пясъчния часовник. Сега трябва да възпроизведете сградата на картата си, преди да изтече времето.

Ако на картата са изобразени само бели строителни блокчета, трябва да се уверите, че сте възпроизвели формата на сградата, но не е нужно да се притеснявате за цветовете. Ако сградата на картата е направена от цветни блокчета, трябва да се уверите, че сте възпроизвели формата на сградата и сте използвали блокчета в правилните цветове и ред.

Ако успеете да завършите сградата преди изтичането на времето, можете да започнете отначало, като възпроизведете сградата от другата страна на картата.

Ако останалите играчи преценят, че не сте възпроизвели правилно сградата на картата, трябва да откриете и поправите грешката си, преди да продължите напред.

Когато времето изтече, трябва да запишете точките си. Получавате точките, които са изписани на картата, която сте приключили. Например, ако сте изтеглили карта, маркирана с 3, и сте успели да възпроизведете и двете страни на картата, преди да изтече времето, получавате шест точки. Ако сте успели да завършите само едната страна, получавате три точки. Не получавате точки за карти, които не сте успели да завършите в рамките на времето. Картите, които сте изтеглили по време на вашия ред, се поставят в странична купчина.

Сега е ред на следващия играч. Ако картите от купчините свършат преди края на играта, разбъркайте и използвайте отново тези от страничната купчина.

Играта приключва, когато всеки играч е направил четири хода. Играчът с най-много точки печели играта.

HR: Slaži i kopiraj

Kopirajte slike s kartica prije nego istekne vrijeme. Do četiri igrača. Uklj. 8 blokova za slaganje, 1 pješčani sat, 1 kockicu, 30 kartica.

Igra: Podijelite kartice u tri snopa u skladu s brojevima koji su navedeni na njima. Promiješajte svaki od snopova i poredajte ih jedan uz drugi na sredini stola. Pronađite olovku i papir kako biste mogli pratiti bodove svakog igrača.

Igru započinje najmlađi igrač. Igrač dobiva kockicu zajedno s blokovima za slaganje. Sljedeći igrač dobiva pješčani sat.

Igru započinjete bacanjem kockice. Kockica određuje iz kojeg snopa morate izvući karticu. Ako na primjer kockica pokaže trojku, potrebno je izvući gornju karticu iz snopa s kartama na kojima piše brojka tri. Nakon što jedan igrač izvuče karticu, drugi igrač mora pokrenuti pješčani sat. Sada morate ponovno složiti zgradu sa svoje kartice prije isteka vremena.

Ako kartica prikazuje samo bijele blokove za slaganje, morate kopirati oblik zgrade, ali ne morate brinuti za boje. Ako je zgrada na kartici izgrađena od obojenih blokova za slaganje, morate kopirati oblik zgrade i upotrijebiti blokove za slaganje u odgovarajućim bojama i redoslijedu.

Ako zgradu uspijete dovršiti prije isteka vremena, možete ponovno početi sa slaganjem zgrade koja je nacrtana s druge strane vaše kartice. Ako drugi igrači smatraju da niste ispravno složili zgradu s kartice, prije nego što nastavite morate pronaći i ispraviti pogrešku.

Nakon isteka vremena morate zapisati svoje bodove. Osvojili ste sve one bodove koji su napisani na kartici i završili ste. Ako ste primjerice izvukli karticu označenu brojkom 3 i uspjeli ponovno složiti zgrade s obiju strana kartice prije isteka vremena, dobivate šest bodova. Ako ste uspjeli dovršiti samo jednu stranu, dobivate tri boda. Ne dobivate bodove za kartice koje ne uspijete dovršiti u roku.

Kartice koje ste izvukli dok ste vi bili na redu stavljaju se u snop s odigranim kartama.

Sada je sljedeći igrač na redu. Ako vam prije kraja igre ponestane kartica iz snopa, promiješajte i ponovno upotrijebite kartice iz snopa s odigranim kartama.

Igra je gotova kada svaki igrač odradi po četiri bacanja. Pobjednik je igrač koji sakupi najviše bodova.

RO: Suprapuneți și copiați

Replicați cartonașele înainte de expirarea timpului. Până la patru jucători. Cu 8 blocuri de construcție, 1 clepsidră, 1 zar, 30 de cartonașe.

Jocul: Împărțiți cartonașele în trei teancuri, conform numerelor scrise pe ele. Amestecați fiecare teanc și așezați-le unele lângă celelalte, pe mijlocul mesei. Luați un pix și hârtie pentru a ține evidența punctelor fiecărui jucător.

Jucătorul cel mai tânăr începe jocul. Jucătorul primește zarurile împreună cu blocurile de construcție. Următorul jucător primește clepsidra. Începeți jocul dând cu zarurile. Zarurile determină din ce teanc trebuie să fie luat un cartonaș. De exemplu, trebuie să fie luat al treilea cartonaș din teancul de 3 s.

După ce s-a tras un cartonaș, celălalt jucător trebuie să pornească clepsidra. Acum trebuie să reproduceți clădirea de pe card înainte de expirarea timpului.

În cazul în care cartea afișează numai blocuri albe de construcție, trebuie să vă asigurați că reproduceți forma clădirii, dar nu trebuie să vă faceți griji cu privire la culori. În cazul în care clădirea de pe carte este realizată din blocuri de construcție colorate, trebuie să vă asigurați că reproduceți forma clădirii și să utilizați blocuri de construcție în culorile și ordinea potrivite.

Dacă reușiți să finalizați clădirea înainte de expirarea timpului, puteți începe prin a construi clădirea de pe cealaltă parte a cărții.

Dacă ceilalți jucători determină că nu ați replicat corect clădirea de pe carte, trebuie să identificați și să corectați eroarea înainte de a continua.

Când se termină timpul, trebuie să notați punctele. Veți primi punctele indicate pe carte; ați terminat. De exemplu, dacă ați tras o carte marcată cu 3 și ați reușit să reproduceți ambele părți ale cărții înainte de expirarea timpului, obțineți șase puncte. Dacă ați reușit să terminați doar o parte, obțineți trei puncte. Nu obțineți puncte pentru cărți pe care nu reușiți să le finalizați în timp.

Cărțile pe care le-ați extras în timpul turei sunt așezate într-un teanc de cărți folosite.

Este rândul următorului jucător. Dacă nu mai aveți cărți în teancuri înainte ca jocul să se termine, amestecați-le și reutilizați-le pe cele din teancul de cărți folosite.

Jocul se termină când fiecare jucător a jucat patru ture. Jucătorul care are cele mai multe piese a câștigat jocul.

CA: Apila i copia

Reproduceix les cartes abans que s'escoti el temps. Fins a quatre jugadors.

Inclou 8 blocs de construcció, 1 rellotge de sorra, 1 dau, 30 cartes.

Com es juga: Distribueix les cartes en tres piles, segons els números que hi ha escrits. Barreja les cartes de cada pila i posa-les l'una al costat de l'altra, al centre de la taula. Prepara paper i llapis per anotar els punts de cada jugador.

Comença el jugador més jove. El jugador agafa el dau i els blocs de construcció. El següent jugador agafa el rellotge de sorra.

Per començar el joc, es tira el dau. El dau decideix de quina pila has d'agafar una carta. Per exemple: si treus un 3, has d'agafar la carta de dalt de tot de la pila dels tresos.

Quan has agafat la carta, l'altre jugador posa en marxa el rellotge de sorra. Has de reproduir la construcció que mostra la carta abans que s'esgoti el temps.

Si la carta només té blocs de construcció blancs, has d'intentar reproduir la forma de la construcció, però sense preocupar-te pels colors. Si la construcció de la carta és amb blocs de colors, has de reproduir la forma de la construcció amb els blocs dels colors corresponents. Si aconsegueixes acabar la construcció abans que s'esgoti el temps, pots començar a reproduir la construcció de l'altra cara de la carta. Si els altres jugadors t'indiquen que no has reproduït bé la construcció de la carta, has d'identificar el teu error i corregir-lo per poder continuar.

Quan s'esgota el temps, has d'anotar els teus punts. Obtens els punts que hi ha escrits a la carta i has acabat. Per exemple: si treus una carta amb un 3 i aconsegueixes reproduir les dues cares de la carta abans que s'esgoti el temps, obtens 6 punts. Si només n'has acabat una cara, obtens 3 punts. Si no acabes la construcció d'una carta abans que s'esgoti el temps no obtens cap punt.

Les cartes que has agafat durant el teu torn es col·loquen a la pila de descart.

Ara és el torn del següent jugador. Si s'acaben les cartes d'una de les piles abans del final del joc, barregeu les de la pila de descart i torneu a utilitzar-les.

El joc s'acaba quan cada jugador ha tingut quatre torns. Guanya la partida el jugador que suma més punts.

Item no. 3042375

Manufactured by: Zebra A/S, Strandgade 71, DK-1401 Copenhagen K Denmark. **Imported to UK by:** Tiger Retail Ltd., 2 Morwell Street, London WC1B 3AR, United Kingdom. Made in China. www.flyingtiger.com



DA: Advarsel. Små dele. Kvælningsfare. Gem denne information til senere brug. **SV: Varning.** Små delar. Kvävningrisk. Spara denna information för framtida behov. **NO: Advarsel.** Små deler. Kvelningsfare. Oppbevar denne informasjonen til senere bruk. **EN: Warning.** Small parts. Choking hazard. Keep this information for future reference. **DE: Achtung.** Kleine Teile. Erstickungsgefahr. Diese Information bitte für den späteren Gebrauch aufbewahren. **NL: Waarschuwing.** Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie voor later gebruik. **ES: Advertencia.** Partes pequeñas. Peligro de atragantamiento. Conserve esta información para poder consultarla en el futuro. **IT: Avvertenza.** Piccole parti. Rischio di soffocamento. Conservare queste informazioni per il futuro. **FR: Attention.** Petits éléments. Danger d'étouffement. Conserver cette information pour un usage ultérieur. **EL: Προειδοποίηση.** Μικρά μέρη. Κίνδυνος πνιγμού. Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες για μελλοντική χρήση. **PL: Ostrzeżenie.** Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się. Zachowaj te informacje do wykorzystania w przyszłości. **LT: Įspėjimas.** Smulkios detalės. Pavojus užspringti. Išsaugokite šią informaciją ateičiai. **LV: Brīdinājums.** Sīkas detaļas. Aizrīšanās risks. Saglabājiet šo informāciju turpmākai izmantošanai. **FI: Varoitus.** Pieniä osia. Tukehtumisvaara. Säilytä nämä tiedot. **PT: Atenção.** Pequenas partes. Risco de asfixia. Guarda esta informação para referência futura. **CS: Upozornění.** Malé části. Nebezpečí zalknutí. Uschovejte tyto informace pro pozdější použití. **SK: Upozornenie.** Malé časti. Nebezpečenstvo dusenia. Túto informáciu si uchovajte pre možné budúce použitie. **ET: Hoiatus.** Väikesed osad. Kägistamisoht. Säilitage käesolev informatsioon hilisemaks kasutamiseks. **HU: Figyelmeztetés.** Kis alkatrészek. Fulladásveszély. Őrizze meg ezt a tájékoztatót jövőbeli hivatkozás céljából. **BG: Внимание.** Малки части. Опасност от задавяне. Запазете тази информация за бъдещи справки. **HR: Upozorenje.** Mali dijelovi. Opasnost od gušenja. Sačuvajte ove informacije za buduću upotrebu. **RO: Avertisment.** Părți mici. Pericol de sufocare internă. Păstrați aceste informații pentru consultare ulterioară. **CA: Advertència.** Conté peces petites. Perill d'asfíxia. Conserva aquesta informació per tornar a consultar-la si cal.