

DREAMWORKS  
**GABBY'S  
DOLLHOUSE**

**2**  
Board  
Games

**1. Ludo**  
Chińczyk

**2. Snakes  
and ladders**  
Węże i drabiny



**4+**



 **Trefl**



# Не се сърди, човече

Възраст: 4+; Играчи: 2 – 4

Времетраене: 10 – 25 min

Приберете всички пионки в депото. Бъдете нащрек за противниковите пионки, които ще срещнете по пътя си. Кой ще има най-голям късмет при хвърлянето на зарчето?



## Съдържание на опаковката:

- игрална дъска
- зар
- 16 пионки в 4 цвята
- инструкции за гра



## ПОДГОТОВКА ЗА ИГРАТА

1. Поставете игралната дъска на мястото, където ще играете.
2. Изберете комплект от 4 пионки от един цвят и ги поставете в базата със същия цвят.
3. Играта започва най-малкият играч. Останалите играчи се включват по посока на часовниковата стрелка.



## ИГРА

За да въведете пионката в играта, трябва да хвърлите със зара 1 точка. Можете да опитате 3 пъти. Ако не успеете да хвърлите „1“, идва ред на следващия играч. Хвърляйте зарчето и премествайте пионките с толкова полета напред, колкото точки показва зарът:

- Ако по време на играта хвърлите 6 точки, пчелите допълнително движение, което можете да направите с произволна от своите пионки върху игралната дъска.
- Ако вече сте въвели своята пионка в играта и отново хвърлите „1“, можете да изберете дали да преместите пионката напред с 1 поле, или да стартирате следващата пионка.
- Върху едно поле може да се намира само една пионка. Ако застанете върху поле, върху което вече има пионка на друг играч, можете да я бутнете и застигнатата пионка се връща в своята база.
- За да въведете пионката в къщичката, трябва да хвърлите точно толкова точки със зара, колкото са необходими да влезете върху някое от свободните полета в къщичката. Местата в къщичката не трябва да се заемат поредно. Ако хвърлите със зара брой точки, който не отговаря на нито една от възможностите за влизане в къщичката, а нямате вече други пионки, които можете да преместите с хвърления брой точки, се отказвате от реда си.



## КРАЙ НА ИГРАТА

Играта печели играчът, който пръв въведе всички свои пионки в къщичката.  
Успех!



# Пожарникарски стълби и маркучи

Възраст: 4+; Играчи: 2 – 4;

Времетраене: 10 – 25 min



Включете се в надпревара, пълна с неочаквани обрати. Ще попадате не само на полета, които ще ви приближават до финалната линия, но и на такива, които ще ви забавят. Кой ще спечели играта?

## Съдържание на опаковката:

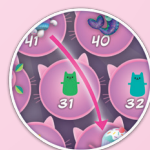
- Игрална дъска
- Зар
- 4 пионки
- Инструкции за игра



Точно сега започва състезанието! Отворете игралната дъска, изберете своите пионки и с помощта на броенка изберете кой ще започне пръв играта: скоро ще разберете кой ще стигне пръв до финала! Останалите играчи се включват в играта по посоката на часовниковата стрелка.

## ИГРА

- Всеки играч избира пионка с различен цвят. След това поставя пионката върху стартовото поле, означено с номер 1.
- Играчите хвърлят поред зарчето и се придвижват с толкова полета, колкото показва зарът.
- Ако играчът хвърли „6“, тогава има право да хвърли зара още веднъж.
- Някои от полетата носят късмет на играчите и ги пренасят с няколко полета напред (това са полета с номера: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Някои от полетата носят лош късмет на играчите – който застане върху такова поле, се връща на задните полета (това са полета: 19, 25, 41, 46).
- Ако играчът застане върху поле, върху което вече стои друг играч, трябва да се върне на предишното си място.



## КРАЙ НА ИГРАТА

Играчът, който пръв застане върху поле 49, печели играта.

## ВНИМАНИЕ!

За да застане върху поле 49 и да спечели играта, играчът трябва да хвърли точно толкова точки със зара, колкото полета му липсват до края. Ако хвърли друг брой, губи реда си и може да опита пак, когато е отново на ход. Успех!



# Člověče, nezlob se!

Věk: 4+; Hráči: 2–4;  
Čas hry: 10–25 min.



Dostaňte všechny figurky do domečku. Dejte si pozor na soupeře, na které jistě po cestě narazíte. Komu bude víc přát kostka?

## Obsah balení:

- hrací plán
- hrací kostka
- 16 figurek ve 4 barvách
- návod ke hře



## PŘÍPRAVA HRY

1. Rozložte hrací plán na místě, kde chcete hrát.
2. Vyberte si sadu 4 figurek v dané barvě a postavte je na základně stejné barvy.
3. Hru zahajuje nejmladší hráč. Další hráči se zapojují do hry podle směru hodinových ručiček.



## ZAHÁJENÍ A PRŮBĚH HRY

K zahájení hry první figurkou je potřeba hodit na kostce „1“. Máte na to 3 pokusy.

Pokud se vám nepodaří hodit „1“, je na tahu další hráč.

Házejte kostkou a postupujte s figurkou o tolik políček, kolik padlo na kostce:

- Pokud během hry hodíte „6“, máte právo na jeden hod navíc. Můžete ho využít k tahu libovolnou figurkou na hracím plánu.
- Pokud již máte jednu figurku ve hře a znovu vám na kostce padne „1“, můžete se rozhodnout, zda přesunete figurku o 1 políčko nebo nasadíte druhou.
- Na jednom poli může stát jen jedna figurka. Pokud se postavíte na políčko, na kterém již stojí jiná figurka – vyhazujete ji a vyhozenou figurku vracíte zpět na její základnu.
- Abyste dostali figurku do domečku, musíte hodit přesně takovou hodnotu, abyste obsadili některé z volných polí v domečku. Pořadí obsazování míst v domečku není přesně určené. Pokud vám padne jiná hodnota a na hracím plánu nemáte jinou figurku, kterou byste mohli táhnout, zůstáváte v tomto kole bez tahu.



## KONEC HRY

Vyhráváte, když dostanete všechny figurky do domečku jako první. Hodně štěstí!





# Hadi a žebříky

Věk: 4+; Hráči: 2–4;

Čas hry: 10–25 min.

Zčástně se závodu s neočekávanými zvraty. Na své cestě se setkáte s poli, která vás vzdálí od vašeho cíle, nebo vás naopak přiblíží k výhře. Kdo zvítězí?



## Obsah balení:

- hrací plán
- hrací kostka
- 4 figurky
- návod ke hře



Závod právě odstartoval! Rozložte hrací plán, vyberte si figurku a pomocí rozpočítávadla vyberte hráče, který zahájí hru. Kdo bude v cíli první? To se brzy dozvíte! Další hráče se zapojují do hry podle směru hodinových ručiček.

## ZAHÁJENÍ A PRŮBĚH HRY

- Každý hráč si vybere svou barvu figurky. Následně ji postaví na pole start, které je označeno číslem „1“.
- Hráči postupně házejí hrací kostkou a postupují o tolik políček, kolik jim padlo.
- Jestliže hráči padla „6“, může házet ještě jednou.
- Některá políčka vám udělají radost a posunou vás o několik polí dopředu (jsou to políčka s čísly: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Některá políčka vám přinesou smůlu a budete se muset vrátit (jsou to políčka s čísly: 19, 25, 41, 46).
- Pokud hráč stoupne na pole obsazené jiným hráčem, musí se vrátit tam, kde stál předtím.



## KONEC HRY

Hráč, který jako první dorazí na políčko 49, vyhrává.

## UPOZORNĚNÍ!

Pokud chce hráč vyhrát, tedy dojít na políčko 49, musí mu na kostce padnout přesně tolik, kolik políček mu chybí do cíle. Pokud hodí jiné číslo, přichází o svůj tah a může zkusit štěstí teprve při dalším tahu.

Hodně štěstí!



# Ludo

**Age: 4+; Number of players: 2–4;**  
**Playing time: 10–25 min**



## In the box:

- 1 game board
- 1 dice
- 16 pawns in 4 colours
- 1 game instruction



## PREPARATIONS

1. Open the board and put it down in the place where you are going to play.
2. Choose a set of four pawns and place all your pawns in the starting area of the matching colour.
3. The youngest player starts the game. The players take their turns clockwise.



## PLAYING

To be allowed to place your pawn on a square, you must roll 1 pip on the dice. You will have three attempts before the next player takes their turn.

Roll the dice and move your pawn by the number of pips on the dice:

- When your roll 6 pips, you are granted an additional turn during which you can move any of your pawns on the board.
- If you have already placed a pawn on the starting square and you roll another “1”, you may either move your piece by 1 square or put another pawn of yours on the starting square.
- Only one pawn may occupy one square. Should you land on the square already occupied by an opponent’s pawn, the other pawn is captured and returns to the starting area.
- In order to bring your pawn into the “home area”, you must roll the exact number of pips allowing you to land on a vacant square within the “home area”. You can occupy the “home area” squares in no particular order. If you roll a number of pips which does not allow you to land on a vacant “home area” square and you have no other pawns to move on the board, you miss your turn.



## WINNING

The first player to bring all their pawns into the “home area” wins the game. Good luck!



# Snakes and Ladders

**Age: 4+; Number of players: 2–4;**  
**Playing time: 10–25 min**



## In the box:

- 1 game board
- 1 dice
- 4 pawns
- 1 game instruction



The race has just started. Open the board, choose your tokens and count-out who will start the game. Soon, you will find out who will finish it first! Players take their turns clockwise.

## PLAYING

- Each player chooses one colour token. Then, place your tokens on the starting square which is marked with number “1”.
- The players roll the dice in turns and move their tokens by the number of squares equal to the number of pips on the dice.
- If you roll 6 pips, you may, after moving, immediately take another turn.
- Some squares are lucky and take your token several squares forward (squares nos. 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Other squares are unlucky. If your token lands there, it goes back along the “snake” (squares nos. 19, 25, 41, 46).
- If your token lands on a square which is already occupied by another player’s token, you must move your token back to the square where your last move started.



## WINNING

The first player to bring their token to square no. 49 wins the game.

## NOTE

In order to land on square no. 49 and win the game, you must roll the exact number to reach the final square. If you roll another number of pips, you must leave your token in place and may try your luck during your next turn.

Good luck!



# Reis ümber maailma

Vanus: 4+; Mängijaid: 2–4;

Mäng kestab: 10–25 min



Vii kõik nupud koju. Pööra tähelepanu vastastele, keda teel kohtad. Kellel on rohkem õnne täringuvisetes?

## Komplektis on:

- 1 mängulaud;
- 1 täring;
- 16 nelja värvi nuppu;
- 1 mängujuhend.



## ETTEVALMISTUS

1. Ava mängulaud ja pane see mängupaika maha.
2. Vali neljast nupust koosnev komplekt ja pane nupud sama värvi stardialale.
3. Mängu alustab noorim mängija. Mängukord liigub edasi päripäeva.



## MÄNGIMINE

Et saaksid oma nupuga minna stardiruudule, pead veeretama 1.

Saad seda proovida kolm korda, enne kui mängukord järgmisele mängijale edasi liigub.

Mängulaual liikumiseks veereta täringut ja liiguta oma nuppu saadud täringusilmade arvu võrra edasi.

- Kui veeretad kuue, saad veel ühe käigu, mille jooksul võid mängulaual liigutada oma mis tahes nuppu.
- Kui oled nupuga juba stardiruudule liikunud ja veeretad uuesti ühe, võid nupuga ühe sammu võrra edasi liikuda või panna stardiruudule järgmise nupu.
- Korraga võib stardiruudul olla vaid üks nupp. Kui satud sinna ajal, mil sellel on mõne vastase nupp, oled vastase nupu kinni püüdnud ja see saadetakse tagasi stardialale.
- Selleks, et nupp jõuaks pesa, pead veeretama täpselt pesas oleva vaba ruuduni jäänud sammude jagu silmi. Võid pesa ruute täita mis tahes järjekorras. Kui veeretad sellise arvu silmi, millega nupp ei jõua pesas vaba ruuduni, ja sul ei ole mängulaual ka teisi nuppe, mida liigutada, jääd selle käigu vahele.



## VÕIT

Võidab mängija, kes toob kõik oma nupud esimesena pesa.

Õnn kaasa!





# Maod ja redelid

Vanus: 4+; Mängijaid: 2–4;

Mäng kestab: 10–25 min

Võta osa ootamatute pööretega võidujooksust. Kohtad oma teel nii välju, mis sind eesmärgist eemaldavad, kui ka selliseid, mis kiiremini eesmärki saavutada aitavad. Kes võidab?



**Komplektis on:**

- 1 mängulaud;
- 4 nuppu;
- 1 täring;
- 1 mängujuhend.



Võiduajamine sai just hoo sisse. Avage mängulaud, valige endale nupud ja otsustage, kes mängu alustab. Õige pea saab selgeks, kes jõuab esimesena finišisse! Mängukord liigub edasi päripäeva.

## KUIDAS MÄNGIDA?

- Iga mängija valib endale ühe värvilise nupu. Seejärel panevad kõik oma nupu stardipaigale, millel on kirjas number 1.
- Mängijad veeretavad kordamööda täringut ja liiguvad oma nuppudega edasi saadud täringusilmade arvu võrra samme.
- Kui veeretad kuue, saad pärast oma käiku teha kohe veel ühe käigu.
- Mängulaul on mõni õnnekoht, kuhu maandudes saad oma nupu mitu sammu edasi liigutada. (Õnnekohad on 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, ja 40).
- Samas on ka mõni õnnetu koht. Kui neile satud, pead tagasi liikuma. (Õnnetud kohad on 19, 25, 41 ja 46).
- Kui su nupp maandub kohal, kus juba on keegi su mängukaaslastest, pead minema tagasi kohale, kust selle käigu ajal liikuma hakkasid.



## VÕIT

Võidab mängija, kes jõuab oma nupuga esimesena numbrini 49.

## NB!

49-ni jõudmiseks ja mängu võitmiseks pead veeretama täpselt nii mitu täringusilma, mitme sammu kaugusel oled viimasest numbrist. Kui saad teise tulemuse, pead oma nupu paigale jätma ja ootama järgmise käiguni, mil saad uuesti proovida. Õnn kaasa!



# LUDO

**Dob: 4+; Broj igrača: 2 – 4;**  
**Trajanje igre: 10 – 25 min**



Dovedite sve figurice u kućicu. Pazite na svoje protivnike, na koje ćete sigurno naići na putu. Tko će imati više sreće u bacanju kockice?

## Sadržaj kutije:

- 1 ploča
- 1 kocka
- 16 figurica u 4 bojama
- 1 upute za igru



## PRIPREMA

1. Otvorite ploču i postavite je na mjesto na kojemu ćete igrati igru.
2. Odaberite komplet od četiriju figurica i postavite sve svoje figurice na početno mjesto odgovarajuće boje.
3. Najmlađi igrač započinje igru. Igrači se izmjenjuju u smjeru kretanja kazaljki na satu.



## PRAVILA IGRE

Svoju figuricu smijete postaviti na polje ako bacanjem kocke dobijete broj 1. Imate tri pokušaja prije nego što drugi igrač dođe na red.

Bacite kocku i pomaknite svoju figuricu u skladu s brojem koji ste dobili bacanjem kocke:

- Ako dobijete broj 6, dobivate pravo na dodatno bacanje kocke nakon kojeg smijete pomaknuti bilo koju od svojih figurica na ploči.
- Ako ste već postavili svoju figuricu na početno polje i opet dobijete broj 1, smijete pomaknuti figuricu za jedno polje ili postaviti svoju drugu figuricu na početno polje.
- Na početnom se polju smije nalaziti samo jedna figurica. Ako dospijete na polje na kojemu se već nalazi protivnička figurica, tada je protivnička figurica ulovljena i vraća se na početno mjesto.
- Da biste svoju figuricu doveli u „kućicu“, bacanjem kocke morate dobiti točan broj koji vam omogućava da figuricu postavite na prazno polje unutar „kućice“. Polja unutar „kućice“ možete zauzimati bilo kojim redosljedom. Ako dobijete broj koji vam ne omogućava da figuricu postavite na prazno polje u „kućici“, a nemate drugih figurica za kretanje po ploči, propuštate potez.



## POBJEDA

Pobjednik je igrač koji prvi dovede sve svoje figurice u „kućicu“. Sretno!



# ZMIJE I LJESTVE

**Dob: 4+; Broj igrača: 2 – 4;**

**Trajanje igre: 10 – 25 min**

Sudjelujte u utrci prepunoj neočekivanih obrata. Na svom putu ćete naići na polja koja vas udaljavaju od cilja i na ona koja omogućavaju brzo stizanje do cilja. Tko će odnijeti pobjedu?



## U kutiji se nalaze:

- 1 igraća ploča
- 1 kocka
- 4 figurice
- 1 priručnik za igru



Utrka je upravo započela. Otvorite ploču, odaberite svoje figurice i brojalicom odredite tko će započeti igru. Uskoro ćete saznati tko će završiti prvi! Igrači se izmjenjuju u smjeru kretanja kazaljki na satu.

## PRAVILA IGRE

- Svaki igrač odabire figuricu jedne boje. Zatim postavljate svoje figurice na početno polje označeno brojem „1”.
- Igrači po redu bacaju kocku i pomiču svoje figurice u skladu s brojem koji su dobili bacanjem kocke.
- Ako dobijete broj 6, još ste jednom na potezu nakon što pomaknete figuricu.
- Određena polja donose sreću i omogućuju vam da pomaknete svoju figuricu za nekoliko polja prema naprijed (polja označena brojevima 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Druga polja donose nesreću. Ako vaša figurica dospije na jedno od tih polja, vraća se niz „zmiju” (polja označena brojevima 19, 25, 27, 41, 47).
- Ako vaša figurica dospije na polje na kojemu se već nalazi figurica drugog igrača, svoju figuricu morate vratiti na polje s kojeg ste započeli svoj prethodni potez.



## POBJEDA

Pobjednik je igrač koji prvi uspije svoju figuricu dovesti do polja broj 49.

## NAPOMENA

Da biste figuricu postavili na polje broj 49 i pobijedili, morate dobiti točan broj da biste dospjeli na posljednje polje. Ako bacanjem kocke ne dobijete odgovarajući broj, svoju figuricu morate ostaviti na polju na kojemu se nalazi i okušati sreću tijekom sljedećeg poteza. Sretno!



# Ki nevet a végén?

Életkor: 4+; Játékosok száma: 2-4;  
Játékidő: 10-25 perc



Jutassátok el az összes bábut a tábla közepén lévő házhoz. Vigyázzatok az ellenfelekre, mert útközben biztosan találkozni fogtok valamelyikükkel. Kinek lesz több szerencséje, ki dobja ügyesebben a dobókockát?



## A doboz tartalma:

- játéktábla
- dobókocka
- 16 darab bábu 4 színben
- játékszabály

## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

1. Válasszatok ki egy helyet és nyissátok szét a játéktáblát.
2. Válasszatok ki egy színt, majd helyezzétek az ilyen színű bábuakat a bázisra.
3. A játékot a legfiatalabb játékos kezdi. Ezután a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek.



## A JÁTÉK MENETE

A bábuakat 1-est dobva lehet játékba hozni. Háromszor próbálkozhatsz. Ha egyszer sem nem sikerül 1-est dobnod, a következő játékos jön.

Dobj egyet a dobókockával, majd annyi mezővel lépj előre a bábudat, amennyit dobtál.

- Ha a játék során 6-ost dobsz, még egyszer dobhatsz, és bármelyik játékba hozott bábuval léphetsz.
- Ha már játékba hoztál legalább egy bábut, és újra 1-est dobsz, te döntöd el, hogy 1 mezővel előre lépsz, vagy a következő bábudat is játékba hozod.
- Egy mezőn csak egy bábu állhat. Ha olyan mezőre lépsz, ahol már egy másik bábu áll, kiütöd, a kiütött bábu pedig visszatér a bázisra.
- A bábuddal úgy tudsz célba érni, hogy pontosan annyit dobsz, amennyire szükséged van valamelyik szabad célmező elfoglalására. A célban a célmezőket nem kell sorrendben elfoglalni. Ha a kidobott számmal nem tudod elfoglalni az egyik szabad célmezőt sem, és már egyik bábud sincs játékban, amelyekkel előreléphetnél annyival, amennyit dobtál, meg kell várnod a következő kört.



## GYŐZTES

Az nyer, aki elsőként ér a célba az összes bábujaival.  
Sok sikert!





# Kígyók és létrák

Életkor: 4+; Játékosok száma: 2-4;  
Játékidő: 10-25 perc



Vegyetek részt a hirtelen fordulatokkal teli futamban! Az úton lesznek olyan mezők, melyek csak meghosszabbítják az utat a célhoz, de olyan mezők is, melyeknek köszönhetően gyorsabban célba értek. Ki lesz a győztes?

## A doboz tartalma:

- játéktábla
- dobókocka
- 4 bábu
- játékszabály



Indul a verseny, nyissátok szét a táblát, válasszátok ki a bábukat, és egy kiszámoló segítségével döntsétek el, hogy ki kezdi a játékot! Ki ér elsőként célba? Hamarosan megtudjátok! A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek.

## A JÁTÉK MENETE

- Mindegyik játékos kiválasztja a saját bábuja színét. Ezután azt az 1-es számmal megjelölt startmezőre helyezi.
- A játékosok egymás után következnek, és annyit lépnek előre, amennyit a dobókockával dobtak.
- Ha a játékos 6-ost dob, még egyszer dobhat.
- Vannak olyan mezők, amelyek szerencsét hoznak a játékosoknak, és ha rálépnek, néhány mezővel előrébb jutnak (ezek a 2., 6., 10., 15., 24., 29., 35., 40. számú mezők).
- De peches mezők is vannak – ha ilyenre lép a játékos, akkor néhány mezővel hátrébb kerül (ezek a 19., 25., 41., 46. számú mezők).
- Ha egy játékos olyan mezőre lép, ahol már egy másik játékos bábuja áll, vissza kell térnie az előzőleg elfoglalt helyére.



## GYŐZTES

Az a játékos nyer, aki elsőként ér a 49. számú mezőre.

## FIGYELEM!

Csak úgy tud a játékos a 49. számú mezőre lépni, és ezzel nyerni, ha pont annyit dob, amennyit lépve pontosan célba tud érní. Ha más számot dob, marad a helyén és meg kell várnia a következő kört.

Sok sikert!



# Ludo

Amžius: nuo 4 metų; Žaidėjų skaičius: 2–4

Žaidimo laikas: 10–25 min.



Atveskite visas figūrėles į namelį. Saugokitės varžovų, kuriuos tikrai sutiksite savo kelyje. Kam geriau seksis mėtyti kauliuką?

**Rinkinyje yra:**

- 1 žaidimo lenta
- 1 kauliukas
- 16 keturių spalvų figūrėlių
- 1 žaidimo instrukcija



## PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

1. Žaidimo lentą išskleiskite ten, kur žaisite.
2. Išsirinkite žaidimo figūrėlių rinkinį (rinkinys – vienos spalvos figūrėlės) ir pastatykite jas ant atitinkamos spalvos įžanginio laukelio žaidimo lentoje.
3. Žaidimą pradeda jauniausias žaidėjas. Toliau žaidimas tęsiasi pagal laikrodžio rodyklę.



## ŽAIDIMO EIGA

Norėdami savo žaidimo figūrėlę pastatyti ant pradžios laukelio, kauliuku turite išridenti 1 tašką – tam turite tris bandymus. Jei po trijų bandymų 1 taško išridenti nepavyksta, eilė žaisti tenka kitam žaidėjui.

Žaidimo metu meskite kauliuką ir perkeltite savo figūrėles per tiek laukelių, kiek taškų iškrito:

- Jei kauliuku išridenate 6 taškus, gaunate papildomą ėjimą ir galite paeiti su bet kuria savo ant žaidimo lentos esančia figūrėle.
- Jei savo žaidimo figūrėlę pastatėte ant pradžios laukelio ir vėl išridenate 1 tašką, galite rinktis – perkelti figūrėlę per 1 laukelį arba ant pradžios laukelio pastatyti dar vieną savo figūrėlę.
- Ant vieno laukelio vienu metu gali stovėti tik viena figūrėlė. Jei atsistojate ant laukelio, kuriame jau yra jūsų priešininko figūrėlė, šią priešininko figūrėlę numušate ir ji turi grįžti atgal į įžanginį laukelį.
- Norėdami pastatyti savo figūrėlę ant laisvo finišo laukelio, turite išmesti tikslų taškų skaičių, kurio reikia, kad jūsų figūrėlė galėtų ten atsistoti. Ant finišo laukelių figūrėles galite statyti bet kokia tvarka. Jei neišridenate tikslaus taškų skaičiaus ir ant nei vieno iš finišo laukelių savo figūrėlės pastatyti negalite, o ant žaidimo lentos daugiau nėra jūsų figūrėlių, kurias galėtumėte perkelti į priekį, praleidžiate ėjimą.



## LAIMĖJIMAS

Žaidimą laimi žaidėjas, pirmasis sustatęs visas savo figūrėles ant finišo laukelių. Sėkmės!



# Gyvatės ir kopėčios

Amžius: nuo 4 metų; Žaidėjų skaičius: 2–4;  
Žaidimo laikas: 10–25 min.



## Rinkinyje yra:

- 1 Žaidimo lenta
- 4 figūrėlės
- 1 kauliukas
- Taisyklės



Lenktynės prasideda! Atverskite žaidimo lentą, pasirinkite figūrėlės ir išsiskaičiuokite, kuris pradės žaidimą. Netrukus išsiaiškinsite, kas taps laimėtoju! Žaidžiama laikrodžio rodyklės kryptimi.

## ŽAIDIMAS:

- Kiekvienas žaidėjas pasirenka vieną spalvotą figūrėlės. Tuomet figūrėlės pastatomos ant pradžios laukelio, pažymėto skaičiumi „1“.
- Žaidėjai iš eilės meta kauliuką ir perkelia figūrėles į priekį tiek laukelių, kiek taškų iškrito. Jei išridenate 6 taškus, perkėlę savo figūrėlę, ėjimą galite pakartoti.
- Kai kurie laukeliai yra laimingi ir į juos patekusios jūsų figūrėlės gali būti perkeltos į priekį per kelis laukelius (laimingi laukeliai: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Kiti laukeliai yra nelaimingi. Jei jūsų figūrėlė pateks į tokį laukelį, turėsite sugrįžti „gyvate“ atgal (nelaimingi laukeliai: 19, 25, 41, 46).
- Jei jūsų figūrėlė patenka į kito žaidėjo jau užimtą laukelį, savo figūrėlę turite perkelti atgal į laukelį, kuriame pradėjote ėjimą.



## LAIMĖJIMAS

Laimi žaidėjas, kurio figūrėlė pirmoji pasiekia 49 laukelį.

## PASTABA

Tam, kad patektumėte į 49 laukelį ir laimėtumėte žaidimą, turite išmesti tiksliai tokį skaičių, kiek trūksta iki paskutinio laukelio. Išmetę kitokį skaičių, palikite savo figūrėlę vietoje ir bandykite sėkmę kitą kartą.  
Sėkmės!



# Ludo

**Vecums: 4+; Spēlētāju skaits: 2-4;**  
**Spēles ilgums: 10-25 min**



Vediet visas figūras uz māju. Uzmanieties no pretiniekiem, kurus noteikti satiksiet ceļā. Kam būs vairāk paveicies, metot kauliņus?

## Komplektā ietilpst:

- Spēles laukums
- Metamais kauliņš
- 16 spēles figūras 4 krāsās
- Instrukcija



## SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

1. Nolieciet spēles laukumu izvēlētajā vietā.
2. Izvēlieties 4 vienādas krāsas spēles figūras un nolieciet tās pašas krāsas starta lauciņā.
3. Spēli sāk jaunākais dalībnieks. Tad gājiens pāriet pie nākamā spēles dalībnieka, kurš atrodas pa kreisi no iepriekšējā spēlētāja.



## SPĒLES GAITA

Lai ievadītu figūru spēlē, jāuzmet „1“. Dalībniekam ir 3 mēģinājumi. Ja spēles dalībniekam neizdodas uzmet „1“, gājiens pāriet pie nākamā spēles dalībnieka. Metiet kauliņu un pārvietojiet figūras atbilstoši uzmetajam skaitam:

- Ja jūs uzmetāt „6“, jums tiek piešķirts papildus gājiens. Veiciet gājienu ar jebkuru savu uz spēles laukuma esošo spēles figūru.
- Ja jūsu figūra jau ir ievadīta spēlē, bet jūs vēlreiz uzmetāt „1“, jums ir divas iespējas: pārvietīt figūru pa 1 lauciņu uz priekšu vai ievadīt spēlē otru figūru.
- Vienā lauciņā var atrasties tikai viena spēles figūra. Ja jūsu spēles figūra ir nokļuvusi lauciņā, kur jau ir cita spēlētāja figūra, jūsu kauliņš paliek lauciņā, taču cita spēlētāja kauliņam jāatgriežas savā starta lauciņā.
- Lai spēles figūra nonāktu savā finiša vietā, jāuzmet precīzs punktu skaits, kāds nepieciešams, lai ieņemtu vienu no brīvajām vietām finišā. Vietas finišā nav obligāti jāieņem pēc kārtas. Ja jūsu uzmettais skaits neatbilst lauciņu skaitam, kāds ir nepieciešams, lai ieņemtu vietu finišā, bet uz spēles laukuma vairs nav jūsu spēles figūru, kuras varētu pārvietīt pa attiecīgu lauciņu skaitu, jūs izlaižat gājienu.



## UZVARĒTĀJS

Lai uzvarētu, jums pirmajam jāaizved līdz finišam visus savus spēles kauliņus.  
Lai veicas!





# Čūskas un kāpnes

Vecums: 4+; Spēlētāju skaits: 2–4;

Spēles ilgums: 10–25 min

Piedalieties sacīkstēs, kas ir negaidītu līkloču pilnas. Savā ceļā jūs saskarsieties ar laukiem, kas jūs attālina no mērķa, kā arī ļauj ātrāk sasniegt finišu. Kurš būs uzvarētājs?



## Komplektā ietilpst:

- Spēles laukums
- Četras spēles figūras
- Metamais kauliņš
- Instrukcija



Sacensība var sākties. Izklājiet spēles laukumu, izvēlieties spēles figūru un ar skaitāmpantiņu nosakiet, kurš sāks spēli. Drīz jūs uzzināsiet, kurš to pirmais pabeigs! Spēle turpinās pulksteņa rādītāju kustības virzienā.

## SPĒLES GAITA

- Katrs spēlētājs izvēlas vienu spēles figūru. Pēc tam nolieciet spēles figūras starta lauciņā, kas apzīmēts ar ciparu „1“.
- Spēlētāji secīgi ripina metamo kauliņu un pārvieto uz priekšu savu spēles figūru pa uzņemto punktu skaitu.
- Ja uzmetat sešus punktus, uzreiz pēc spēles figūras pārvietošanas drīkstat atkārtoti ripināt metamo kauliņu.
- Dažos lauciņos uzsmaida veiksmē, un jūs no tiem varat nogādāt spēles figūru vairākus lauciņus uz priekšu (tie ir lauciņi 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Citi lauciņi ir neveiksmīgi. Ja spēles figūra apstājas šādā lauciņā, tai jādodas atpakaļ pa norādīto līniju (tie ir lauciņi 19, 25, 41, 46).
- Ja jūsu spēles figūra apstājas lauciņā, kurā jau atrodas cita spēlētāja figūra, jums jāpārvieto sava spēles figūra atpakaļ uz lauciņu, no kura sākat šo gājieni.



## UZVARĒTĀJS

Uzvar spēlētājs, kurš pirmais nogādājis savu spēles figūru 49. lauciņā.

## PIEZĪME!

Lai nonāktu 49. lauciņā un uzvarētu spēlē, jums ir jāuzmet precīzs punktu skaits finiša lauciņa sasniegšanai. Ja uzmetat citu punktu skaitu, izlaidiet šo gājieni, nepārvietojot savu spēles figūru, un centieties uzņemt vajadzīgo punktu skaitu nākamajā gājienā.

Lai veicas!



# Chińczyk

Wiek: 4+; Ilość graczy: 2-4;

Czas gry: 10-25 min



Zaprowadźcie wszystkie pionki do domku. Uważajcie na swoich przeciwników, których na pewno spotkacie po drodze. Kto będzie miał więcej szczęścia w rzutach kostką?

## Zawartość pudełka:

- plansza
- kostka do gry
- 16 pionków w 4 kolorach
- instrukcja gry



## PRZYGOTOWANIE DO GRY

1. Rozłóżcie planszę w miejscu, gdzie odbędzie się gra.
2. Wybierzcie zestaw 4 pionków w odpowiednim kolorze i postawcie je w bazie o tym samym kolorze.
3. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz. Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



## ROZGRYWKA

Aby wprowadzić pionek do gry, należy wyrzucić na kostce 1 oczko. Możesz próbować 3 razy. Jeśli nie uda Ci się wyrzucić „1”, kolejka przechodzi na następnego gracza. Rzucaj kostką i przesuwaj pionki o tyle pól, ile oczek wypadnie na kostce:

- Jeśli w trakcie rozgrywki wyrzucisz 6 oczek, przysługuje Ci dodatkowy ruch, który możesz wykonać dowolnym swoim pionkiem na planszy.
- Jeśli wprowadzisz już swój pionek do gry i ponownie wyrzucisz na kostce „1”, możesz zdecydować, czy przesuwasz pionek o 1 pole, czy startujesz drugim pionkiem.
- Na jednym polu może stać tylko jeden pionek. Jeśli staniesz na polu, na którym stoi już inny pionek – zbijasz go, a zбитy pionek wraca do swojej bazy.
- Aby wprowadzić pionek do domku, musisz wyrzucić dokładnie taką liczbę oczek, jaka jest potrzebna do zajęcia któregoś z wolnych pól w domku. Miejsca w domku nie muszą być zajmowane po kolei. Jeśli wyrzucisz liczbę oczek niewłaściwą do zajęcia pola w domku, a na planszy nie posiadasz już pionka, który mógłby przesunąć się o tę liczbę pól, rezygnujesz z ruchu.



## WYGRANA

Wygrasz, jeśli jako pierwszy wprowadzisz wszystkie swoje pionki do domku. Powodzenia!



# Weże i drabiny

Wiek: 4+; Ilość graczy: 2–4;

Czas gry: 10–25 min

Weźcie udział w wyścigu pełnym nieoczekiwanych zwrotów akcji. Na swej drodze napotkacie pola zarówno oddalające was od celu, jak i pozwalające szybciej dotrzeć do mety. Kto okaże się zwycięzcą?



## Zawartość pudełka:

- plansza
- kostka do gry
- 4 pionki
- instrukcja gry



Właśnie rozpoczął się wyścig, rozłóżcie planszę, wybierzcie swoje pionki i za pomocą wyliczanki wybierzcie osobę, która rozpocznie grę. Kto pierwszy będzie na mecie – wkrótce się dowiecie! Kolejni gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## ROZGRYWKA

- Każdy z graczy wybiera swój kolor pionka. Następnie ustawia pionek na polu startowym oznaczonym numerem „1”.
- Gracze kolejno rzucają kostką do gry i przesuwiają się o tyle pól, ile oczek wypadło na kostce.
- Jeśli gracz wyrzuci na kostce „6”, ma prawo do jeszcze jednego rzutu kostką.
- Niektóre pola są szczęśliwe dla graczy i przenoszą ich o kilka pól do przodu (są to pola z numerami: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Niektóre pola są pechowe dla graczy – kto stanie na takim polu, zostaje cofnięty na pola wcześniejsze (są to pola: 19, 25, 41, 46).
- Jeśli gracz stanie na polu, na którym stoi już inny gracz, musi się cofnąć na poprzednio zajmowane miejsce.



## WYGRANA

Gracz, który jako pierwszy dotrze do pola 49, wygrywa.

## UWAGA!

Aby stanąć na polu 49 i wygrać grę, gracz musi wyrzucić dokładnie tyle oczek na kostce, ile pól brakuje mu do końca trasy. Jeśli wyrzuci inną liczbę, traci kolejkę i może spróbować szczęścia dopiero w następnym ruchu.

Powodzenia!



# Nu te supăra, frate!

Vârsta: 4+; Nr. de jucători: 2-4;

Timpul de joc: 10-25 min



Aduceți toți pionii acasă. Aveți grijă la adversarii pe care îi veți întâlni cu siguranță pe parcursul jocului.

Cine va avea mai mult noroc în aruncarea zarurilor?

## Jocul conține:

- o tablă de joc
- un zar
- 16 pionii în 4 culori diferite
- regulile jocului



## PREGĂTIREA JOCULUI

1. Desfaceți tabla de joc în locul ales de jucători.
2. Alegeți câte un set de 4 pionii de aceeași culoare și așezați-i în baza cu cerculețele de aceeași culoare.
3. Cel mai tânăr jucător începe jocul. Ceilalți jucători intră în joc pe rând, în direcția acelor de ceasornic.



## DESFĂȘURAREA JOCULUI

Pentru a intra în joc trebuie să aruncați „1”. Puteți arunca cu zarul de 3 ori. Dacă nu reușiți să aruncați „1”, tura trece la ceilalți jucători.

Aruncați zarul și deplasați pionii cu un număr de câmpuri egal cu valoarea zarului:

- După fiecare aruncare de „6”, se mai aruncă o dată cu zarul. În acest caz puteți avansa cu orice pion aflat pe traseu.
- Dacă a intrat deja pe traseu un pion și aruncați a doua oară „1”, aveți două posibilități: fie să deplasați cu un câmp pionul aflat deja în joc, fie să intrați pe traseu cu un pion nou.
- Pe un câmp se poate afla în același timp numai un singur pion. Dacă un pion ajunge pe un câmp ocupat de un pion adversar, acesta din urmă este eliminat și se întoarce în „bază”.
- Intrarea în „casă” este posibilă doar la acele valori ale zarului care conduc pionul pe cercurile libere. Nu este necesar ca cercurile din casă să fie ocupate într-o anumită ordine. Dacă valoarea zarului nu permite ocuparea unui loc din „casă” și pe traseu nu se află nici un alt pion în joc, pierdeți tura.



## CĂȘTIGĂTORUL

Căștigă primul jucător care reușește să-și conducă toți pionii în „casă”.

Succes!





# SUS-JOS

Vârsta: 4+; Nr. de jucători: 2-4;

Timpul de joc: 10-25 min



Participați la o cursă plină de răsturnări de situație neașteptate. Pe drum veți întâlni atât câmpuri care vă separă de destinație, cât și câmpuri care vă vor permite să ajungeți mai repede la final. Cine se va dovedi a fi câștigătorul?

## Jocul conține:

- o tablă de joc
- un zar
- 4 pionii
- regulile jocului



Marea cursă tocmai a început! Desfaceți tabla de joc, alegeți pionii cu care veți juca și persoana care va începe jocul cu ajutorul numărării: „Cine jocul va câștiga în curând voi veți afla!” Ceilalți jucători intră în joc pe rând, în direcția acelor de ceasornic.

## DESFĂȘURAREA JOCULUI

- Fiecare jucător își alege câte un pion de o anumită culoare și îl așază pe câmpul „start”, numerotat cu cifra 1.
- Fiecare jucător aruncă zarul și își deplasează pionul cu atâtea câmpuri cu cât indică valoarea zarului aruncat.
- După fiecare aruncare de „6” se mai aruncă o dată.
- Unele câmpuri sunt benefice pentru jucători, ajutându-i să înainteze (câmpurile numerotate cu numerele: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Alte câmpuri sunt nefavorabile. Cine se oprește pe un astfel de câmp va trebui să treacă pe câmpul indicat. (Aceste câmpuri sunt: 19, 25, 41, 46).
- Dacă un anumit jucător se oprește pe câmpul ocupat deja de un alt jucător, trebuie să se retragă la locul ocupat anterior.



## CÂȘTIGATORUL

Câștiga acel jucător care ajunge primul pe câmpul numerotat cu 49.

## ATENȚIE!

Pentru a ajunge la numărul 49 și a câștiga partida, jucătorul trebuie să arunce cu zarul exact valoarea necesară. Dacă aruncă o altă valoare, pierde tura. Își recâștiga dreptul de a arunca din nou abia în turele următoare.

Succes!



# Človeče, nehnevaj sa!

Vek: 4 +; Hráči: 2 - 4;  
Hrací čas: 10 - 25 minút



Dostaňte sa so všetkými figúrkami do domčeka. Dávajte si pritom pozor na svojich protivníkov, ktorých po ceste určite stretnete. Kto bude mať väčšie šťastie pri hádzaní kockou?

## Obsah:

- herný plán
- hracia kocka
- 16 figúrok v 4 farbách
- pravidlá hry



## PRÍPRAVA NA HRU

1. Rozložte herný plán na mieste, kde budete hrať.
2. Vyberte si sériu 4 figúrok obľúbenej farby a postavte ich do domčeka s rovnakou farbou.
3. Hru začína najmladší hráč. Ďalší hráči vstupujú do hry postupne v smere hodinových ručičiek.



## HRA

Hráč môže začať hrať figúrkou, keď hodí kockou jednotku. Hádzat' môže trikrát. Ak sa mu nepodarí hodiť „1“, poradie prechádza na ďalšieho hráča.

Hráči hádžu kockou a pohybujú figúrkami o toľko políčok, koľko bodov hodili kockou:

- Ak počas hry hráč hodí šesťku, môže hádzat' znovu a hodené body môže využiť na premiestnenie ktorejkoľvek figúrky o toľko políčok, koľko bodov hodil kockou.
- Ak hráč vstúpi figúrkou do hry a znovu hodí kockou „1“, môže sa rozhodnúť, či presunie figúrku o jedno políčko alebo vstúpi do hry druhou figúrkou.
- Na jednom políčku môže stáť len jedna figúrka. Ak sa hráč dostane na políčko, na ktorom stojí iná figúrka, vyhodí ju a vyhodенá figúrka sa vracia do domčeka.
- Ak chce hráč vojsť s figúrkou do domčeka, musí hodiť rovnaký počet bodov, aký potrebuje na obsadenie niektorého voľného políčka v domčeku. Miesta v domčeku nemusia byť obsadzované zaradom. Ak hráč nehodí kockou počet bodov, aký potrebuje na obsadenie miesta v domčeku a na hernom pláne už nemá figúrku, ktorú by mohol posunúť dopredu o hodený počet políčok, vzdáva sa pohybu.



## VÍŤAZ

Vyhráva hráč, ktorý ako prvý privedie všetky svoje figúrky do domčeka.

Veľa šťastia!



# Hady a rebríky!

**Vek: 4 +; Hráči: 2 - 4;**  
**Hrací čas: 10 - 25 minút**

Zúčastnite sa na pretekoch plných neočakávaných zvrátov. Na svojej ceste narazíte na políčka, ktoré vás posunú ďalej od vášho cieľa, ale aj na políčka, ktoré vám umožnia rýchlejšie dosiahnutie cieľa. Kto bude víťazom?



## Obsah:

- herný plán
- hracia kocka
- 4 figúrky
- pravidlá hry



Práve sa začali preteky, rozložte herný plán, vyberte svoje figúrky a vypočítaním vyberte osobu, ktorá začne hru. Kto prvý dorazí do cieľa – zistíte už čoskoro! Jednotliví hráči vstupujú do hry postupne v smere hodinových ručičiek.

## HRA

- Každý hráč si vyberie farbu svojej figúrky. Následne figúrku umiestni na štartovacím políčku označenom číslom 1.
- Hráči postupne hádžu kockou a pohybujú sa o toľko políčok, koľko bodov hodili kockou.
- Ak hráč hodí kockou „6“, má právo na dodatočný hod kockou.
- Niektoré políčka sú pre hráčov šťastné a prenášajú ich o niekoľko políčok dopredu (ide o políčka s číslami: 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Niektoré políčka hráčom prinášajú smolu a ten, kto sa na takéto políčko postaví, sa musí vrátiť na predošlé políčko (ide o políčka: 19, 25, 41, 46).
- Ak hráč stojí na políčku, na ktorom už stojí iný hráč, musí sa vrátiť na skôr obsadené miesto.



## VÍŤAZ

Hráč, ktorý ako prvý dosiahne políčko 49, vyhráva.

## POZOR

Ak sa chce hráč dostať na políčko 49 a vyhrať hru, musí kockou hodiť taký počet bodov, aký mu chýba do konca trasy. Ak hodí iný počet, stráca ťah a svoje šťastie môže skúsiť v ďalšom kole. Veľa šťastia!



# Človek ne jezi se

Starost: 4 +; Število igralcev: 2–4;  
Igralni čas: 10–25 minut



Vse igralne figure povedite do hiše. Pazite na svoje nasprotnike, ki jih boste zagotovo srečali na poti.  
Kdo bo imel več sreče pri metanju kocke?

## V škatli:

- 1 igralna plošča
- 1 kocka
- 16 igralnih figur v 4 barvah
- 1 navodilo za igro



## PRIPRAVE

1. Odprite ploščo in jo odložite na mesto, kjer boste igrali.
2. Izberite komplet štirih igralnih figur in vse svoje igralne figure postavite na začetno območje ujemajoče se barve.
3. Igro začne najmlajši igralec. Igralci se izmenjujejo v smeri urinega kazalca.



## IGRANJE

Če želite postaviti igralno figuro na polje, morate na kocki vreči številko 1. Na voljo imate tri poskuse, preden pride na vrsto naslednji igralec.  
Vrzite kocko in premaknite svojo igralno figuro za število pik na kocki:

- Ko vržete številko 6, ste lahko še enkrat na vrsti, in takrat lahko premaknete katerokoli izmed svojih igralnih figur na plošči.
- Če ste že postavili igralno figuro na začetno polje in še enkrat vržete »1«, lahko premaknete svojo figuro za 1 polje ali postavite drugo igralno figuro na začetno polje.
- Na polju je lahko samo ena igralna figura. Če pristanete na polju, ki je že zasedeno z nasprotnikovo igralno figuro, je druga igralna figura zajeta in se vrne v začetno območje.
- Če želite svojo igralno figuro pripeljati v »domače območje«, morate vreči točno številko, da lahko pristanete na praznem polju v »domačem območju«. Polja »domačega območja« lahko zasedete brez posebnega vrstnega reda. Če vržete številko, ki vam ne dovoljuje, da bi pristali na prostem polju »domačega območja« in nimate drugih igralnih figur za premikanje na plošči, je na vrsti drug igralec.



## ZMAGA

Igralec, ki prvi povede vse svoje igralne figure v »domače območje«, je zmagovalec.  
Vso srečo!





# Kače in lestve

Starost: 4 +  
Število igralcev: 2–4  
Igralni čas: 10–25 minut



## V škatli:

- 1 igralna plošča
- 1 kocka
- 4 igralne figure
- 1 navodilo za igro

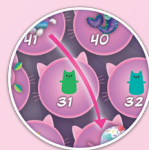


Dirka se je pravkar začela. Odprite plošči, izberite svoje figure in z izštevanko določite, kdo bo začel z igro.

Kmalu boste izvedeli, kdo bo končal na prvem mestu! Igralci se izmenjujejo v smeri urinega kazalca.

## IGRANJE

- Vsak igralec izbere figuro ene barve. Nato svoje figure odložite na začetno polje, ki je označeno s številko »1«.
- Igralci izmenično mečejo kocko in premikajo svoje figure za število polj, ki je enako številu na kocki.
- Če vržete številko 6, ste lahko po premiku figure takoj ponovno na vrsti.
- Nekatera polja prinašajo srečo in vaša figura odnesejo nekaj polj naprej (polja št. 2, 6, 10, 15, 24, 29, 35, 40).
- Nekatera polja prinašajo nesrečo. Če vaša figura pristane tam, se vrne po »kači« (polja št. 19, 25, 41, 46).
- Če vaša figura pristane na polju, ki je že zasedeno s figuro drugega igralca, morate premakniti svojo figuro nazaj na polje, kjer se je začela vaša zadnja poteza.



## ZMAGA

Igralec, ki prvi odloži svojo figuro na polje št. 49 je zmagovalec.

## OPOMBA

Da bi pristali na polju št. 49 in zmagali v igri, morate vreči točno število, da dosežete končno polje. Če vržete drugo število točk, morate figuro pustiti na trenutnem mestu, nato pa lahko srečo poskusite, ko boste ponovno na vrsti.

Vso srečo!

DREAMWORKS

# GABBY'S DOLLHOUSE







Trefl SA,  
ul. Kontenerowa 25, 81-155 Gdynia  
[www.trefl.com](http://www.trefl.com)

DreamWorks Gabby's Dollhouse  
© DreamWorks Animation LLC.  
All rights reserved.



02590