

ZASADY GRY

CEL Twój statek piracki rozbił się na zadrzaliwej wyspie Shipwreck! Twój złoty skarb został zatopiony! Będziesz musiał uciekać przed rekinem, wyrzucić mu jak najwięcej złota i nie zostać zauważonym. Pirat, który dostanie się na wyspę z największą ilością złotych monet, wygrywa!

DO ZABAWY! Najmłodszy pirat rozpoczyna grę. Daj temu graczowi kostkę. Kontynuuj grę w kierunku wskazówek zegara.

ZACZYNAMY Pohaj skrzynię piracką na wyspę i wypuść rekina. Rekin zacznie płynąć w kierunku wyspy. Jeśli rekin Cię, złapie, odpadasz z gry!

TWOJA KOLEJ: Twój pirat może się poruszać lub gromadzić monety.
Najpierw rzuć kostką a następnie:
1) Przesuwaj pirata po pustych polach zgodnie z ilością wyrzuconych oczek.
Licz tylko puste miejsca! Twój pirat "przeskakuje" nad pozostałymi piratami.

LUB
2) Zbieraj złote monety. Nazbieraj jak najwięcej monet leżących wzdłuż trasy.
Położ swój łup przed sobą. **Jeśli stoisz na wyspie (zielona przestrzeń), nie możesz zbierać monet!**

PRZESUŃ KOSTKĘ!
Gdy skończysz, NATYCHMIAST przekaż kostkę graczowi po swojej lewej stronie. Teraz kolej na tego gracza.

UWAŻAJ NA REKINA!
Rekina zaczyna cię ścigać od początku gry! Będziesz potrzebować przewagi nad rekinem, żeby zostać w grze. W przypadku gdy rekin zajdzie drogę twojemu piratowi, odpadasz z gry!

DOTARCIE NA WYSPĘ
Gdy dostaniesz się na zieloną wyspę, jesteś bezpieczny przez rekinem. Będąc na wyspie nie możesz zdobyć żadnego złota. Upewnij się, że masz dość złota, zanim się tu dostaniesz. Ostatnie pole na doku NIE JEST BEPIECZNE, będziesz musiał przesunąć się przez wszystkie cztery doki jeszcze przed wejściem na zieloną wyspę – wystarczy kierować się strzałkami!

ZWYCIĘSTWO W GRZE
Gdy wszyscy gracze dostali się na wyspę, każdy gracz odwróci monety, które zgromadził i zliczy ich sumę. Gracz z największą ilością monet wygrywa! Jeśli wynik jest niejasny, wygrywa pirat, który dostał się na wyspę pierwszy. Jeśli żaden pirat nie wrócił bezpiecznie na wyspę, wygrywa rekin!



Przykład: Jeśli wyrzucisz 3, możesz przemieścić się o 3 pola (miejsca) lub odebrać 3 monety.

Półda: Ha hármast dob, 3 mezőt (helyet) léphet vagy felvehet 3 aranyat.

Zsumuj liczby na swoich monetach, aby zobaczyć, kto wygra!

1 + 1 + 3 = 5

Adja össze az aranyon található számokat, hogy megtudják ki nyert!

PIRACKI KODEKS ZACHOWANIA: / KALÓZ ILLEMKÓDEX:

Piraci mogą wyrzucić za burtę swoich nieprzyjaciół, ale MUSZĄ zachować kodeks piratów: • Musisz szybko przesunąć kostkę kolejnemu graczowi. Bez zwlekania! • Nie obijaj się na spacerze! Przesuń pirata tak szybko, jak to możliwe. • Musisz wziąć pierwszą monetę, którą podniesiesz. Nie można zaglądać na liczbę pod nią.

A kalózok vízbe dobhatják az ellenségüket, de követniük KELL az illemlkódet: • A dobókockát gyorsan át kell adnia egy másik játékosnak. Késedelem nélkül! • Ne kószáljon a sétányon! A kalózt mozgassa a lehető leggyorsabban. • El kell vennie az első aranyat, amelyet feleml. Nem nézheti meg az alatta lévő számot.

2) Rekin zacznie cię gonić. Rzuć kostką i przesun się!

2) A cápa üldözni kezd. Dobjon a dobókockával és lépjen!

3) Przeskakuj pozostałych piratów. Nie licz ich pola (miejsca).

3) Ugorja át a többi kalózt. Ne számolja a mezőket (helyeket).

4) Nie zapomnij po drodze nazbierać monet!

4) Ne felejtse el útközben összegyűjteni néhány aranyat!

5) Piraci, którym uda się dostać na wyspę, (zielona przestrzeń) są bezpieczni!

1) Wciśnij przycisk na skrzyni ze skarbem aby wypuścić rekina.

1) Nyomja meg a gombot a kincseshádn, hogy kieresze a cápát.

5) Azok a kalózok, akiknek sikerül a szigetre jutniuk, (zöld terület) biztonságban vannak!

KRÓTKA PREZENTACJA WIDEO / RÖVID BEMUTATÓ VIDEO

Wejdz na **Spinmastergames.com**, aby obejrzeć wideo i z łatwością zainstalować grę. / A telepítéshez és a videók lejátszásához menjen a **Spinmastergames.com** oldalra



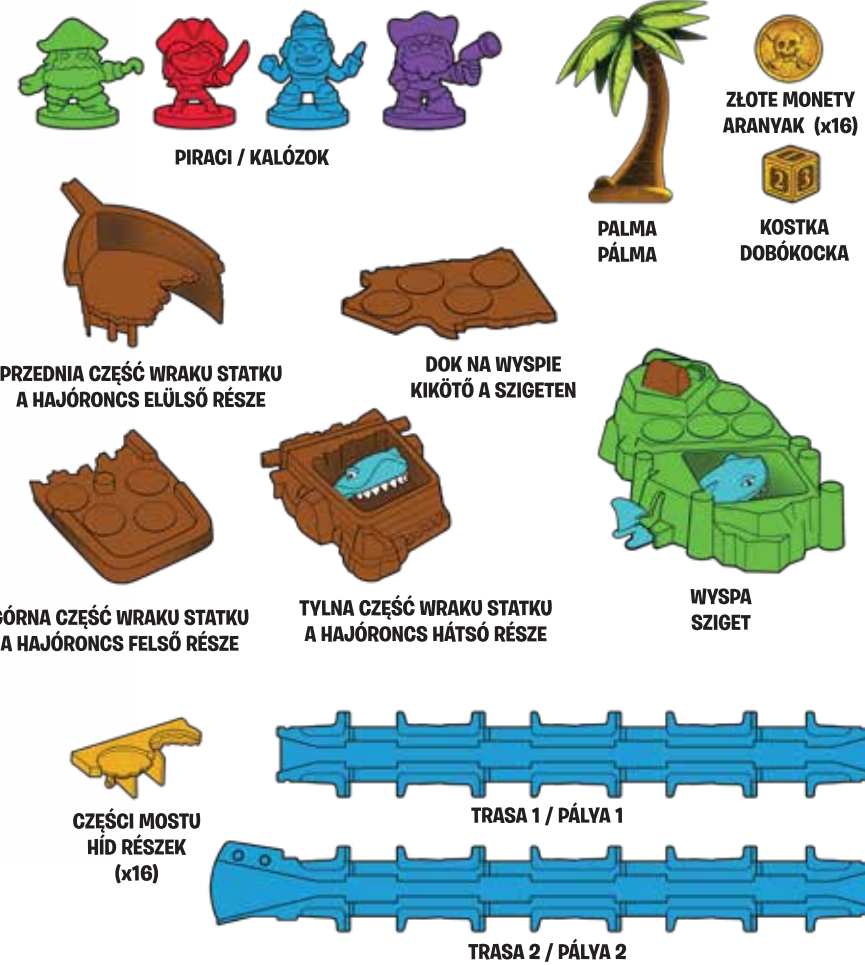
WIEK / ÉLETKOR 6+, 2-4 graczy / játékos

INSTRUKCJE / UTASÍTÁSOK

Zawartość: / Tartalom:

Zwariowane tory z rekinami (2) • Części mostu (16) • Wyspa • Dok na wyspie • Przednia część wraku statku • Tylna część wraku statku • Górna część wraku statku • Piraci (4) • Kostka • Złote monety (16) i Palma - perforowane kontury na kartonie

• Őrült cápa pályák (2) • Híd részek (16) • Sziget • Kikötő a szigeten • A hajóroncs elülső része • A hajóroncs hátsó része • A hajóroncs felső része • Kalózok (4) • Dobókocka • Aranyak (16) és Pálma - perforált kontúrok kemény papírból



TM & © Spin Master Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. / Minden jog fenntartva.
Spin Master International, S.A.R.L., 16 Avenue Pasteur, L-2310, Luxembourg

Import do UE przez spółkę: / Az EU-ba importálja a cég:
RAFINANZ ORBICO CZ s.r.o.,
Vinohradská 1579/174, 130 00 Praha 3, Czech Republic

WYPRODUKOWANO W CHINACH. / GYÁRTÓ ORSZÁG: Kína.

WWW.SPINMASTERGAMES.COM

T34189_0010_20084033_orbico_CLNG_IS_1

• Zawartość mojego produktu nie jest obrazem. • Zachowaj te informacje, adresy i numery telefonów do późniejszego wykorzystania. • Przed użyciem produktu wszystkie opakowania. • Zabawki powinny być regularnie kontrolowane przez osobę dorosłą i sprawdza, czy nie doszło do jej uszkodzenia. Je li doszło do uszkodzenia, nie używaj jej. • W czasie zabawy dzieci powinny być pod opieką. • Spełnia wymagania bezpieczeństwa CPSC.

• A tartalom eltérhet a képen láthatóaktól. • Tartsa meg ezeket az információkat, címeteket és telefonszámokat, ha később szüksége lenne rájuk. • Használat előtt távolítsa el az összes csomagolóanyagot. • A játékot ajánlott felügyelettel használni, hogy ne sérüljön meg vagy nem áll-e fenn más veszély. Ha a játék megsérült, ne használja. • A játék során a gyermekeket felügyelet alatt kell tartani. • Megfelel a CPSC biztonsági követelményeinek.



OSTRZE ENIE: NIEBEZPIECZE TWO UDUSZENIA – zawiera małe elementy. Nie jest przeznaczone dla dzieci poniżej 3 roku życia. NIEBEZPIECZE TWO UDUSZENIA – zawiera długie sznur.

FIGYELMEZTETÉS: FULLADÁS VESZÉLY! – kis részeket tartalmaz. 3 év alatti gyerekeknek nem ajánlott. FULLADÁS VESZÉLY! – hosszú kötelet tartalmaz.



INSTALACJA / ÖSSZEÁLLÍTÁS

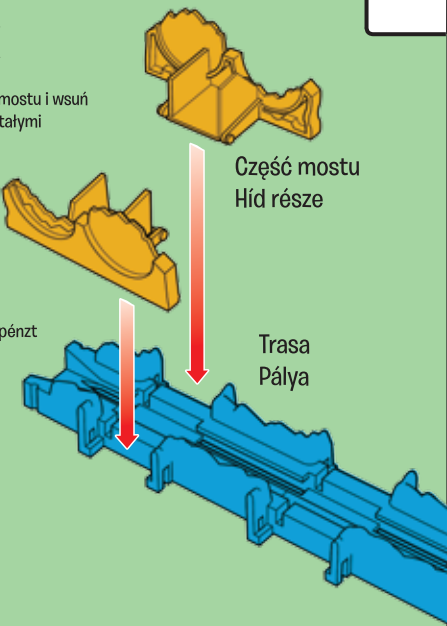
KROK 1 - PIERWSZA GRA 1. LÉPÉS - ELSŐ JÁTÉK

Montaż trasy i części mostu. Dopasuj dwie części mostu i wsuń zaczepy mostu w szczeliny na trasie. Powtórz czynność z pozostałymi 15 częściami mostu.

Állítsa össze a pályát és a híd részeket. Igazítsa a két reteszt a híd minden részén a pálya Reteszeihez, és nyomja be azokat. Ismételje meg a híd mind a 15 részével.

Wyciśnij monety i drzewo. Wyjmij 16 złotych monet i palmę z perforowanego kartonu. Zutylizuj resztę kartonu.

Nyomja ki az érméket és a fát. Vegye ki a 16 aranypénzt és a pálmát a perforált kartonból. A maradék kartont dobja ki.



KROK 3 - USTAWIENIE GRY

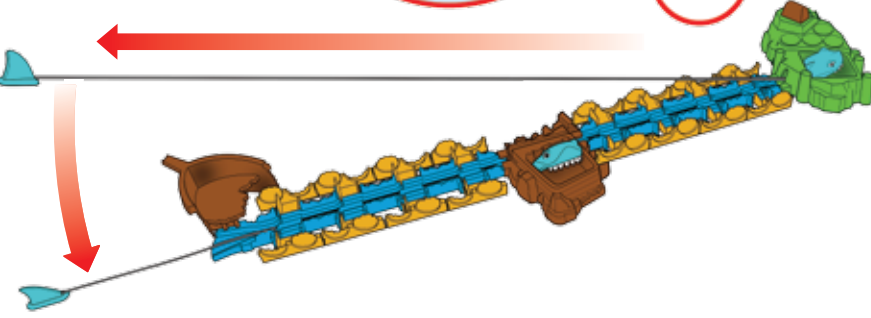
3. LÉPÉS - JÁTÉK BEÁLLÍTÁS

Pociągnij za płetwę rekina na maksymalną długość. Potem odłóż sznur po środku trasy.

UWAGA: W Shark Mania najlepiej grać na twardym podłożu. Unikaj grania na dywanach i wykładzinach.



7



PIERWSZA GRA / ELSŐ JÁTÉK

Pociągnij za płetwę rekina na maksymalną długość. Aby utrudnić grę, płetwę rekina należy umieścić w tej samej pozycji co statek piratów. Nie wyciągaj jej do oporu.

Húzza meg a cápauszonyt a maximális hosszra. Ha a játék nehezebb változatát akarja játszani, a cápauszonyt ugyanabban a helyzetben kell lennie, mint a kalózhajónak. Ne húzza ki a maximális hosszára.

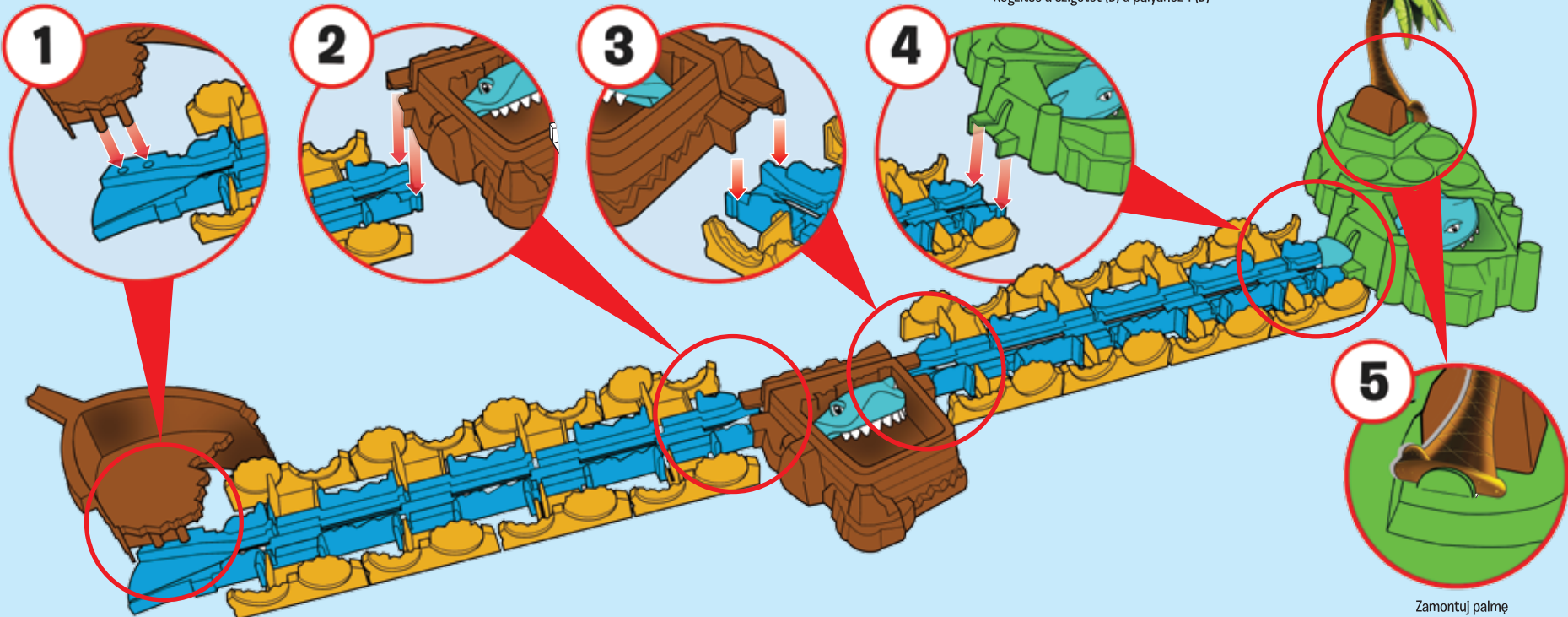
KROK 2 - ZŁÓŻ TRASĘ 2. LÉPÉS - ÁLLÍTSA ÖSSZE A PÁLYÁT

Umocuj przednią część wraku statku (A) do trasy 2 (A)
Rögzítse a hajóroncs elülső részét (A) a pályához 2 (A)

Umocuj tylną część wraku statku (B) do trasy 2 (B)
Rögzítse a hajóroncs hátsó részét (B) a pályához 2 (B)

Umocuj tylną część wraku statku (C) do trasy 1 (C)
Rögzítse a hajóroncs hátsó részét (C) a pályához 1 (C)

Umocuj wyspę (D) do trasy 1 (D)
Rögzítse a szigetet (D) a pályához 1 (D)



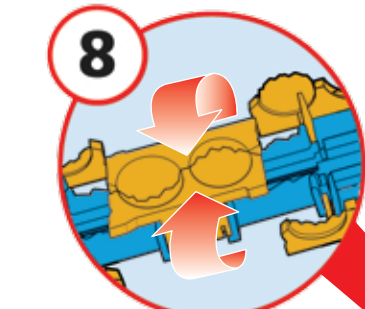
Zamontuj palmę
Helyezze be a pálmát

Przechyl wszystkie części mostu ku górze
Fordítsa a híd minden részét felfelé

Wciśnij rekina głową w dół
Nyomja a cápát fejfel lefelé

Umieść górną część wraku statku na dolnej części wraku z pierwszym rekinem
Helyezze a hajóroncs felső részét a hajóroncs alsó részére az első cápával

Wciśnij rekina głową w dół
Nyomja a cápát fejfel lefelé



12



Każdy gracz wybiera pirata i umieszcza go na przedniej części wraku rozbitego statku.
Minden játékos választ egy kalózt és elhelyezi a hajóroncs elülső részére.

Wymieszaj wszystkie monety i umieść je losowo czaszką ku górze po obu stronach szlaku.

13

Keverje össze az összes aranypénzt és tegye őket véletlenszerűen koponyával felfelé a pálya mindkét oldalára.

Umieść dok na górną część miejsca, w którym u mieszczony jest drugi rekin. Tegye a kikötőt a hely tetejére, ahová a második cápát tette.