

Disney  
EDITION

# ZIG ZAP



5+



2-4

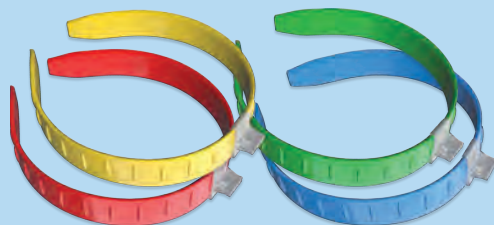


20 min

**Zawartość / Obsah / Obsah / A doboz tartalma / Conținut / У комплекті містяться  
Sadržaj / Съдържание / Vsebina / Dėžutėje yra / Piederumi / Osad / Indhold / Innehåller  
Sisältö / Innhold / Contents**



4 packi / 4 plácačky / 4 packy / 4 játékkéz / 4 mânuțe  
4 хлопки / 4 mlatilice / 4 хващалки / 4 tauškučiai  
4 priponočki v obliki roke / 4 nūjiņas / 4 lapatsit  
4 smækkere / 4 smållor / 4 lättää  
4 smekkere / 4 swatters



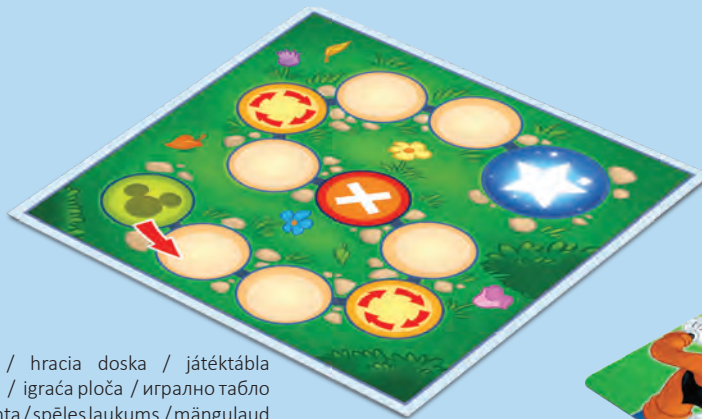
4 opaski / 4 čelenky / 4 čelenky / 4 fejpánt  
4 bentite / 4 обручи / 4 obruča za glavu / 4 диадеми  
4 naglavni trakovi / 4 lankeliai / 4 stīpiņas / 4 peavõru  
4 hårbøjler / 4 pannband / 4 pantaa / 4 pannebånd  
4 headbands



6 par elementów postaci / 6 sad s prvky postav  
6 sérii vlastností postav / 6 karakterjegy készletben  
6 seturi de caracteristici de personaje  
6 наборів рис персонажів / 6 kompleta obilježja likova  
6 комплекта характерни елементи на героите  
6 kompletov z značilnostmi junakov / 6 ausyčių rinkiniai  
6 varoņu aksesuāru komplekti / 6 stegelas komplekti  
6 sæt med figurdetaljer / 6 set med karaktårsdrag  
6 hahmon ominaisuussettiä / 6 sett med figurkjennermerke  
6 sets of headband decorations



4 pionki / 4 figurky / 4 figurky / 4 bábu / 4 pionii  
4 фішки / 4 figure / 4 пионки / 4 figure / 4 figūrēlės  
4 spēles kauliņi / 4 puppu / 4 brikker / 4 pjäser  
/ 4 pelinappulaa / 4 brikker / 4 pieces



plansza / hrací deska / hracia doska / játéktábla  
tablă de joc / игрове поле / igraća ploča / игрално табло  
igralna plošča / žaidimo lenta / spēles laukums / māngulaud  
spilleplade / spelbræde / pelilauta / spillebrett  
game board



45 kart / 45 karet / 45 kartičiek / 45 kártya / 45 de cărți  
45 карток / 45 karata / 45 карти / 45 kart / 45 kortelės  
45 kártis / 45 kaarti / 45 kort / 45 kort / 45 korttia  
45 kort / 45 cards



instrukcija / návod ke hře / návod / játékleírás  
instrucțiuni / інструкція / upute / инструкции  
navodila / instrukcijos / noteikumi / juhend  
spilleregler / instruktioner / peliohjeet / anvisninger  
instructions



## PL

Zig Zap przeniesie Was do szalonego świata, w którym będziecie musieli odnaleźć odpowiednie karty z bohaterami Disney'a w zależności od tego co znajduje się na Waszej głowie. Chwycicie packi i przygotujcie się do dynamicznej rozgrywki, której zasady zmieniają się nieustannie.

### Cel gry

Dotarcie jako pierwszy do mety.



### Przygotowanie do gry

Potasujcie dokładnie wszystkie karty i ułóżcie je zakryte w stosie na środku stołu, w równej odległości od wszystkich graczy. Wybierzcie packę w ulubionym kolorze. Wylosujcie opaskę oraz elementy postaci, a niewykorzystane elementy odłóżcie do pudełka. Włóżcie elementy do zaczepów w opasce i nałóżcie całość na swoje głowy. Planszę rozłóżcie obok i postawcie pionki w kolorach Waszych pacek na pierwszym polu. Wyłóżcie pierwszą kartę ze stosu i umieśćcie ją w równej odległości od wszystkich graczy, rewersem do góry.

To będzie Wasze pole gry, oznaczające miejsce wykładania kolejnych kart.



### Rozgrywka

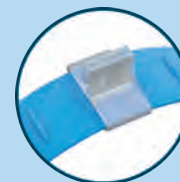
Najmłodszy z Was odkrywa wierzchnią kartę ze stosu i umieszcza ją na polu gry. Jeśli ktokolwiek zobaczy na odsłoniętej karcie postać, której elementy posiada aktualnie na głowie, stara się jak najszybciej złapać tę kartę swoją packą. Jeśli udało się złapać odpowiednią kartę, gracz przesuwa swój pionek na planszy o jedno pole do przodu. Następnie kartę ze stosu odsłania kolejny gracz.

Jeśli gracz, który chwycił kartę packą, pomylił się, musi cofnąć swój pionek na planszy o jedno pole.

Może zdarzyć się, że na karcie, którą właśnie odsłoniлиście, pojawi się postać, której elementów nikt nie posiada na swojej opasce. W takim przypadku następny gracz odsłania kolejną kartę ze stosu i kontynuujecie rozgrywkę.



Przed rozpoczęciem rozgrywki włóżcie przysawkę do gniazda packi i przekręćcie ją w prawo.



Zamontujcie po 2 zaczepy do każdej z opasek wsuwając od jednego końca do pożądanej pozycji.

### Plansza

Na jednej stronie planszy znajdziecie tor bez pól specjalnych. Wykorzystajcie go, jeśli chcecie rozegrać prostszy wariant.



Druga strona zawiera pola specjalne – to dzięki nim Wasza rozgrywka będzie jeszcze bardziej emocjonująca!

**ZA KAŻDYM RAZEM**, kiedy pionek danego gracza stanie na jednym z pól specjalnych, wprowadźcie do gry poniższe zasady:



Każdy gracz przekazuje swoją opaskę wraz z elementami do gracza po prawej stronie. Od tego momentu każdy z Was szuka innych postaci na kartach.



Gracz stojący na tym polu musi złapać karty **NIEPOSIADAJĄCE** postaci, której dany gracz ma aktualnie na głowie.

### Koniec gry

Kto z Was, jako pierwszy dotrze swoim pionkiem do mety, zostaje zwycięzcą!



## CS

S hrou Zig Zap se přenesíš do strhujícího světa, kde budeš pátrat po kartách s danými postavami od Disneyho, a to podle toho, co máš právě na hlavě. Popadni svou plácačku a připrav se na opravdovou jízdu ve hře, kde se pravidla mění jako na houpačce.

### Cíl hry

Dostaň se jako první do cíle.



### Příprava hry

Pečlivě zamíchej karty a umísti je lícem dolů na hromádku doprostřed stolu tak, aby je měli všichni hráči ve stejné vzdálenosti. Každý si vybere plácačku ve své oblíbené barvě a pak si vezme čelenku a sadu s prvky určité postavy. Nepoužité herní prvky ulož zpátky do krabice. Prvky postavy nasuň do sponek na čelence a čelenku si nasaď na hlavu. Někde poblíž rozlož hrací desku. Každý hráč umístí na první pole hrací desky figurku, která má stejnou barvu jako jejich plácačka. Sejmi horní kartu z hromádky a polož ji lícem vzhůru tak, aby byla ve stejné vzdálenosti od každého hráče.



Toto bude vaše herní plocha – místo, kde se budou během hry odkrývat ostatní karty.

### Princip hry

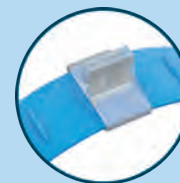
Nejmladší hráč snímá horní kartu z hromádky a umísťuje ji na herní plochu. Pokud některý z hráčů na odkryté kartě spatří postavu, jejíž prvky má na sobě, musí se co nejrychleji pokusit kartu sebrat pomocí plácačky. Pokud se mu to povede, posune hráč svou figurku na hrací desce o jedno pole dopředu a další hráč pokračuje otočením nové karty z hromádky.

Pokud hráč sebral kartu omylem, musí svou figurku posunout o jedno pole dozadu.

Může se stát, že na odkryté kartě bude postava, jejíž prvky na sobě nikdo nemá. V takovém případě další hráč odkrývá novou kartu z hromádky a hra pokračuje.



Před zahájením hry zasuň přísavku do plácačky a otoč ji doprava.



Na každou čelenku připevni 2 sponky tak, že je nasuneš přes konec čelenky a posuneš do požadované polohy.

### Hrací deska

Na jedné straně hrací desky se nachází cesta bez speciálních polí. Tuto stranu použij, pokud si chceš zahrát snazší variantu.



Na druhé straně se nachází cesta doplněná o speciální pole – díky nim bude hra ještě více strhující!

**POKAŽDÉ**, když hráč stoupne na speciální pole, musí se řídit následujícím:



Každý hráč předá svou čelenku spolu s připevněnými prvky hráči po své pravici. Od tohoto okamžiku budete všichni muset hledat karty, které odpovídají vašim novým prvkům.



Hráč, který stoupne na toto pole, se nyní musí snažit brát karty, které **NEVYOBRAZUJÍ** postavu, jejíž prvky má na hlavě. Skončí až v okamžiku, kdy se posune na jiné pole.

### Konec hry

Kdo se dostane do cíle jako první, vyhrává!



## SK

Hra Zig Zap vás preniesie do sveta plného vzrušenia, v ktorom budete hľadať kartičky konkrétnych postáv Disney podľa toho, čo budete mať na hlave. Chyťte svoje packy a pustite sa do adrenalínovej hry, ktorej pravidlá sa neustále menia.

### Cieľ hry

Buďte hráčom, ktorý ako prvý príde do cieľa.



### Príprava

Poriadne zamiešajte kartičky a položte ich otočené lícom nadol do prostred stola v rovnakej vzdialenosti od všetkých hráčov. Vyberte si placku vo svojej obľúbenej farbe a náhodne si vytiahnite členku a sériu vlastností postavy. Nepoužité časti vráťte späť do škatule. Vlastnosti zasuňte do držiakov a členky si nasadte na hlavu. Hraciu dosku odložte nabok tak, aby ste ju mali poruke. Každý hráč umiestni figúrku vo farbe svojej packy na prvé políčko na doske. Z kôpky vezmite vrchnú kartičku, otočte ju a položte tak, aby bola od každého hráča rovnako vzdialená.



Toto bude váš herný priestor – na tomto mieste sa budú počas hry odkrývať ďalšie kartičky.

### Priebeh hry

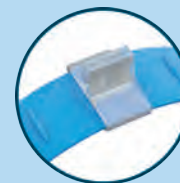
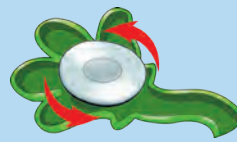
Najmladší hráč si z kôpky vezme vrchnú kartičku a umiestni ju do herného priestoru. Ak si niektorý hráč na odkrytej kartičke všimne postavu, ktorej vlastnosti má na hlave, daný hráč sa pokúsi kartičku čo najrýchlejšie uchmatnúť packou. Ak sa mu to podarí, presunie si na hracej doske figúrku o jedno políčko dopredu a ďalší hráč otočí z kôpky novú kartičku.

Ak niektorý hráč uchmatne kartičku omylom, musí svoju figúrku posunúť o jedno políčko dozadu.

Môže sa stať, že na odkrytej kartičke je postava, ktorej vlastnosti nemá na hlave nikto. V takom prípade otočí ďalší hráč novú kartičku a hra pokračuje.



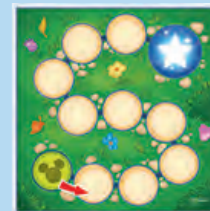
Skôr než sa pustíte do hry, každú prísavku zasuňte do otvoru v packe a otočte ju doprava.



Na každú členku nasadte 2 držiaky tak, že ich zasuniete z jedného konca a posuniete ich do požadovanej polohy.

### Hracia doska

Na jednej strane hracej dosky je trasa bez špeciálnych políčok. Môžete ju použiť, ak si chcete zahrať ľahší variant hry.



Na druhej strane je séria špeciálnych políčok – vďaka nim bude hra ešte vzrušujúcejšia.

**VŽDY** keď sa figúrka ocitne na špeciálnom políčku, platia tieto pravidlá:



Každý hráč posunie svoju členku s vlastnosťami hráčovi napravo. Od toho okamihu musia všetci hľadať kartičky s novými vlastnosťami.



Hráč, ktorý sa ocitol na tomto políčku, musí odteraz zbierať kartičky, na ktorých NIE JE **ZOBRAZENÁ** postava, ktorej vlastnosti má na hlave. Hra končí, keď sa hráč ocitne mimo tohto políčka.

### Koniec hry

Víťazom sa stáva hráč, ktorý ako prvý príde do cieľa.



## HU

A Zig Zap egy izgalommal teli világba repít, ahol attól függően, hogy épp mi van a fejedben, meg kell szerezned a saját Disney-karaktered kártyáját. Ragadd meg a kezecskét, és kapaszkodj, kezdődik a hullámvasútszerű játék, ahol a szabályok folyamatosan változnak.

### A játék célja

Legyél te az első játékos, aki beér a célba.



### Előkészületek

Gondosan keverd össze a lapokat, és helyezd a paklit képpel lefelé az asztal közepére úgy, hogy egyenlő távolságra legyen a játékosoktól. Válassz ki a kedvenc színű játékezet, tegyél fel egy fejpántot, és vegyél magadhoz egy készlet karakterjegyet. A nem használt elemeket tedd vissza a dobozba. Tedd a karakterjegyet a csíptetőbe, majd vedd fel a fejpántot. Húzdódj közel a játéktáblához. Minden játékos olyan színű bábút tesz a játéktábla első mezőjére, amilyen színű kezecke van nála. A pakli első lapját helyezd képpel felfelé, minden játékostól egyenlő távolságra.



Ez lesz a játékterület – a hely, ahol a lapokat felfordítjátok a játék során.

### A játék menete

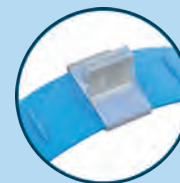
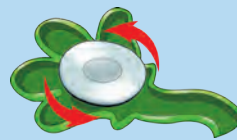
A legfiatalabb játékos a pakli legfelső lapját a játékterületre teszi. Amikor valamelyikőtök észreveszi, hogy a felfordított lapon az a karakter van, akinek a jegyeit ő viseli, meg kell próbálnia villámgyorsan elkapnia a lapot a játékkéz segítségével. Ha sikerült a lapot megszereznie, egyet léphet a táblán a bábujával, majd a következő játékos felfordítja a pakli következő lapját.

Annak a játékosnak, amelyik véletlenül rossz lapot kap fel, egyet hátrafelé kell lépnie.

Előfordulhat, hogy a kártya olyan karaktert ábrázol, akinek a jegyeit senki sem viseli. Ilyen esetekben a következő játékos egy új lapot fordít fel, és a játék folytatódik.



A játék előtt illeszd be a tapadókorongot a tenyér foglatába, és fordítsd el jobbra.



Mind egyik fejpántra rögzíteni kell 2-2 csíptetőt úgy, hogy az egyik vége felől rácsúsztatod őket, és beállítod a kívánt magasságba.

### Tábla

A játéktábla egyik felén nincsenek különleges mezők. Válasszátok ezt, ha a könnyebb változattal szeretnétek játszani.



A másik oldalt különleges mezők színesítik – velük még izgalmasabb lesz a játék!

**MINDEN ALKALOMMAL**, amikor egy bábu egy különleges mezőre lép, a következő a teendő:



Minden játékos a tőle jobbra ülő játékosnak átadja a fejpántját, a karakterjegyekkel együtt. Ettől kezdve mindenkinek az új karakternek megfelelő kártyát kell megszereznie.



Annak a játékosnak, aki erre a mezőre lép, olyan kártyát kell megszereznie, amelyik **NEM** az általa viselt karaktert ábrázolja. Ez a szabály addig érvényes, amíg a játékos el nem hagyja ezt a mezőt.

### A játék vége

Az nyer, aki elsőnek lép át a célvonalon!



## RO

Zig Zap vă va duce într-o lume captivantă, în care trebuie să căutați anumite cărți cu personaje Disney, în funcție de ce aveți pe cap. Luați-vă mânuțele și pregătiți-vă pentru un joc cu sușuri și coborâșuri, ale cărui reguli se schimbă constant.

### Obiectivul jocului

Fii primul jucător care ajunge la linia de sosire.



### Pregătirea jocului

Amestecați toate cărțile cu grijă și așezați-le într-un teanc cu fața în jos, în mijlocul mesei, la distanță egală de toți jucătorii. Alegeți-vă mânuțele de culoarea preferată, apoi luați o bentiță și un set de caracteristici de personaj. Puneți elementele nefolosite la loc în cutie. Prindeți caracteristicile în clipsurile bentițelor și puneți-vă bentițele pe cap. Așezați tabla de joc în apropiere. Fiecare jucător pune pionul care se potrivește culorii mânuței sale pe primul câmp al tablei. Luați prima carte din teanc și așezați-o cu fața în sus, la distanță egală de toți jucătorii.



Aceasta va fi zona voastră de joc, locul unde vor fi întoarse cu fața în sus celelalte cărți în timpul jocului.

### Cum se joacă

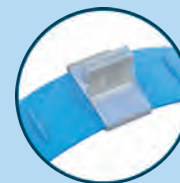
Cel mai tânăr jucător ia prima carte din teanc și o așază în zona de joc. Dacă pe cartea întoarsă cu fața în sus oricare dintre jucători observă personajul ale cărui caracteristici le poartă, trebuie să încerce să prindă cartea cu mânuța cât mai repede posibil. Dacă reușește să prindă cartea, jucătorul își mută pionul cu un câmp mai în față pe tabla de joc și următorul jucător întoarce o carte nouă din teanc.

Dacă orice jucător prinde o carte din greșeală, trebuie să-și mute pionul cu un câmp înapoi.

Se poate întâmpla ca pe cartea întoarsă cu fața în sus să fie un personaj ale cărui caracteristici nu sunt purtate de niciun jucător. În acest caz, următorul jucător întoarce o carte nouă, iar jocul continuă.



Înainte de începerea jocului, așezați fiecare ventuză în golul unei mânuțe și rotiți către dreapta.



Pe fiecare bentiță prindeți 2 clipsuri, glisându-le de la un capăt și mutându-le în poziția dorită.

### Tabla de joc

Pe o față a tablei de joc e un traseu fără câmpuri speciale. Folosiți această față dacă vreți să jucați varianta mai ușoară a jocului.



Pe cealaltă față e un set de câmpuri speciale, care vor face jocul și mai palpitant!

**DE FIECARE DATĂ** când un jucător ajunge pe un câmp special, trebuie să aplicați regulile următoare:



Fiecare jucător pasează bentița cu caracteristicile atașate jucătorului din dreapta sa. Din acel moment, fiecare jucător urmărește cărțile care se potrivesc noilor sale caracteristici.



Jucătorul care ajunge pe acest câmp trebuie să prindă acum cărți care **NU ÎNFĂȚIȘEAZĂ** personajul ale cărui caracteristici le poartă. Regula nu mai este valabilă după ce jucătorul părăsește acest câmp.

### Sfârșitul jocului

Primul jucător care ajunge la linia de sosire câștigă!



## UK

Відкрийте захопливий світ гри Zip Zap, де вам потрібно шукати картки з тими персонажами Disney, чії риси зараз у вас на голові. Хапайте свою хлопавку та приготуйтеся до динамічної гри, правила якої постійно змінюються.

### Мета гри

Першим дістанеться фінішу.



### Підготування

Ретельно перемішайте всі картки й покладіть стос долілиць посеред столу, на однаковій відстані від усіх гравців. Візьміть хлопавку улюбленого кольору, обруч і набір рис персонажа. Предмети, що залишилися не залученими в грі, складіть назад у коробку. Встановіть риси в затискачі та вдягніть обруч. Покладіть ігрове поле неподалік. Кожному гравцю треба покласти на першу клітинку поля фішку того самого кольору, що і хлопавка гравця. Витягніть верхню картку зі стосу й покладіть її горілиць на однаковій відстані від гравців.



Це буде ваша ігрова зона – місце, де упродовж гри розкриватимуться інші картки.

### Як грати

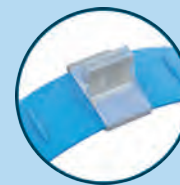
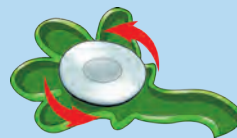
Наймолодший гравець бере горішню картку зі стосу і кладе її на ігрову зону. Якщо хтось із гравців помічає на картці персонажа, чії риси вони мають на обручі, треба якомога швидше спробувати забрати картку хлопавкою. Якщо гравцю вдалося забрати картку, він пересуває свою фішку на одну клітинку вперед, і наступний гравець перегортає нову картку зі стосу.

Якщо гравець забрав картку помилково, він має пересунути свою фішку на одну клітинку назад.

Може статися так, що на перегорнутій картці зображений персонаж, риси якого не належать жодному гравцю. У такому разі наступний гравець перегортає нову картку і гра продовжується.



Перед грою розташуйте кожен присосок у заглиблення на хлопавці та поверніть його праворуч.



Закріпіть по два затискачі на кожному обручі, посувши їх від краю до бажаного положення.

### Ігрове поле

На одній стороні ігрового поля зображено стежку без особливих клітинок. Використовуйте її, якщо хочете зіграти в спрощений варіант гри.



На іншій стороні поля зображено стежку з низкою особливих клітинок, завдяки яким гра набуде яскравіших емоцій!

**ЩОРАЗУ**, коли фішка зупиняється на особливій клітинці, діють такі правила:



Кожен гравець передає свій обруч із рисами персонажа гравцю праворуч. Відтоді вам усім треба бути шукати на картках інших персонажів із вашими новими рисами.



Гравець, який зупинився на цій клітинці, має забрати картку, на якій **НЕ ЗОБРАЖЕНО** персонажа, чії риси зараз на його обручі. Правило припиняє діяти, коли гравець йде з клітинки.

### Кінець гри

Перемагає гравець, який першим дістанеться фінішу.





## HR

Zig Zap odvest će te u svijet pun uzbuđenja, u kojem moraš tražiti određene karte s Disneyjevim likovima, ovisno o tome što imaš na glavi. Svi uzmite mlatilice i pripremite se za uzbuđljivu igru u kojoj se pravila neprestano mijenjaju.

### Cilj igre

Biti prvi igrač koji dođe do cilja.



### Postavljanje

Oprezno promiješaj sve karte i stavi ih okrenute prema dolje na sredinu stola, jednako udaljene od svih igrača. Uzmi mlatilicu omiljene boje, a onda i obruč za glavu i komplet obilježja lika. Vрати neiskorištene elemente u kutiju. Stavi obilježja na kvačice obruča, a onda stavi obruč na glavu. Postavi igraču ploču. Svaki igrač stavlja figuru u boji svoje mlatilice na prvo polje na ploči. Uzmi kartu s vrha špila i postavi je na jednakoj udaljenosti od svih igrača, okrenutu prema gore.

To je prostor za igru, mjesto na kojem će igrači otkrivati druge karte tijekom igre.



### Kako igrati

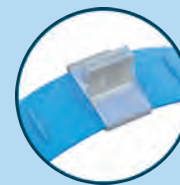
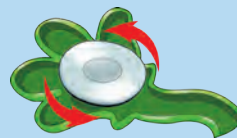
Najmlađi igrač uzima kartu s vrha špila i stavlja je na prostor za igru. Ako neki igrač na karti primijeti lik čija obilježja ima na glavi, mora pokušati što brže uzeti kartu mlatilicom. Ako uspješno uzme kartu, taj igrač pomiče svoju figuru jedno polje unaprijed na igračoj ploči, a sljedeći igrač okreće novu kartu sa špila.

Ako neki igrač uzme pogrešnu kartu, mora pomaknuti svoju figuru jedno polje unatrag.

Moguće je da otkrivena karta prikazuje lik čija obilježja nitko nema. U tim slučajevima sljedeći igrač otkriva novu kartu, a igra se nastavlja.



Prije igre stavi prijanjalke na stražnju stranu mlatilice i zakreni ih udesno.



Stavi dvije kvačice na svaki obruč za glavu gurajući ih od ruba do željenog položaja.

### Ploča

Na jednoj je strani igrače ploče staza bez posebnih polja. Okreni na nju za jednostavniju verziju igre.



Na drugoj su strani razna posebna polja uz koja će igra postati još uzbuđljivija!

**SVAKI PUT** kada igrač stane na posebno polje:



Svaki igrač daje svoj obruč, s dodanim obilježjima, igraču sa svoje desne strane. Od tog trenutka svi tražite karte koje odgovaraju vašim novim obilježjima.



Igrač koji stane na ovo polje sada mora uzimati karte koje **NE PRIKAZUJU** lik čija obilježja ima. To traje dok se igrač ne pomakne s ovog polja.

### Završetak igre

Prvi igrač koji dođe do cilja pobjeđuje.



## BG

Zig Zap ще ви пренесе в пълен с вълнение свят, където ще трябва да търсите конкретни карти с герои на Disney в зависимост от това какво носите на главата си. Грабвайте хващалките и се подгответе за луда игра, в която правилата се променят непрекъснато.

### Цел на играта

Трябва да стигнете първи до финалната линия.



### Подготовка

Разбъркайте внимателно всички карти и ги подредете с лицето надолу в средата на масата на еднакво разстояние от всеки от играчите. Изберете хващалка в любимия си цвят, след това вземете диадема и чифт характерни елементи на даден герой. Неизползваните елементи трябва да се приберат обратно в кутията. Плъзнете елементите в клипсовете на диадемата и я сложете на главата си. Поставете игралното табло наблизо. Всеки играч поставя пионката, съответстваща на цвета на неговата хващалка, на първото поле на табло. Вземете горната карта от купчината и я поставете с лицето нагоре на еднакво разстояние от всеки от играчите.



Това ще бъде вашата зона за игра – мястото, където ще бъдат обръщани другите карти по време на играта.

### Как се играе

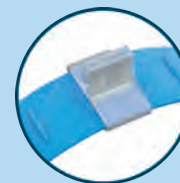
Най-малкият играч взема картата от върха на купчината и я поставя в зоната за игра. Ако някой от играчите забележи героя, чиито характерни елементи носи, върху обрънатата карта, трябва да се опита да грабне тази карта възможно най-бързо, като използва хващалката. Ако картата е грабната успешно, играчът премества своята пионка едно поле напред на игралното табло и следващият играч обръща нова карта от купчината.

Ако някой играч грабне карта по погрешка, той трябва да върне пионката си с едно поле назад.

Възможно е обрънатата карта да показва герой, чиито характерни елементи не се носят от никого. В такива случаи следващият играч обръща нова карта и играта продължава.



Преди да започнете игра, поставете всяка вендуза в гнездото на хващалката и я завъртете надясно.



На всяка от диадемите монтирайте 2 клипса, като ги плъзнете от единия край и ги преместите до желаната позиция.

### Табло

Едната страна на игралното табло включва пътека без специални полета. Използвайте тази страна, ако искате да играете полесната версия на играта.



Другата страна включва набор от специални полета – те ще направят играта ви още по-вълнуваща!

**ВСЕКИ ПЪТ**, когато даден играч попадне на специално поле, трябва да направите следното:



Всеки играч подава своята диадема заедно с поставените на нея характерни елементи на играча отдясно. От този момент нататък всеки от вас трябва да търси карти, които отговарят на новите ви характерни елементи.



Играчът, който попадне на това поле, сега трябва да грабва карти, които **НЕ ИЗОБРАЗЯВАТ** героя, чиито характерни елементи носи. Това приключва, след като играчът излезе от това поле.

### Край на играта

Първият играч, който стигне до финалната линия, печели!



## SL

Zig Zap te bo popeljala v svet, poln vznemirjenja, kjer bo potrebno poiskati karte z Disneyjevimi junaki, odvisno od tega, kaj imaš na glavi. Zgrabi svoje pripomočke v obliki roke in se pripravi na razburljivo igro, kjer se pravila nenehno spreminjajo.

### Cilj igre

Bodi prvi igralec, ki pride do cilja.



### Priprava

Previdno premešaj vse karte in jih obrnjene navzdol položi na sredino mize, na enaki razdalji od vsakega igralca. Izberi pripomoček v obliki roke v svoji najljubši barvi, nato pa vzemi naglavni trak in komplet značilnosti junakov. Neuporabljene elemente vrni nazaj v škatlo. Potisni značilnosti v sponke naglavnega traku in nadeni naglavni trak na glavo. V bližino položi igralno ploščo. Vsak igralec položi figuro, ki se ujema z barvo njegovega pripomočka v obliki roke na prvo polje plošče. Vzemi zgornjo karto iz kupčka in jo položi obrnjeno navzgor na enaki razdalji od vsakega igralca.



To bo igralno območje – mesto, kjer se bodo med igro razkrile tudi druge karte.

### Pravila igre

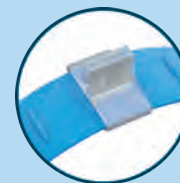
Najmlajši igralec vzame karto z vrha kupčka in jo položi v igralno območje. Če kateri od igralcev na obrnjeni karti opazi junaka, katerega značilnosti nosi, se mora potruditi, da karto kar čim prej zgrabi s pripomočkom v obliki roke. Če igralec uspešno zgrabi karto, premakne svojo figuro eno polje naprej na igralni plošči, naslednji igralec pa obrne novo karto iz kupčka.

Če kateri koli igralec po pomoti zgrabi karto, mora svojo figuro premakniti za eno polje nazaj.

Lahko se zgodi, da razkrita karta prikazuje junaka, katerega značilnosti ne nosi nihče. V takih primerih naslednji igralec obrne novo karto in igra se nadaljuje.



Pred začetkom igre vstavi vsak prisesek v luknjo na pripomočku v obliki roke in ga zasukaj v desno.



Na vsak naglavni trak namesti 2 sponki tako, da ju potisneš z enega konca in premakneš v zeleni položaj.

### Plošča

Na eni strani igralne plošče je steza brez posebnih polj. Uporabite jo, če želite igrati lažjo različico igre.



Na drugi strani je nabor posebnih polj – ta bodo poskrbela, da bo vaša igra še bolj razburljiva!

**VSAKIČ**, ko igralec pristane na posebnem polju, morate narediti naslednje:



Vsak igralec poda svoj naglavni trak skupaj s pripadajočimi značilnostmi igralcu na svoji desni. Od tega trenutka naprej mora vsak od vas iskati karte, ki ustrezajo vašim novim značilnostim.



Igralec, ki pristane na tem polju, mora zdaj zgrabiti karte, ki **NE PRIKAZUJEJO** junaka, katerega značilnosti nosi. To se konča, ko se igralec premakne s tega polja.

### Konec igre

Zmaga prvi igralec, ki pride cilja!



LT

„Zig Zap“ perkels jus į kvapą gniaužiantį pasaulį, kuriame, priklausomai nuo to, kokią porą ausyčių esate užsidėję, turėsite ieškoti konkrečių kortelių su „Disney“ veikėjais. Griebkite savo tauškučius ir pasinerkite į amerikietiškus kalnelius primenantį žaidimą, kurio taisyklės nuolat keičiasi.

### Žaidimo tikslas

Tapti pirmuoju žaidėju, pasiekusiu finišo liniją.



### Pasiruošimas žaidimui

Gerai išmaišykite visas korteles ir padėkite krūvelę stalo viduryje paveikslėliais į apačią, vienodu atstumu nuo kiekvieno žaidėjo. Išsirinkite mėgstamos spalvos tauškutį, tada pasiimkite lankelį ir kokio nors veikėjo ausyčių porą. Nepanaudotas detales sudėkite atgal į dėžutę. Įkiškite ausytes į lankelio spaustukus ir užsidėkite lankelį ant galvos. Šalia padėkite žaidimo lentą. Kiekvienas žaidėjas ant pirmojo lentos laukelio pastato savo tauškučio spalvą atitinkančią figūrėlę. Paimkite viršutinę kortelę iš krūvelės ir padėkite atverstą, vienodu atstumu nuo kiekvieno žaidėjo.



Tai bus jūsų žaidimo laukas – vieta, kurioje žaidimo metu bus atverčiamos kitos kortelės.

### Kaip žaisti?

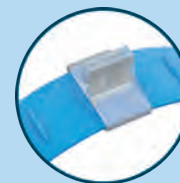
Jauniausias žaidėjas paima viršutinę kortelę iš krūvelės ir padeda ją į žaidimo lauką. Jei kuris nors iš žaidėjų ant atverstos kortelės pastebi personažą, kurio ausytes yra užsidėjęs, jis turi kuo greičiau pačiupti tą kortelę, naudodamasis tauškučiu. Jei kortelę pavyko pačiupti, žaidėjas perkelia savo figūrėlę per vieną žaidimo lentos laukelį į priekį, o kitas žaidėjas atverčia naują kortelę iš krūvelės.

Jei kuris nors žaidėjas pačiumpa kortelę per klaidą, jis turi perkelti savo figūrėlę per vieną laukelį atgal.

Gali būti, kad atverstoje kortelėje pavaizduotas veikėjas, kurio ausyčių niekas nėra užsidėjęs. Tokiu atveju kitas žaidėjas atverčia naują kortelę ir žaidimas tęsiasi.



Prieš pradėdami žaisti, kiekvieną siurbtuką įstatykite į tauškučio lizdą ir pasukite į dešinę.



Ant kiekvieno lankelio pritvirtinkite po vieną porą ausyčių, slinkdami nuo vieno galo, kol jos atsidurs norimoje padėtyje.

### Žaidimo lenta

Vienoje žaidimo lentos pusėje yra takelis be specialių laukelių. Naudokite ją, jei norite rinktis lengvesnį žaidimo variantą.



Kitoje pusėje pažymėti specialūs laukeliai – dėl jų žaidimas taps dar įdomesnis!

**KASKART**, kai žaidėjas atsiduria ant specialaus laukelio, reikia atlikti šiuos veiksmus:



Kiekvienas žaidėjas dešinėje esančiam žaidėjui turi perduoti savo lankelį su pritvirtintomis ausytėmis. Nuo tos akimirkos kiekvienas iš jūsų turi pradėti ieškoti kortelių su veikėjais, turinčiais tokias pat ausytes, kaip ir jūs.



Šiame laukelyje atsidūręs žaidėjas dabar turi čiupti korteles, kuriose **NEPAVAIZDUOTAS** veikėjas, kurio ausytes jis yra užsidėjęs. Žaidėjui pasitraukus iš specialaus laukelio šie veiksmai nutraukiami.

### Žaidimo pabaiga

Laimėtoju tampa žaidėjas, pirmasis pasiekęs finišo liniją!



## LV

**Zig Zap atklās tev aizraujošiem piedzīvojumiem bagātu pasauli, kur tev būs uzmanīgi jāseko līdzī Disney varoņu kārtīm, lai notvertu savai galvas rotai atbilstošu attēla kārti. Paņem rokās nūjiņu un sagatavojies galvu reibinošai spēlei, kur pastāvīgi mainās noteikumi.**

### Spēles mērķis

Kļūsti par pirmo spēlētāju, kurš sasniedz finiša līniju.



### Sagatavošanās spēlei

Rūpīgi sajauc visas kārtis un novieto kāršu kavu galda vidū ar attēliem uz leju tā, lai kava atrastos aptuveni vienādā attālumā no visiem spēlētājiem. Izvēlies nūjiņu savā iecienītākajā krāsā, pēc tam paņem stīpiņu un varoņa aksesuāru komplektu. Neizmantojie piederumi ir jāieliek atpakaļ spēles kastē. Ievieto aksesuārus stīpiņas saspraudēs un uzliec stīpiņu uz galvas. Izklāj spēles laukumu. Katrs spēlētājs uz spēles laukuma pirmā lauciņa novieto savu spēles kauliņu, kas atbilst izvēlētajai nūjiņas krāsai. Paņem kavas augšējo kārti un novieto uz galda ar attēlu uz augšu tā, lai kārts atrastos aptuveni vienādā attālumā no visiem spēlētājiem.

Šī būs spēles zona – vieta, kur spēles gaitā tiks atklātas pārējās kārtis.



### Spēles gaita

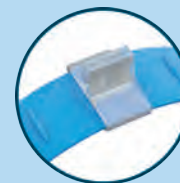
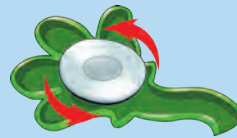
Jaunākais spēlētājs paņem kavas augšējo kārti un novieto to spēles zonā. Ja kāds no spēlētājiem pamana, ka atklātajā kārtī ir attēlots tēls, kura aksesuārus spēlētājs valkā, viņam jācenšas pēc iespējas ātrāk ar nūjiņu satvert kārti. Ja kārts tiek veiksmīgi satverta, spēlētājs spēles laukumā pārbīda savu kauliņu par vienu lauciņu uz priekšu. Pēc tam nākamais spēlētājs atklāj jaunu kavas kārti.

Ja kāds no spēlētājiem nejauši satver nepareizu kārti, viņam spēles kauliņš ir jāpabīda par vienu lauciņu atpakaļ.

Dažkārt atklātajā kārtī var būt attēlots varonis, kura aksesuārus nevalkā neviens no spēlētājiem. Šādā gadījumā nākamais spēlētājs atklāj jaunu kārti, un spēle turpinās.



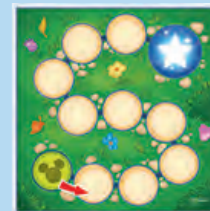
Pirms spēles sākšanas ievieto katras nūjiņas ligzdā piesūcekni un pagriez to pa labi.



Pievieno katrai stīpiņai 2 saspraudes, uzverot tās vienā galā un pārvietojot vēlāmajā pozīcijā.

### Spēles laukums

Vienā spēles laukuma pusē ir atainots celiņš bez īpašajiem lauciņiem. Izmanto to gadījumos, kad vēlies spēlēt spēles atviegloto versiju.



Otrā pusē ir iekļauti vairāki īpašie lauciņi – tie padarīs spēli vēl aizraujošāku!

**KATRU REIZI**, kad kāds spēlētājs nonāk uz īpašā lauciņa, jārikojas, kā norādīts tālāk.



Katrs spēlētājs nodod savu stīpiņu ar piestiprinātajiem aksesuāriem blakus spēlētājam pa labi. No šī brīža katram spēlētājam ir jātver kārtis, kas atbilst viņa jaunajam varonim.



Spēlētājam, kurš nonāk uz īpašā lauciņa, tagad ir jātver kārtis, kas **NEATBILST** viņa varonim. Šādi jāturpina, līdz spēlētājs pamet īpašo lauciņu.

### Spēles beigas

Uzvar tas spēlētājs, kurš pirmais sasniedz finiša līniju!



## ET

Zig Zap viib su põnevasse maailma, kus pead otsima kindlate Disney tegelastega kaarte vastavalt sellele, mis sul peas on. Võta lapatsid ja pane end valmis tõeliselt peadpöörivaks mänguks, kus reeglid muutuvad pidevalt.

### Mängu eesmärk

Jõua esimesena finišisse.



### Ettevalmistus

Sega kaardid hoolikalt läbi ja pane need kaardiseljaga ülespoole laua keskele pakki kõigist mängijatest võrdsele kaugusele. Võta lemmikvärvi lapats, seejärel võta peavõru ja tegelase tunnustega komplekt. Kasutamata osad pane tagasi karpi. Libista tunnused peavõru klambritesse ja pane peavõru pähe. Aseta mängulaud lauale. Iga mängija asetab enda lapatsi värvile vastava nupu mängulaua esimesele väljale. Võta kaardipakist pealne kaart ja pane see pildipoolega ülespoole igast mängijast võrdsele kaugusele.

See on mänguala – koht, kus teised kaardid mängu jooksul ümber keeratakse.



### Mängimine

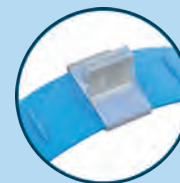
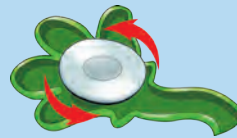
Noorim mängija võtab pakist pealmise kaardi ja asetab selle mängualale. Kui keegi mängijatest näeb ümber keeratud kaardil tegelast, kelle tunnuseid ta kannab, peab ta püüdma kaardi võimalikult kiiresti lapatsiga endale napsata. Kui kaart on edukalt endale napsatud, liigutab mängija oma nuppu mängulaual ühe välja võrra edasi ning seejärel võtab järgmine mängija pakist uue kaardi ja keerab selle ümber.

Kui keegi mängijatest napsab vale kaardi, peab ta liigutama nuppu ühe välja võrra tagasi.

Võib juhtuda, et ümber keeratud kaart näitab tegelast, kelle tunnuseid ei kanna keegi. Sellisel juhul keerab järgmine mängija uue kaardi ümber ja mäng jätkub.



Enne mängimise alustamist pane iga lapatsi kinnituspessa iminapp ja keera paremale.



Kinnita iga peavõru külge kaks klambrit, libistades need ühest otsast soovitud asukohta.

### Mängulaud

Mängulaua ühel poolel on ilma eriliste väljadeta rada. Kasuta seda poolt, kui tahad mängida mängu lihtsamat varianti.



Teisel poolel on hulk erilisi väljasid – need teevad su mängu veelgi põnevamaks.

**IGA KORD**, kui mängija satub erilisele väljale, peab tegema järgmist.



Iga mängija annab oma peavõru koos sinna kinnitatud tunnustega edasi endast paremal olevale mängijale. Sellest hetkest alates peate otsima kaarte, mis vastavad teie uutele tunnustele.



Mängija, kes satub sellele väljale, peab nüüd püüdma kaarte, **MIS EI KUJUTA** seda tegelast, kelle tunnuseid ta kannab. See lõpeb, kui mängija liigub sellelt väljalt ära.

### Mängu lõpp

Võidab see, kes jõuab esimesena finišisse!



## DA

Zig Zap tager dig med til en verden fyldt med spænding, hvor du skal være på udkig efter specifikke kort med Disney-figurer, afhængigt af hvad du har på hovedet. Grib din smækker, og gør dig klar til et spil med op- og nedture, hvor reglerne hele tiden ændrer sig.

### Det går spillet ud på

Nå målstregen som den første spiller.



### Opsætning

Bland alle kortene grundigt, og læg dem i en bunke midt på bordet med billedsiden nedad, så alle spillere kan nå dem. Vælg en smækker i din yndlingsfarve og en hårbøjle med figurdetaljer. Læg ubrugte dele tilbage i æsken. Fastgør figurdetaljerne til hårbøjlen, og tag det på hovedet. Læg spillepladen i nærheden. Hver spiller placerer spillebrikken i deres farve på det første felt på spillepladen. Tag det øverste kort fra bunken, og læg det med billedsiden opad, så alle spillere kan se det.

Dette udgør spilleområdet, hvor andre kort bliver afsløret senere i spillet.



### Sådan spiller man

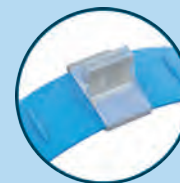
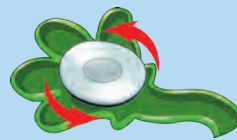
Den yngste spiller tager det øverste kort i bunken og lægger det i spilleområdet med billedsiden opad. Hvis en spiller bemærker, at figuren på kortet passer med de figurdetaljer, som de har på deres hårbøjle, så skal de fange kortet så hurtigt som muligt med deres smækker. Hvis en spiller fanger kortet, skal vedkommende rykke sin spillebrik ét felt frem, hvorefter den næste spiller vender et kort.

Hvis en spiller fanger et kort ved et uheld, skal vedkommende rykke sin spillebrik ét felt tilbage.

Det kan ske, at der vendes et kort, der ikke matcher nogen af de figurdetaljer, som spillerne har på deres hårbøjler. I så fald skal næste spiller bare vende et nyt kort.



Før spillet starter, skal du placere en sugekop på hver smækker og dreje dem med uret.



Sæt 2 clips på hver hårbøjle ved at indsætte dem i den ene ende og rykke dem til den ønskede position.

### Spilleplade

På det ene side af spillepladen er der et spor uden særlige felter. Brug den, hvis du gerne vil spille en nemmere version af spillet.



Den anden side har et spor med særlige felter – de gør spillet endnu mere spændende!

**HVER GANG** en spiller lander på et særligt felt, skal I gøre følgende:



Hver spiller giver deres hårbøjle samt figurdetaljerne på dem til spilleren til højre for dem. Derefter skal spillerne være på udkig efter kort, der matcher de nye figurdetaljer, de lige har fået.



Spilleren, der lander på dette felt, skal nu fange kort, **SOM IKKE PASSER MED** de figurdetaljer, som vedkommende har på hovedet. Dette slutter, når spilleren ikke står på feltet længere.

### Sådan slutter spillet

Den første spiller, der når målstregen, vinder!



## SV

Zig Zap tar dig med till en värld full av spänning, där du måste hålla utkik efter särskilda kort med Disney-karaktärer utifrån vad du har på ditt huvud. Ta era smällor och gör er redo för ett vilt spel där reglerna hela tiden förändras.

### Målet med spelet

Bli den första spelaren som når mållinjen.



### Förberedelser

Blanda alla kort noga och lägg dem med framsidan nedåt mitt på bordet på lika långt avstånd från varje spelare. Välj en smälla i din favoritfärg. Ta därefter ett pannband och en uppsättning med karaktärsdrag. Allt som inte används läggs tillbaka i lådan. För in karaktärsdragen i pannbandets klämmor och sätt pannbandet på huvudet. Lägg spelbrädet i närheten. Varje spelare tar pjäsen som matchar färgen på deras smällor och placerar den på spelbrädets första fält. Ta det översta kortet från högen och lägg det med framsidan upp, på lika långt avstånd från varje spelare.



Det här blir ert spelområde – platsen där de andra korten kommer att avslöjas under spelet.

### Så här spelar ni

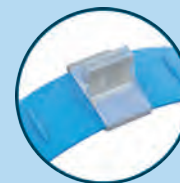
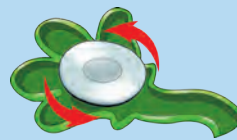
Den yngsta spelaren tar ett kort överst från högen och placerar det i spelområdet. Om någon av spelarna ser sin karaktär, alltså den karaktär vars karaktärsdrag spelaren har på sig på det avslöjade kortet så måste den spelaren göra sitt bästa för att ta kortet så snabbt som möjligt med hjälp av smällan. Om spelaren lyckas ta kortet flyttar han eller hon sin pjäs ett fält framåt på spelbrädet. Nästa spelare vänder sedan upp ett nytt kort från högen.

Om någon spelare tar ett kort av misstag, måste spelaren flytta sin pjäs ett fält bakåt.

Det kan hända att det avslöjade kortet visar en karaktär vars drag ingen har i sitt pannband. Om det händer vänder nästa spelare på ett nytt kort och spelet fortsätter.



Innan ni börjar spela, placera varje sugkopp i hålet på en smälla och vrid åt höger.



Sätt 2 klämmor på varje pannband genom att skjuta dem från ena änden och flytta dem till önskat läge.

### Spelbräde

På ena sidan av spelbrädet finns en bana utan specialfält. Använd den om du vill spela den enklare versionen av spelet.



Spelbrädets andra sida har ett antal specialfält – dessa kommer att göra ditt spel ännu mer spännande!

**VARJE GÅNG** en spelare landar på ett specialfält måste ni göra följande:



Varje spelare skickar sitt pannband, tillsammans med karaktärsdragen, till spelaren närmast till höger. Efter det måste var och en av er hålla utkik efter korten som matchar era nya karaktärsdrag.



Spelaren som landar på det här fältet måste nu ta kort som **INTE FÖRESTÄLLER** karaktären vars egenskaper de har på sig. Det här slutar när spelaren flyttar från det här fältet.

### Spelets slut

Den första spelaren som når mållinjen vinner!





## FI

Zig Zap vie sinut jännittävään maailmaan etsimään pantaasi vastaavia Disney-hahmokortteja. Ota lätkäsi ja valmistaudu jännittävään peliin, jossa säännöt muuttuvat jatkuvasti.

### Pelin tavoite

Pääse maaliin ensimmäisenä pelaajana.



### Valmistelu

Sekoita kaikki kortit huolellisesti ja aseta ne kuvapuoli alaspäin pöydän keskelle, jotta ne ovat yhtä kaukana jokaisesta pelaajasta. Valitse haluamasi lätkä, panta ja hahmon ominaisuussetti. Käyttämättömät osat on laitettava takaisin laatikkoon. Liu'uta ominaisuusosat pannan pidikkeisiin ja aseta panta päähäsi. Aseta pelilauta lähelle. Jokainen pelaaja asettaa lätkänsä väriä vastaavan pelinappulan pelilaudan ensimmäiseen ruutuun. Aseta korttipinon päällimmäisen kortti kuvapuoli ylöspäin yhtä kauas jokaisesta pelaajasta.

Tämä on pelialue, jossa muut kortit paljastetaan pelin aikana.



### Pelaaminen

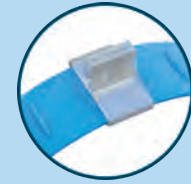
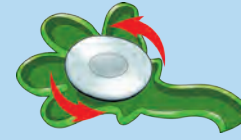
Nuorin pelaaja ottaa korttipinon päällimmäisen kortin ja asettaa sen pelialueelle. Jos pelaaja näkee paljastetussa kortissa pantaansa vastaavan hahmon, hänen on yritettävä napata kortti mahdollisimman nopeasti lätkällään. Jos pelaaja onnistuu nappaamaan kortin, hän siirtää nappulaansa pelilaudalla yhden ruudun eteenpäin. Tämän jälkeen seuraava pelaaja kääntää korttipinosta uuden kortin.

Jos pelaaja nappaa vahingossa väärän kortin, hänen on siirrettävä nappulaansa yhden ruudun taaksepäin.

Voi käydä myös niin, ettei yhdelläkään pelaajalla ole käännettyä korttia vastaavia ominaisuuksia. Tällöin seuraava pelaaja paljastaa uuden kortin ja peli jatkuu.



Aseta ennen pelaamista imukupit lätkien koloihin ja kierrä oikealle.



Asenna jokaiseen pantaan kaksi pidikettä liu'uttamalla niitä toisesta päästä ja siirtämällä ne haluttuun kohtaan.

### Pelilauta

Pelilaudan toisella puolella ei ole lainkaan erikoisruutuja. Tämä on pelin helpompi versio.



Toisella puolella on erikoisruutuja, jotka tekevät pelistä entistä jännittävämmän!

**Kun pelaaja** pysähtyy erikoisruutuun, on toimittava seuraavasti:



Pelaajat antavat pantansa ominaisuuksineen oikealla puolella olevalle pelaajalle. Tästä hetkestä alkaen pelaajien on etsittävä uusia ominaisuuksia vastaavia kortteja.



Tähän ruutuun pysähtyvän pelaajan on nyt napattava kortteja, jotka **EIVÄT VASTAA** pannan hahmoa. Tämä päättyy, kun pelaaja siirtyy pois ruudusta.

### Pelin päättyminen

Ensimmäisenä maaliin päässyt pelaaja voittaa pelin!



## NO

Zig Zap vil ta deg til en verden full av spenning, der du må være på utkikk etter bestemte kort med Disney-figurer, avhengig av hva du har på hodet. Ta tak i smekkerne og gjør dere klar for et vilt spill der reglene hele tiden endrer seg.

### Spilletets mål

Bli den første spilleren til å komme i mål.



### Oppsett

Stokk alle kortene godt og legg dem i en bunke med bildesiden ned midt på bordet, med like stor avstand til hver av spillerne. Velg en smekker i favorittfargen din, og ta så et pannebånd og et sett med figurkjennermerker. Ubrukte gjenstander legges tilbake i esken. Skyv kjennermerkene inn i klemmene på pannebåndet og sett pannebåndet på hodet ditt. Legg ut spillebrettet nær dere. Hver spiller tar brikken som matcher fargen på smekkeren og plasserer brikken på det første feltet på brettet. Ta det øverste kortet i bunken og snu det så bildesiden ligger opp, med like stor avstand til hver av spillerne.



Dette er spillområdet deres, stedet der de andre kortene vil bli snudd under spillet.

### Slik spillere dere

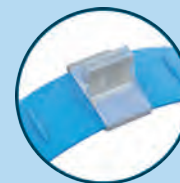
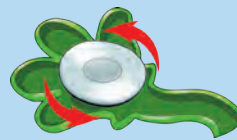
Den yngste spilleren tar kortet som ligger øverst i bunken og legger det i spillområdet. Hvis kortet som snus inneholder en figur med de samme kjennermerkene en spiller har på pannebåndet, må den spilleren bruke smekkeren til å snappe opp kortet så raskt som mulig. Hvis spilleren klarer å snappe kortet, flytter han/hun brikken sin ett felt fremover på spillebrettet, og den neste spilleren snur et nytt kort fra bunken.

Hvis en spiller snapper til seg et kort ved en feiltakelse, må han/hun flytte brikken sin ett felt tilbake.

Det kan hende at ingen av spillerne har på seg kjennermerkene til figuren på kortet som snus. Da vil den neste spilleren snu et nytt kort, og spillet fortsetter.



Før spillet begynner må du sette hver sugeskopp inn i sporet på en smekker og vri til høyre.



På hvert pannebånd innretter du to klemmer ved å skyve dem fra den ene enden til ønsket posisjon.

### Brett

På den ene siden av spillebrettet er det en sti uten spesialfelt. Bruk den hvis du ønsker å spille en enklere utgave av spillet.



På den andre siden er det en rekke spesialfelt – disse vil gjøre spillet enda mer spennende!

**HVER GANG** en spiller havner på et spesialfelt, må dere gjøre følgende:



Hver spiller gir pannebåndet sitt og tilhørende kjennermerker til spilleren til høyre. Fra det øyeblikket må dere alle være på utkikk etter kort som matcher de nye kjennermerkene deres.



Spillere som ender opp på dette feltet, må nå snappe kort som **IKKE VISER** figuren med kjennermerkene de har på seg. Dette avsluttes når spilleren flytter vekk fra dette feltet.

### Spilletets slutt

Den første spilleren som kommer i mål, vinner!



## EN

**ZipZap is a game of matching and quick reactions, where you will have to look for specific cards, depending on what you have on your head. Be on the look out for Mickey and all of his friends in this fun and frantic game. Who will find their character first to win? It's time to find out!**

### Goal of the game

Be the first player to reach the finish line.



### Set-up

Shuffle all the cards carefully and pile them face-down in the middle of the table, an equal distance from each of the players. Pick a swatter in your favorite color, then take a headband and a set of decorations. Unused elements should be put back in the box. Slide the decorations into the headband clips and place the headband on your head. Lay the game board nearby. Each player places the piece that matches the color of their swatter on the first field of the board. Take the top card from the pile and put it face-up, an equal distance from each of the players.



This will be your game area – the place where the other cards will be revealed during the game.

### How to play

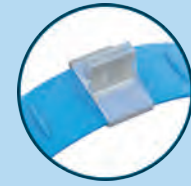
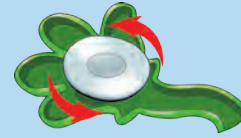
The youngest player takes the card from the top of the pile and places it in the game area. Players must try to find the character that matches the headband they are wearing. As soon as they spot their character, they must try their best to snatch the card as fast as possible, using the swatter. The player that wins the card then gets to move their pawn one step forward on the game board. The player to their left then flips a new card from the pile, revealing a new image of the characters.

If any player takes a card by mistake, they then have to move their pawn one step backwards on the board.

It may be that the revealed card shows a character that doesn't match one of the headbands. In such cases, the next player reveals a new card and the game continues.



Before playing, place each suction cup into the socket of a swatter and twist to the right.



On each of the headbands, install 2 clips by sliding them from one end and moving them to the desired position.

### Board

One side of the game board features a track without special fields. Use it if you feel like playing the easier version of the game.



The other side features a set of special fields – these will make your game even more exciting!

**EACH TIME**, a player lands on a special field, you must do the following:



Each player passes their headband, along with the attached features, to the player on their right. From that moment on, all players need to look for the cards that match their new headband features.



'The player who lands on this field must now snatch cards that **DO NOT** match their headband. This ends once the player moves off this field.

### End of the game

The first player to reach the finish line wins!



Disney  
EDITION



Publisher:  
TREFL SA  
ul. Kontenerowa 25  
81-155 Gdynia  
www.trefl.com

© Disney  
www.disney.com

**Game author:** Lilianna Laskowska  
**Project Manager:** Michał Szewczyk

**Team:** Agnieszka Karewicz, Mariusz Majchrowski,  
Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Agnieszka Walczak

**Graphic Design:** Michał Ambrzykowski, Adam Strzelecki

**Technical development:** Grzegorz Traczykowski,  
Krzysztof Furmańczyk



02438