



HR/SLO/HU

## Sadržaj:

Blatna posuda/lokvice, plastična Peppa Pig, 4 figure blata, 5 dvostranih pločica s likovima, 4 okvira za sakupljanje, 20 nagradnih žetona

## Vsebina:

Igralna plošča, blatni bazen, plastična Pujša Pepa, 4 blatni kosi, 5 dvostranskih ploščic likov, 4 kartice za zbiranje žetonov, 20 žetonov

## Tartalom:

Sármedence, műanyag Peppa Malac, 4 db műanyag sárdarab, 5 db dupla oldalú szereplőkártya, 4 db gyűjtőkeret, 20 db ajándékzeson



# Blatna zabava

Pravila / Navodila / Szabályok



## Cilj igre / Cilj igre / A játék célja:

Probaj pošpricati blato na likove. / Poskusi z blatom pošpricati ostale like. / Próbáld meg összesározni a szereplőket.

Osvoji po jedan žeton za svaki karton s likom koji zaprljaš blatom. / Zberi žetone za vsak uspešen pljusak. / Minden összesározott kártyáért egy ajándékzesont kapsz.

Prvi igrač koji sakupi 5 nagradnih žetona - pobjeđuje! / Zmaga prvi, ki zbere vseh 5 različnih žetonov! / Az a játékos győz, aki először gyűjt össze öt ajándékzesont.



## Početak igre / Priprava / Összeállítás

- Postavite igru na stol ili pod (pod je bolja opcija!). / Igralno ploščo postavite na mizo ali na tla (na tleh se še boljše igra!). / Állítsd fel a játékot egy asztalon vagy a földön (a földön a legjobb).
- Pločice s likovima postavite oko lokve licem prema gore i dodajte blato unutar posude. Ostavite nešto slobodnog prostora između posude/lokve i likova. / Ploščice likov postavite okoli bazena in proti bazenu obrnite tisto stran, kjer ni dodatnih simbolov. Blatne kose postavite v bazen. Med ploščicami in bazenom naj bo nekaj prostora. / A szereplőkártyákat helyezd el a medence körül az egyszerűbb oldalukkal felfelé, majd tedd a sárdarabokat a medencébe. A kártyák és a medence között legyen egy kis távolság.
- Podijelite svakom igraču okvir za sakupljanje žetona. / Vsak igralec prejme kartice za zbiranje žetonov. / Minden játékos kapjon egy gyűjtőkeretet.
- Nagradne žetone složite blizu kartona s likovima. / Žetone razporedite po igralni tabli v bližino ploščic likov. / Válaszd külön az ajándékzesonokat, és helyezd őket a szereplőkártyák közelébe.
- Peppu Pig dajte majmlađem igraču kako bi započeo s igrom! / Igro začne najmlajši igralec, zato prvi dobi figurico Pujše Pepe! / Add oda Peppát a legfiatalabb játékosnak, mert ő kezdi a játékot.



## Započnimo s igrom! / Kako igrati? / Játsszunk!

1. Kada je na tebi red, ubaci Peppu u lokvicu i učini da blato poleti! / Ko si na vrsti, spusti Pepo v blatni bazen in poskusi razpršiti blatne kose naokoli! / Amikor sorra kerülész, dobd bele Peppát a medencébe, és próbáld kicsapni a sarat!
2. Ako blato padne na likove od kojih još nemaš žeton, uzmi jedan i postavi ga u svoj okvir za sakupljanje. (Ne možeš imati više od jednog žetona svake vrste!) Ako blato padne na više od jednog lika ili njegovu pločicu, uzmi po jedan žeton za svakog! / Če blatni kos pristane na liku ali stojalu, na katerem stoji in še nimaš ujemajočega žetona, ga poberi in postavi na tvojo kartico za zbiranje žetonov. (Vedno imaš lahko samo po en primer vsakega tipa žetona!) Če blatni kos pristane na več likih ali njihovih stojalih, vzemi žeton za vsakega! / Ha egy sárdarab az egyik szereplőn vagy az öt tartalmazó kártyán landol, és még nem rendelkezel a hozzá illő ajándékzesonnal, akkor itt az ideje, hogy begyűjtsd, és elhelyezd a gyűjtőkereteden. (Egy adott típusú zsetonból nem lehet nálad egynél több.) Ha a sárdarabok több mint egy szereplőre vagy azok kártyáira esnek, akkor mindegyik után jár egy zseton.
3. Vratite blato natrag u lokvicu i dodajte Peppu idućem igraču. / Blatne kose dajte nazaj v blatni bazen, Pepo pa dobi naslednji igralec (podajajte si jo v smeri urinega kazalca). / Tedd vissza a sárdarabokat a medencébe, és add oda Peppát a következő játékosnak.
4. Ukoliko blato ne izleti iz posude/lokvice, igrač pokušava ponovno dok barem malo blata ne poleti. / Če iz blatnega bazena ne poleti noben blatni kos, igralec ponovno vrže Pepo, vse dokler iz blatnega bazena ne poleti vsaj en blatni kos. / Ha egy sárdarab sem repül ki a medencéből, akkor a játékos addig próbálkozik, amíg legalább egy sárdarab ki nem repül.

## Jeste li igrali nekoliko puta? / Ste že nekajkrat preigrali igro? / Már játszottál néhányszor?

Sada pokušajte igrati s više akcije! / Poizkusite različico z več akcije! / Akkor próbáld ki az akciódúsabb verziót!

Postavite igru i igrajte kao što je gore opisano, ali koristite četiri mala simbola u kutevima svake pločice s likovima. / Priprava in način igre sta enaka osnovni različici, ampak tokrat proti bazenu obrnite tisto stran ploščice likov, na kateri so narisani štiri majhni simboli. / Állítsd fel a játékot, és játssz a fent leírtak szerint, de most a szereplőkártyák azon oldalát használd, amelyiknek négy apró szimbólum van a sarkában.



Ako blato padne na simbol u kutu pločice s likom: / Če blatni kos pristane na katerem od simbolov, narisanih na ploščici likov: / Ha a sárdarab a szereplőkártya sarkában lévő valamelyik szimbólumon landol:

1. Igrač osvaja istovjetan žeton kao i inače (samo ako ga već nema). / Igralec, ki je na vrstí, osvoji ujemajoči žeton kot običajno (če ga seveda še nima). / A szabályoknak megfelelően a soron lévő játékos megkapja a megfelelő zsetont (ha még nincs meg neki).
2. Ako spustite Peppu u blatnu lokvicu pod određenim kutom, blato će poletjeti od Peppel! / Žeton osvoji TUDI igralec, na čigar simbol je padel blatni kos (če ga seveda še nima). / Az a játékos IS megkapja a zsetont, akinek a szimbólumán landolt a sárdarab (ha még nincs meg neki).
3. Ako simbol pripada igraču čiji je krug za igru, on pokušava ponovno! / Če simbol pripada igralcu, ki je na vrstí, ta še enkrat ponovi svoj met! / Ha a szimbólum a soron lévő játékoshoz tartozik, akkor újra dobhat.

## Peppina blatna škola / Pepina blatna šola / Peppa Sársuli ja



Ako spustite Peppu u blatnu lokvicu pod određenim kutom, blato će poletjeti na sve strane! Na ovaj način možeš pokušati pogoditi pločice likova koje do sada nisi pošpricao blatom! / Če Pepo vržete na rob bazena, bodo blatni kosi poleteli v nasprotno smer! Tako lahko usmerite blatne kose in jih namerite v like, katerih še niste zadeli! / Ha Peppát a medence oldala mentén dobod le, akkor a sárdarabok az ellenkező irányba repülnek. Így összesarazhatod azokat a szereplőket, akiket eddig még nem tudtál.



## Kraj igre / Konec igre / A játék vége

Prvi igrač koji sakupi svih pet žetona – pobjeđuje!  
Ako jedan ili više igrača osvoji pet žetona istovremeno, svi oni pobjeđuju!

Zmaga prvi, ki zbere vseh 5 različnih žetonov!  
Če v isti potezi več igralcev osvoji peti žeton, zmagajo vsi igralci s petimi žetoni!

Az a játékos győz, aki először gyűjti össze mind az öt zsetont.  
Ha egy körön belül több játékosnak is összegyűlik az öt zsetonja, akkor az öt zsetont összegyűjtő mindegyik játékos g



More entertaining games at



© ABD Ltd/Ent. One UK Ltd 2003.

**MENART**  
**TOYS**

0000 A