



EN - GAME RULES

Goal:
Be the first to get rid of all of your cards.

Content:
1 64 Toy cards 2 24 Action cards

Setup:
Shuffle the cards and deal them out evenly to all players. Players place their pile face down on the table. Everyone uses the top three cards from their pile to create their hand. The youngest player starts by placing any card in the centre of the table.

Gameplay:
Review your hand and look for matches with the card in the centre of the table.

Card can be matched in three ways:
• Image - The characters on the cards match. There are four different character cards: Woody, Buzz, Bo Peep and Rex.
• Number - The number of characters on the cards match.
• Colour - One or more colours on the cards match.

If a match can be made, immediately place your card on top of that card. Don't forget to shout the matching character, number or colour.

The game works without turns so that everybody can discard their cards as fast as possible. However you can only play one card at a time. Once you use all the cards in your hand, draw three new cards from your pile.

Action cards:
Action cards contain multiple colours. You can play these cards on top of any card with at least one matching colour. Likewise, any other card can also be placed onto an action card if one of the colours match. Some action cards have an additional action.

A - Multi-match card:
This card matches with any other card.

B - Confusion (Forky)
Forky is confused. Shout "confusion" and name a player you want to confuse. This player must say the wrong colour, number or character whenever he/she makes a match, until his/her hand runs out.

C - Stunt Pose (Duke Caboom)
Duke Caboom likes to show off his special moves. Shout "stunt pose" and name a player you want to freeze. This player must remain still until a new action card is played by another player.

D - Free Prize (Ducky & Bunny):
Ducky & Bunny know everything about carnival prizes. Shout "free prize". Pick a winning player and give him/her the remaining cards in your hand as a "prize".

No Match?
If no one can make a match, every player draws an extra card from their stack.

Still no matches? Keep drawing cards until one of the players makes a match.

FR - RÈGLES DU JEU

But :
Être le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

Contenu :
1 64 cartes Jouet 2 24 cartes Action

Disposition :
Mélangez les cartes et distribuez-les équitablement entre tous les joueurs. Les joueurs placent leur pile sur la table, face cachée. Chacun pioche les trois premières cartes de sa pile pour constituer sa main. Le joueur le plus jeune commence en plaçant n'importe quelle carte au centre de la table.

Jeu :
Parcourez votre main à la recherche de cartes correspondant à celle se trouvant au centre de la table.

Les cartes s'associent en fonction de trois critères :
• Image - Le personnage figurant sur les cartes est identique. Il y a quatre cartes personnage différentes : Woody, Buzz, la bergère et Rex.
• Nombre - Le nombre de personnages figurant sur les cartes est identique.
• Couleur - Une ou plusieurs couleurs sur les cartes sont identiques.

Si vous avez une carte à associer, placez-la immédiatement au-dessus de la carte au centre de la table. N'oubliez pas de crier le nom du personnage, le nombre ou la couleur identique sur les deux cartes.

Le jeu fonctionne sans tour : tout le monde peut se débarrasser de ses cartes le plus rapidement possible. Vous ne pouvez cependant jouer qu'une seule carte à la fois. Quand vous avez utilisé toutes les cartes de votre main, piochez trois nouvelles cartes de votre pile.

Cartes Action :
Les cartes action contiennent plusieurs couleurs. Vous pouvez jouer ces cartes au-dessus de n'importe quelle carte ayant au moins une couleur identique. De plus, n'importe quelle carte peut être placée sur une carte action si l'une des couleurs

correspond. Quelques cartes action ont un effet supplémentaire.

A - Carte Multi-Match:
Cette carte s'associe à n'importe quelle autre carte.

B - Confusion (Fourchette)
Fourchette s'emmêle les pinceaux. Criez « confusion » et désignez le joueur que vous voulez embrouiller. Ce joueur doit énoncer une mauvaise couleur, un mauvais nombre ou un mauvais personnage à chaque fois qu'il fait un match, jusqu'à ce que sa main soit vide.

C - Pose cascadeur (Duke Caboom)
Duke Caboom aime frimer en prenant la pose. Criez « pose cascadeur » et désignez le joueur que vous voulez pétrifier. Ce joueur doit rester immobile jusqu'à ce qu'une nouvelle carte action soit jouée par un autre joueur.

D - Prix cadeau (Ducky et Bunny) :
Ducky et Bunny sont incollables sur les cadeaux de fête foraine. Criez « prix cadeau ». Choisissez l'heureux élu et offrez-lui les cartes qu'il vous reste en main en guise de « cadeau ».

Aucune paire ?
Si personne ne peut constituer de paire, chaque joueur pioche une carte dans sa pile.

Toujours pas de paire ? Continuez à piocher des cartes jusqu'à ce que l'un des joueurs puisse associer une carte.

DE - SPIELREGELN

Ziel:
Der Erste sein, der alle seine Karten los ist.

Inhalt:
1 64 Toy-Karten
2 24 Ereigniskarten

Vorbereitung:
Mische die Karten und teilt sie gleichmäßig an alle Spieler aus. Die Spieler legen ihren Stapel verdeckt auf den Tisch. Jeder nimmt die obersten drei Karten von seinem Stapel als Handkarten. Der jüngste Spieler fängt an, indem er eine beliebige Karte in die Mitte des Tisches legt.

Spielverlauf:
Seht euch eure Handkarten an und sucht nach Karten, die mit der Karte in der Mitte des Tisches übereinstimmen.

Eine Karte kann auf drei Arten übereinstimmen:
• Bild - Die Figuren auf den Karten stimmen überein. Es gibt vier verschiedene Figurenkarten: Woody, Buzz, Porzellinchen und Rex.
• Zahl - Die Anzahl der Figuren auf den Karten stimmt überein.

• Farbe - Eine oder mehrere Farben auf den Karten stimmen überein. Wenn du eine Karte in der Hand hast, die übereinstimmt, legst du deine Karte sofort auf die andere Karte. Vergiss nicht, die passende Figur, Zahl oder Farbe zu rufen.

Das Spiel läuft ohne Runden ab, so dass jeder seine Karten so schnell wie möglich ablegen kann. Du kannst jedoch nur eine Karte auf einmal ausspielen. Wenn du alle Karten in deiner Hand abgelegt hast, ziehst du drei neue Karten von deinem Stapel.

Ereigniskarten:
Ereigniskarten haben jeweils mehrere Farben. Du kannst diese Karten auf jede beliebige Karte mit mindestens einer übereinstimmenden Farbe ablegen. Ebenso kann auch jede andere Karte auf eine Ereigniskarte gelegt werden, wenn eine der Farben übereinstimmt. Einige Ereigniskarten haben ein zusätzliches Ereignis.

A - Joker-Karte
Diese Karte passt auf jede andere Karte.

B - Verwirrung (Forky)
Forky ist verwirrt. Rufe "Verwirrung" und benenne einen Spieler, den du verwirren willst. Dieser Spieler muss die falsche Farbe, Zahl oder Figur rufen, wann immer er/sie eine übereinstimmende Karte ablegt, bis er/sie keine Karten mehr auf der Hand hat.

C - Stunt-Pose (Duke Caboom)
Duke Caboom gibt gerne mit seinen besonderen Bewegungen an. Rufe "Stunt-Pose" und benenne einen Spieler, den du einfrieren willst. Dieser Spieler darf sich nicht bewegen, bis eine neue Ereigniskarte von einem anderen Spieler ausgespielt wird.

D - Gratis-Gewinn (Ducky & Bunny):
Ducky & Bunny wissen alles über Kirmesgewinne. Rufe "Gratis-Gewinn". Such dir einen Spieler aus, der dabei ist zu gewinnen, und gib ihm/ihr alle Karten, die du noch in deiner Hand hast, als "Gewinn".

Keine übereinstimmende Karte?
Wenn niemand eine übereinstimmende Karte ablegen kann, zieht jeder Spieler eine zusätzliche Karte von seinem Stapel.

Immer noch keine übereinstimmende Karte? Zieht weiter Karten, bis einer der Spieler eine übereinstimmende Karte ablegen kann.

NL - SPELREGELS

Doel:
Speel als eerste al je kaarten uit.

Inhoud:
1 64 speelkaarten 2 24 actiekaarten

Vorbereitung:
Schud de kaarten en geef elke speler evenveel kaarten. De spelers leggen hun stapel met de voorkant naar beneden op tafel. Elke speler neemt de drie bovenste kaarten van zijn stapel om een hand met kaarten te maken. De jongste speler begint door een kaart in het midden van de tafel leggen.

Spelregels:
Bekijk de kaarten in je hand en zoek overeenkomsten met de kaart die in het midden van de tafel ligt.

Kaarten kunnen op drie manieren overeenkomen:
• Afbeelding - De personages op de kaarten komen overeen. Er zijn vier verschillende personagekaarten: Woody, Buzz, Bo Peep en Rex.
• Aantal - Het aantal personages op de kaarten komt overeen.
• Kleur - Een of meer kleuren op de kaarten komen overeen.

Als je een overeenkomst vindt, mag je jouw kaart onmiddellijk bovenop die kaart in het midden leggen. Vergeet niet om het overeenkomstige personage, het aantal of de kleur te roepen.

Het spel verloopt zonder beurten zodat iedereen zijn of haar kaarten zo snel mogelijk kan afleggen. Er zijn vier verschillende personagekaarten: Woody, Buzz, Bo Peep en Rex. Elk spel begint met de drie bovenste kaarten van zijn stapel.

Actiekaarten:
Actiekaarten hebben meerdere kleuren. Je mag deze kaarten op eender welke andere kaart leggen met minstens één overeenkomstige kleur. En elke andere kaart kan ook op een actiekaart worden gelegd als één van de kleuren overeenkomt. Enkele actiekaarten hebben een bijkomende actie.

A - Oneindige overeenkomsten
Deze kaart komt overeen met eender welke andere kaart.

B - Verwirring (Vorkie)
Vorkie is verwarrd. Rufe "verwarring" en kies een speler die je wilt verwarren. Deze speler moet de verkeerde kleur, het verkeerde aantal of het verkeerde personage zeggen wanneer hij of zij een kaart aflegt tot alle kaarten in zijn of haar hand afgelegd zijn.

C - Stunts (Duke Caboom)
Duke Caboom toont graag zijn geweldige stunts. Roept "Stunt" en kies een speler die je wilt bevriezen. Deze speler moet blijven stilzitten tot een andere speler een nieuwe actiekaart uitspeelt.

D - Gratis Prijs (Ducky & Bunny):
Ducky & Bunny weten alles over kermisprijzen. Roept "gratis prijs". Kies een winnende speler en geef hem of haar de resterende kaarten van je hand als "prijs".

Geen overeenkomst?
Als niemand een overeenkomstige kaart heeft, nemen alle spelers een extra kaart van hun stapel.

Nog steeds geen overeenkomstige kaart? Blijf dan kaarten nemen tot een van de spelers een overeenkomstige kaart heeft.

IT - REGOLE DEL GIOCO

Obiettivo:
Essere il primo giocatore a rimanere senza carte.

Contenuto:
1 64 carte gioco
2 24 carte azione

Preparazione:
Mescolare le carte e distribuirle in parti uguali fra tutti i giocatori. Ogni giocatore posa il proprio mazzo sul tavolo a faccia in giù. Ognuno prende in mano le prime tre carte del proprio mazzo. Il giocatore più giovane dà inizio al gioco mettendo una carta qualsiasi al centro del tavolo.

Gioco:
I giocatori guardano le carte che hanno in mano e cercano quelle da abbinare con la carta al centro del tavolo.

La carta può essere abbinata in tre modi:
• Immagine - I personaggi sulle carte sono uguali. Ci sono quattro carte personaggio: Woody, Buzz, Bo Peep e Rex.
• Numero - Il numero di personaggi sulle carte è lo stesso.
• Colore - Uno o più colori sulle carte sono uguali.

Se è possibile abbinare una carta che si ha in mano, metterla subito sopra la carta sul tavolo. Non dimenticare di urlare il nome del personaggio, il numero o il colore che crea la coppia.

Il gioco procede senza turni, in modo che tutti possano liberarsi delle proprie carte il più velocemente possibile. E però consentito giocare una sola carta per volta. Non appena finite le carte in mano, pescarne altre tre dal mazzo.

Carte Azione:
Le carte Azione contengono diversi colori. Possono essere messe sopra qualsiasi altra carta che abbia almeno un colore uguale. Allo stesso modo, qualsiasi altra carta può essere messa sopra una carta Azione se uno dei colori è uguale. Alcune carte Azione hanno un'ulteriore azione.

A - Multi-coppia
La carta fa coppia con qualsiasi altra carta.

B - Confusione (Forky)
Forky è confuso. Urlate "confusione"

e nominate il giocatore che volete confondere. Il giocatore dovrà dire sempre il colore, il numero o il personaggio sbagliati quando crea una coppia, finché non termina le carte che ha in mano.

C - Posi da stunt (Duke Caboom)
A Duke Caboom piace mostrare le sue mosse speciali. Urla "posa da stunt" e dici il nome del giocatore che vuoi bloccare. Il giocatore deve rimanere fermo finché una nuova carta azione non viene giocata da un altro giocatore.

D - Premio gratis (Ducky & Bunny):
Ducky & Bunny sanno tutto sui premi delle lotterie. Urla "premio gratis", scegli il giocatore vincente e consegnagli "in premio" tutte le carte che hai ancora in mano.

Nessuna coppia possibile?
Se nessuno riesce a creare una coppia, ogni giocatore prende una carta extra dal proprio mazzo.

Ancora nessuna coppia? Continuare a pescare carte finché uno dei giocatori non crea una coppia.

ES - REGLAS DE JUEGO

Objetivo:
Ser el primero en deshacerse de todas las cartas.

Contenido:
1 64 cartas de Toy
2 24 cartas de Acción

Preparación:
Baraja las cartas y repártelas entre todos los jugadores. Los jugadores ponen su mazo boca abajo en la mesa. Cada uno utiliza las tres primeras cartas de su mazo para crear su mano. Empieza el jugador más joven colocando cualquier carta en el centro de la mesa.

Juego:
Revisa tu mano y busca coincidencias con la carta en el centro de la mesa.

La carta puede coincidir de tres maneras:
• Imagen - Los personajes de las cartas coinciden. Hay cuatro cartas diferentes de personajes: Woody, Buzz, Bo Peep y Rex.
• Número - El número de personajes de las cartas coincide.
• Color - Uno o más colores de las cartas coinciden.

Si se puede hacer un emparejamiento, coloca inmediatamente tu carta encima de esa carta. No olvides gritar el personaje, número o color coincidentes.

El juego funciona sin turnos, de modo que todos puedan descartar sus cartas lo más rápido posible. Sin embargo, solo se puede jugar una carta a la vez.

Cuando hayas utilizado todas las cartas de tu mano, roba tres nuevas cartas de tu mazo.

Cartas de acción:
Las cartas de acción contienen varios colores. Puedes jugar estas cartas encima de cualquier carta con al menos un color coincidente. Del mismo modo, también puedes colocar cualquier otra carta en una carta de acción si uno de los colores coincide. Algunas cartas de acción tienen una acción adicional.

A - Multicoincidencia
Esta carta coincide con cualquier otra carta.

B - Confusión (Forky)
Forky está confundido. Grita "confusión" y nombra a un jugador que quieras confundir. Este jugador debe decir el color, el número o el personaje incorrectos cada vez que haga un emparejamiento, hasta que se le acabe la mano.

C - Postura acrobática (Duke Caboom)
A Duke Caboom le gusta exhibir sus movimientos especiales. Grita "posición acrobática" y nombra a un jugador que quieras congelar. Este jugador debe permanecer inmóvil hasta que otro jugador juegue una nueva carta de acción.

D - Premio gratis (Ducky & Bunny):
Ducky & Bunny lo saben todo sobre los premios de carnaval. Grita "premio gratis". Escoge a un jugador ganador y entégale las cartas restantes de tu mano como "premio".

¿No hay emparejamiento?
Si nadie puede hacer un emparejamiento, cada jugador roba una carta adicional de su mazo.

¿Todavía no hay emparejamiento? Hay que seguir robando cartas hasta que uno de los jugadores haga un emparejamiento.

PT - REGRAS DO JOGO

Objetivo:
Se o primeiro a livrares-te de todas as tuas cartas.

Conteúdo:
1 64 x cartas Toy
2 24 x cartas de Ação

Se se puede hacer un emparejamiento, coloca inmediatamente tu carta encima de esa carta. No olvides gritar el personaje, número o color coincidentes.

El juego funciona sin turnos, de modo que todos puedan descartar sus cartas lo más rápido posible. Sin embargo, solo se puede jugar una carta a la vez.



Organização do jogo:

Baralha as cartas e distribui-as igualmente por todos os jogadores. Os jogadores colocam as suas cartas num monte virado para baixo na mesa. Todos usam as três cartas de cima da sua pilha para criar sua mão. O jogador mais jovem começa por colocar qualquer carta no centro da mesa.

Jogar o jogo:

Os jogadores olham para as cartas que têm na mão e procuram cartas que combinem com a carta no centro da mesa.

O cartão pode ser combinado de três maneiras:

- Imagem - os personagens nas cartas combinam. Há quatro cartas de caracteres diferente: Woody, Buzz, Bo Peep e Rex.
- Número - O número de caracteres nas cartas corresponde.
- Cor - Uma ou mais cores nas cartas corresponde.

Se se puder fazer uma correspondência, colocar imediatamente a sua carta em cima dessa carta. Não te esqueças de gritar o personagem, número ou cor correspondente.

O jogo funciona sem vez para que todos possam descartar as suas cartas o mais rápido possível. No entanto, só pode jogar uma carta de cada vez. Depois de usares todas as cartas na sua mão, tira três cartas novas do baralho.

Cartas de ação

A cartas de ação contêm várias cores. Podes jogar estas cartas em cima de qualquer carta com pelo menos uma cor correspondente. Da mesma forma, qualquer outro carta pode também ser colocada em cima de uma carta de ação se uma das cores corresponder. Algumas cartas de ação têm uma ação adicional.

A - Correspondência múltipla

Esta carta combina com qualquer outra carta.

B - Confusão (Forky)

O Forky está confuso. Grita "confusão" e diz o nome de um jogador que dejasas confundir. Este jogador deve dizer a cor errada, número ou personagem sempre que faça uma correspondência, até que sua mão se esgote.

C - Pose de Acrobacia (Duke Caboom)

O Duke Caboom gosta de mostrar os seus movimentos especiais. Grita "pose de acrobacia" e diz o nome de um jogador que queiras "congelar". Este jogador deve permanecer quieto até uma nova carta de ação for jogada por outro jogador.

D - Prémio Grátis (Ducky & Bunny)

Ducky & Bunny tudo sobre prémios de festas. Grita "prémio grátis". Escolhe um jogador vencedor e dá-lhe as restantes cartas da tua mão como um "prémio".

Nenhuma correspondência?

Se ninguém conseguir fazer uma correspondência, cada jogador tira uma carta extra do seu baralho.

Ainda não há correspondência? Continua a tirar cartas até que um dos jogadores faça uma correspondência.

PL - ZASADY GRY

Cel:

Wygrywa gracz, który jako pierwszy pozbedzie się wszystkich kart.

Zawartość:

- 1 64 karty zabawek
- 2 24 karty akcji

Rozdanie kart:

Potasuji karty i rozdaj wszystkim graczom tyle samo kart. Gracz kładą stos swoich kart na stole w taki sposób, aby były zakryte. Każdy bierze karty z góry stosu i trzyma je w ręce. Najmłodszy gracz rozpoczyna grę i kładzie dowolną kartę na środku stołu.

Sposób gry:

Przejrzyj swoje karty sprawdzając, które odpowiadają karcie ułożonej na środku stołu.

Kartę można dopasować na trzy sposoby:

- Obrazek - postacie na kartach pasują do siebie. Sz, Cztery różne karty z postaciami: Chudy, Buzz, Bou i Rex.
- Liczba - liczba postaci na kartach jest identyczna.
- Kolor - jeden lub więcej kolorów na kartach pasuje.

Jeżeli którakolwiek z kart pasuje, połóż ją od razu na karcie znajdującej się na stole. Pamiętaj, aby krzyknąć nazwę pasującej postaci, liczbę lub kolor.

Gra jest prowadzona bez kolejek, każdy może więc pozbyc się swoich kart tak szybko, jak to możliwe. Można jednak zagrać tylko jedną kartą naraz. Po użyciu wszystkich kart weź trzy nowe karty ze swojego stosu. Karty akcji: Karty akcji zawierają po kilka kolorów. Te karty można położyć na dowolnej karcie z co najmniej jednym pasującym kolorem. Podobnie każdą inną kartę można położyć na karcie akcji, jeśli jeden z kolorów pasuje. Niektóre Karty akcji mają dodatkową akcję.

A - Wielokrotne dopasowanie

Ta karta pasuje do każdej innej karty.

B - Zamieszanie (Szuciek)

Szuciek jest zdezorientowany. Zawolaj „zamieszanie” i imię gracza, którego chcesz wytypować. Ten gracz musi powiedzieć niewłaściwy kolor, liczbę lub postać za każdym razem, gdy dopasuje kartę, aż skończą mu się karty.

C - Wyczyn (Druh Wybuch)

Druh Wybuch lubi popisywać się swoimi specjalnymi ruchami. Zawolaj „wyczyn” i imię gracza, który ma zastąpić w bezruchu. Ten gracz nie może się ruszać do czasu, gdy inny gracz zagra nową kartą akcji.

D - Darmowa nagroda (Kwaku & Bunio)

Kwaku & Bunio wiedzą wszystko o karnawałowych nagrodach. Zawolaj „darmowa nagroda”. Wybierz zwycięskiego gracza i daj mu pozostałe karty trzymane w ręce w „nagrodę”.

Żadna karta nie pasuje?

Jeśli nikt nie może dopasować karty, każdy gracz dobiera dodatkową kartę ze swojego stosu.

Nadal nie pasuje żadna karta? Dobierajcie karty, aż jeden z graczy znajdzie parę.

HU - JÁTÉKSZABÁLYOK

A játék célja:

elsőként megválni az összes kártyától.

Tartalom:

- 1 64 darab Toy Story kártya
- 2 24 darab Akciókártya

A játék előkészítése:

A kártyákat össze kell keverni, és egyenlően kiosztani az összes játékos között. A játékosok a lapjaitak fejfel lefelé az asztalra helyezik. Mindenki felveszi a felső három kártyát a saját paklijából a kezébe. A legfiatalabb játékos kezd. Lerak egy tetszőleges kártyát az asztal közepére.

A játék menete:

Tekintsd át a kezekben lévő lapokat, majd keresd meg, hogy vannak-e olyan lapjaid, amelyek egyeznek az asztal közepén találhatóval.

A lap háromféleképpen egyezhet:

- Kép alapján – A lapokon található karakterek egyeznek.
- Négy különböző karakterkártya van: Woody, Buzz, Bo Peep és Rex.
- Szám alapján – A lapokon található karakterek száma egyezik.
- Szín alapján – A lapokon található egy vagy több szín egyezik.

Ha van egyező lap, akkor azt azonnal helyezed az adott lap tetejére. Ne felejtse el bekibábilni az egyező karaktert, számot vagy színt.

A játék nem körben halad, vagysis mindenki a lehető leggyorsabban szabadulhat meg a kártyáitól. Azonban egyszerűen csak egy lapot tudsz letenni. Ha elhasználtad a kezekben lévő összes kártyát, húzz három új lapot a paklijból.

Akciókártyák:

Az akciókártyákon többféle szín található. Ezeket a lapokat bármilyen lapra ráteheted, ha legalább egy egyező szint felfedezed. Használóképpen bármilyen másik kártyát le lehet rakni az akciókártyára, ha a színek egyike megegyezik. Egyes speciális lapokon további utasítások is vannak.

A – Többszörös egyezés

Ez a lap bármelyik másik kártyával megegyezik.

B – Zűrzavar (Villi)

Villi össze van zavarodva. Kiabál be a „zűrzavar” szót, és nevezd meg azt a játékost, akit össze akarsz zavarni. Ennek a játékosnak rossz színt, számot vagy karaktert kell bemonadnia, amikor egyezése van, amíg úres nem lesz a keze.

C – Kaszkadó-róz (Duke Caboom)

Duke Caboom szeret felválni a különleges modzulatokkal. Kiabál be, hogy „kaszkadó-róz”, és nevezd meg egy játékost, akit meg szeretnél fagyasztani. Ennek a játékosnak csöndben kell maradnia, amíg egy másik játékos fel nem használ egy új akciókártyát.

D – Ingyen nyeremény (Csibe és Nyuszi)

Csibe és Nyuszi mindent tudnak a karneváli nyereményekről. Kiabál be, hogy „ingyen nyeremény”. Válassz egy nyertes játékost, és add oda neki a kezekben maradt összes kártyát amolyan „nyereményként”.

Nincs egyezés?

Ha senkinek nincsen egyezés, minden játékos húz egy extra lapot a paklijából.

Még mindig nincs egyezés? Addig húzzatok lapot, amíg valamelyik játékosnál egyezés van.

DA - SPILLEREGLER

Mål:

At være den første til at komme af med alle sine kort.

Indhold:

- 1 64 legetajskort
- 2 24 handlingkort

Forberedelse:

Bland kortene og del ligeligt ud til hver spiller. Spillerne anbringer deres bunke med bagsiden opad på bordet. Alle bruger de øverste tre kort fra deres bunke for at skabe deres hånd. Den yngste spiller starter ved at lægge et hvilket som helst kort på midten af bordet. Spilleregler: Kig på de kort, du har i hånden, og se, om de matcher med kortet i midten af bordet.

Kort kan matches på tre måder:

- Billede - Figureerne på kortene matcher. Der er fire forskellige figurkort: Woody, Buzz, Bo Peep og Rex.
- Sam - Talene på figureerne på kortene matcher.
- Farve - En eller flere farver på kortene matcher.

Hvis der findes en match, læg øjeblikkeligt dit kort oven på det pågældende kort. Glem ikke at sige den matchende figur, tal eller farve højt.

Spillet spilles uden ture, så alle kan lægge deres kort så hurtigt som muligt. Dog kan du kun lægge et kort ad gangen. Når du har brugt alle de kort, du har på hånden, træk tre nye kort fra din bunke.

Handlingskort:

Handlingskort indeholder flere farver. Du kan lægge disse kort oven på hvilket som helst andet kort med mindst én matchende farve. Ligeledes kan ethvert andet kort også lægges på et handlingskort, hvis en af farverne matcher. Nogle handlingskort har en ekstra handling.

D - Multi-match

Disse kort matcher med ethvert andet kort.

B - Forvirring (Forky)

Forky er forvirret. Sig "forky" og navnet på den spiller, du vil forvirre. Denne spiller skal sige den forkerte farve, tal eller figur når han/hun laver et match, indtil han/hun ikke har flere kort på hånden.

C - Stunt Pose (Duke Caboom)

Duke Caboom kan godt lide at vise sine specielle moves. Sig "stunt pose" og navnet på den spiller, du vil fryse. Denne spiller skal sidde stille indtil et nyt handlingskort spilles af en anden spiller.

D - Free Prize (Ducky & Bunny)

Ducky & Bunny ved alt om paradpriser. Sig "free prize". Vælg en vindende spiller og giv ham de resterende kort på din hånd som en "præmie".

Intet match?

Hvis ingen kan lave et match, trækker hver spiller et ekstra kort fra deres bunke.

Stadig intet match? Bliv ved at trække kort, indtil en af spillerne laver et match.

FI - PELIN SÄÄNNÖT

Tavoite:

Hankkiudu ensimmäisenä eroon kaikista kortista.

Sisältö:

- 1 64 x Leluelämää-korttia
- 2 24 x Toimintakorttia

Valmistelu:

Sekoita kortit ja jaa ne tasan kaikille pelaajille. Pelajaat asetettavat kortit kuvapuoli alaspäin pinoksi pöydälle. Jokainen ottaa pinostaan 3 päällimmäistä korttia käsikortteisi. Nuorin pelaaja aloittaa asettamalla minkä tahansa käsikortistaan keskele pöytää.

Pelin kulku:

Tarkista, onko käsikortteisasi korttia, joka vastaa keskeellä pöytää olevaa korttia.

Kortit voivat vastata keskeellä pöytää olevaa korttia 3 tavalla:

- Kuva - Kortteissa on samat hahmot. Hahmokortteja on neljä: Woody, Buzz, Bo Peep ja Rex.
- Määrä - Kortteissa on sama määrä hahmoja.
- Väri - Kortteissa on yksi tai useampi sama väri.

Jos vastaava kortti löytyy, voit laittaa sen heti keskeellä olevan kortin päälle. Muista huutaa ääneen vastaava hahmo, numero tai väri. Pelissä ei ole vuoroja, joten jokainen voi laittaa kortteja pöytään niin nopeasti kuin mahdollista. Voit kuitenkin pelata vain yhden kortin kerrallaan. Kun olet käyttänyt kaikki käsikorttisi, nosta kolme uutta korttia pinosta.

Toimintakortit:

Toimintakortit sisältävät useita värejä. Voit laittaa toimintakortin minkä tahansa sellaisen kortin päälle, jossa on vähintään yksi sama väri. Samalla tavoin minkä tahansa kortin voi laittaa toimintakortin päälle, jos niissä on jokin sama väri. Joissakin erikoiskortteissa on lisätoiminto.

A - Jokeri

Tämä kortti sopii kaikkien korttien päälle.

B - Hämminki (Forky)

Forky on hämillään. Huuda "hämminki" ja nimeä pelaaja, jonka haluat aiheuttavan hämminkiä. Kyseisen pelaajan on sanottava väärä väri, numero tai hahmo joka kerran, kun hänellä on sopiva kortti, kunnes hänen käsikorttinsa loppuvat.

C - Tempupasento (Duke Caboom)

Duke Caboom gillar att visa sina speciella talanger. Ropa "gör filmtrick" och namnet på den spelaren som du vill frysa. Den spelaren måste säga fel färg, fel antal och fel figur alla gånger som han/hon matchar ett kort tills hans/hennes hand är slut.

D - Ilmainen palkinto (Ducky ja Bunny):

Ducky ja Bunny tietävät kaiken tiivolin palkinnoista. Huuda "ilmainen palkinto". Anna valitsemallesi pelaajalle jäljellä olevat käsikorttisi "palkinnoksi".

Ei yhtään sopivaa korttia?

Jos kellään ei ole yhtään sopivaa korttia, jokainen pelaaja ottaa ylimääräisen kortin pinostaan.

Ei vieläkään yhtään sopivaa korttia? Ottakaa kortteja niin kauan, kunnes jokin pelaajista saa sopivan kortin.

SV - SPELREGLER

Spelets mål:

Bli den första spelaren att bli av med alla sina kort.

Innehåll:

- 1 64 st Toy Story-kort
- 2 24 st händelskort

Förberedelser:

Blanda korten och dela ut dem så att alla spelare får lika många kort. Spelarna lägger sin hög med kort framför sig med framsidan nedåt.

Alla tar upp de tre översta korten i sin hög för att skapa sin hand. Den yngsta spelaren börjar med att lägga något av sina kort mitt på bordet.

Spelets gång:

Titta efter om du har ett kort på handen som matchar kortet mitt på bordet.

Kort kan matchas på tre sätt:

- Bild - Figuren på kortet matchar. Det finns fyra olika figurkort: Woody, Buzz, Bo Peep och Rex.
- Antal - Antalet figurer på kortet matchar.
- Färg - En eller flera färger på kortet matchar.

Om ett kort matchar, lägg det genast ovanpå kortet i mitten. Glöm inte att ropa den figur, det antal eller den färg som matchar. Spelet fortsätter utan turordning för att alla ska bli av med sina kort så fort som möjligt. Men du kan bara spela ett kort åt gången. När du har använt alla kort på handen, dra tre nya kort från din hög.

Händelskort:

Händelskort kan innehålla flera färger. Du kan lägga dem ovanpå alla kort med minst en matchande färg. På samma sätt kan alla andra kort med minst en matchande färg läggas på ett händelskort. Några händelskort orsakar en extra händelse.

A - Multimatcha

Det kortet matchar med alla andra kort.

B - Förvirra (Forky)

Forky blir förvirrad. Ropa "förvirra" och namnet på den spelare som du vill förvirra. Den spelaren måste säga fel färg, fel antal och fel figur alla gånger som han/hon matchar ett kort tills hans/hennes hand är slut.

C - Gör filmtrick (Duke Caboom)

Duke Caboom gillar att visa sina speciella talanger. Ropa "gör filmtrick" och namnet på den spelaren som du vill frysa. Den spelaren måste stå still tills ett nytt händelskort spelas av en annan spelare.

D - Gratis prisutdelning (Ducky och Bunny):

Ducky och Bunny vet allt om paradpriser. Ropa "gratis prisutdelning". Plocka ut en vinnare och ge honom/henne resten av korten på din hand som "pris".

Matchar ingen?

Om ingen kan matcha kortet mitt på bordet, drar alla spelare ett kort från sin hög.

Fortfarande ingen som matchar? Fortsätt dra kort tills en av spelarna matchar översta kortet mitt på bordet.

IS - LEIKREGLUR

Markmið:

Að vera sá fyrsti til að losa sig við öll spil.

Innihald:

- 1 64 x leikfangaspil
- 2 24 x athafnaspil

Uppsetning:

Stokkaðu spilin og skiptu þeim jafnt á milli allra leikmanna. Leikmenn setja sin spil á grúfu í borðið. Allir leikmenn nota fyrstu þrjú spil sín í sínum bunka og setja á hendi. Yngsti leikmaðurinn byrjar með því að setja hvaða spil sem er á mitt borðið.

Spilun:

Leikmenn skoða spilin á hendi og athuga hvort að það sé samstæða við spilið á miðu borðinu.

Hægt er að gera samstæður á þrjú vegu:

- Með persónum - persónurnar á spilunum eru eins. Það eru fjögur mismunandi persónuspil: Woody, Buzz, Bo Peep og Rex.
- Með númerum - fjöldi persóna á spilunum er eins.
- Með litum - Einn eða fleiri litir á spilunum er eins.

Ef leikmaðurinn sér samstæðu getur hann/hún samstundis sett sitt spil ofan á spilið á borðinu. Ekki gleyma að hrópa þær persónur, númer eða lit sem er eins. Það eru engar lotur í leiknum og því geta allir leikmenn losað sig við spilin sín eins hratt og þeir geta. En þú getur aðeins sett eitt spil niður í einu. Þegar þú hefur klárað öll spilin á hendi, skaltu draga þrjú ný spil úr bunkanum þínum.

Athafnaspil:

Athafnaspil eru marglit. Þú getur sett þessi spil ofan á hvaða spil er ef það er a.m.k. einn samstæður litur. Sömuleiðis geta hvaða spil sem er verið sett ofan á athafnaspil ef einn liturinn er samstæður. Sum spil eru með aukavirki.

A - Fjöldasamstæða

Þetta spil er hægt að para saman við hvaða spil sem er.

B - Ruglingur (Forky)

Forky er ruglaður í ríminu. Hrópaðu „rugl” og nefndu einn leikmann sem þú vilt rugla í ríminu. Sá leikmaður verður að segja rangan lit, númer eða persónu þegar hann/hún fær samstæðu þar til spil á hendi hans/hennar klárast.

C - Áhættuþosa (Duke Caboom)

Duke Caboom finnst gaman að sýna hvað hann getur. Hrópaðu „áhættuþosa” og nefndu leikmann sem þú vilt frysa. Sá leikmaður má ekki leggja út þar til að nýtt athafnaspil hefur verið spilað af öðrum leikmanni.

D - Ókeypis verðlaun (Ducky & Bunny):

Hrópaðu „ókeypis vinningur”. Veldu leikmann til að fá vinning og afhentu honum öll spilin á þinni hendi sem „verðlaun”.

Engin samstæða?

Ef engum tekst að fá samstæðu skulu allir leikmenn draga aukaspil úr bunkanum sínum.

Ennþá engin samstæða? Haltu áfram að draga spil þar til einn leikmaður fær samstæðu.

NO - SPILLEREGLER

Mål:

Å bli den første som blir kvitt alle kortene sine.

Innhold:

- 1 64 x Toy-kort
- 2 24 x Handlingskort

Forberedelser:

Stokk kortene og fordel dem jevnt på alle spillerne. Spillerne legger kortbunkene sine på bordet med baksiden ned. Alle trekker sine tre øverste kort fra bunken for å skape en hånd. Den yngste spilleren starter ved å legge et hvilket som helst kort midt på bordet.

Spillets gang:

Se gjennom hånden din og se etter kort som matcher det kortet som ligger på midten av bordet.

Kortene kan matche på tre ulike måter:

- Figurmatch - Figurene på kortene matcher. Det er fire ulike figurkort: Woody, Buzz, Bo Peep og Rex.
- Tallmatch - Antall figurer på kortene matcher.
- Fargematch - En eller flere farger på kortet matcher.

Den som har en match, kan legge kortet sitt oppå kortet på bordet med én gang. Ikke glem å rope den matchende figuren, fargen eller tallet. Spillet er ikke rundebasert, og alle skal bli kvitt kortene sine så fort som mulig. Du kan imidlertid bare spille ett kort om gangen. Når du har brukt alle kortene på hånden din, trekker du tre nye kort fra kortstokken.

Handlingskort:

Handlingskort har flere farger. Disse kortene kan du legge på hvilket som helst kort med minst én matchende farge. På samme måte kan andre kort også legges på handlingskortet hvis en av fargene matcher. Noen handlingskort har en tilleggs handling.

A - Multi-match

Dette kortet matcher med hvilket som helst annet kort.

B - Forvirring (Forky)

Forky er forvirret. Rop "forvirring" og navngi spilleren du ønsker å forvirre. Denne spilleren må si feil farge, tall eller symbol hver gang han/hun legger en match til hans/hennes hånd er tom.

C - Stunt (Duke Caboom)

Duke Caboom liker å vise frem sine spesielle bevegelser. Rop "stunt" og navngi spilleren du ønsker å fryse. Spilleren må sitte helt stille til et nytt handlingskort spilles av en annen spiller.

D - Gratis premie (Ducky & Bunny):

Ducky & Bunny vet alt om karnevalpremier. Rop "gratis premie". Velg en vinnende deltaker og gi ham/henne resten av kortene du har på hånden som en «premie».

Ingen match?

Hvis ingen kan gjøre en match, trekker hver spiller et ekstra kort fra bunken sin.