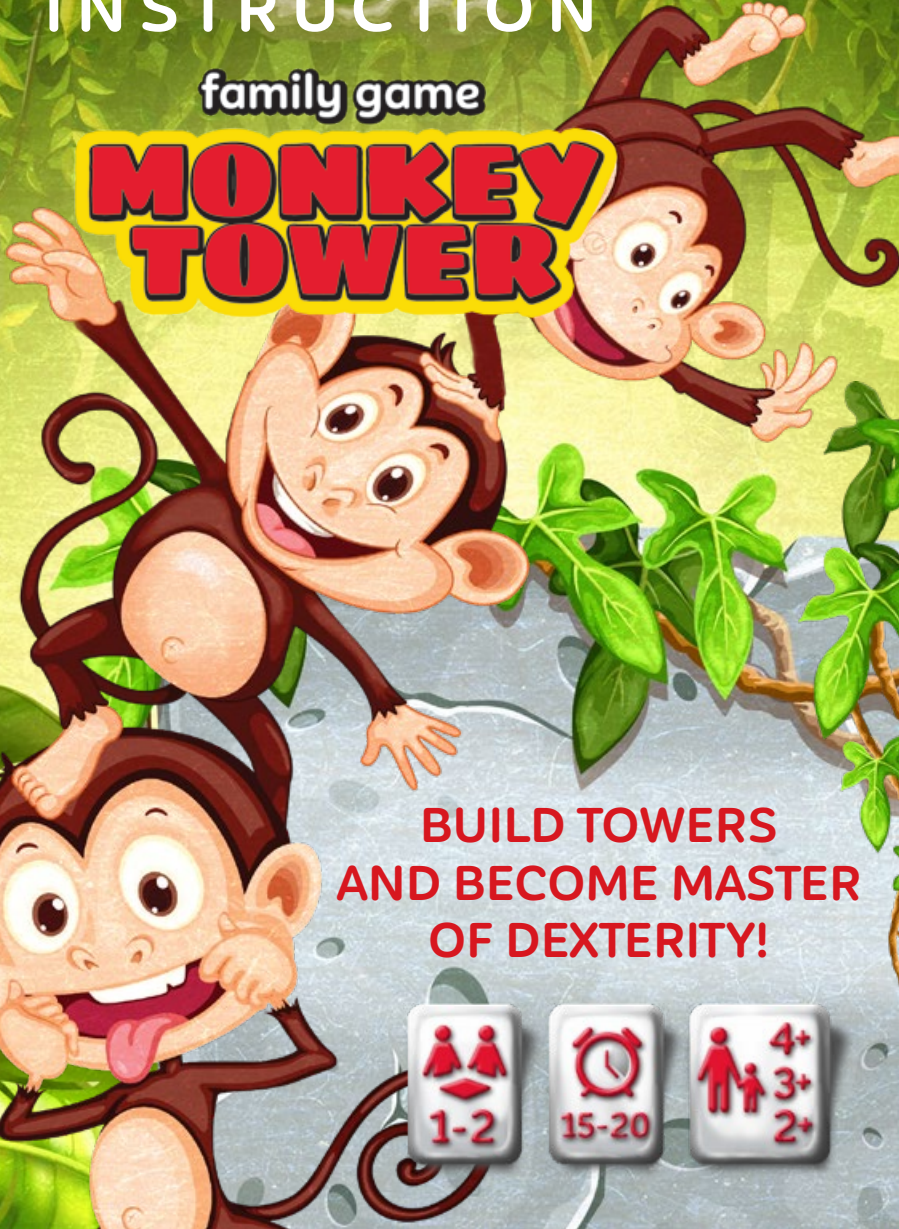




INSTRUCTION

family game

MONKEY TOWER



**BUILD TOWERS
AND BECOME MASTER
OF DEXTERITY!**



42511

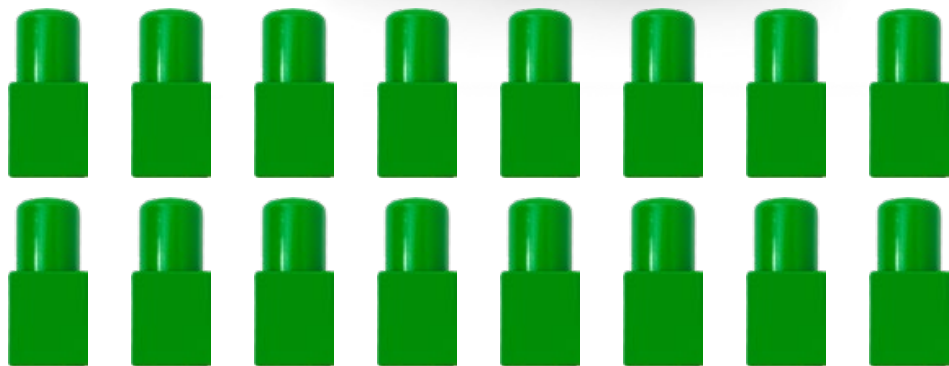
Let the monkey tricks begin!
These busy animals can't sit still and
constantly create some kind of stunts.

They stand on their heads, arms,
legs - try to keep up with them and
build a monkey tower!



BOX CONTENTS

- 16 blocks
- 2 sheets of stickers
- construction booklet
- game manual



SK Začnite zábavu s opičimi žartíkmi! Tieto neposedné zvieratká ani chvíľku neobsedia a neustále vystrárajú. Stoja na hlave, rukách, nohách - skúste s nimi udržať krok a postavte si opičiu vežu! **OBSAH BALENIA:** 16 kociek, 2 háčky so samolepkami, brožúrka so vzormi staviieb, návod na hru.



CZ Otvíráme opičárnu! Tato pohyblivá zvířata nemohou sedět na místě a neustále dělají nějaké figury. Stojí na hlavě, rukou, nohou - zkuste s nimi držet krok a postavit opičí věž!. **OBSAH KRABICE:** 16 kostek, 2 listy s nálepkami, knížka s budovami, návod na hru.



HU Kezdjük majomcsínyekkel! Ezek a mozgó állatok nem tudnak nyugodtan ülni és folyamatosan pózokat vesznek fel. Fejen, karon, lábon állnak – próbáld meg lépést tartani velük, és építsd majomtornyot! **DOBOZ TARTALMA:** 16 kocka, 2 lap matrica, Épületfüzet, Játék leírás.



FR Que le jeu commence ! Ces animaux très actifs ne peuvent pas rester en place et créent constamment des figures. Ils se tiennent sur la tête, les bras, les jambes - essaie de les suivre et de construire une tour de singes ! **CONTENU DE LA BOÎTE:** 16 blocs, 2 feuilles d'autocollants, livret avec structures, notice d'utilisation.



IT Iniziamo a fare i monelli! Questi animalotti vivaci non riescono stare fermi e formano in continuazione svariate forme. Si mettono con la testa in giù, sulle zampe, sui piedi - cercate di inseguirli e Costruire una torre delle scimmie! **CONTENUTO DELLA SCATOLA:** 16 blocchi da costruzione, 2 fogli di adesivi, Libricino con le costruzioni, istruzioni per giocare



RO Începem maimuțarea! Aceste animale mobile nu pot sta nemișcate și în permanență fac tot felul de figuri. Stau în cap, brațe, picioare - încercați să țineți pasul cu ele și să construiți un turn din maimuțe! **CONȚINUTUL CUTIEI:** 16 cuburi, 2 coli de autocolante, cărțică cu construcții, instrucțiuni de joc.



ES ¡Juguemos como unos monos! Estos animales no pueden quedarse quietos y sin cesar componen algunas cifras. Se ponen sobre la cabeza, los brazos y las piernas; intenta seguir su ritmo y ¡construye una torre de monos! **CONTENIDO DE LA CAJA:** 16 piezas, 2 hojas de pegatinas, librito con edificios, instrucciones del juego



UA Починаємо мавпячі розваги! Ці рухливі тваринки не можуть всидіти на місці і постійно виробляють якісь трюки. Стоять на голові, руках, ногах – спробуй за ними встигнути і збудувати вежу мавп! **ВМІСТ КОРОБКИ:** 16 елементів конструктора, 2 аркуша з наклейками, книжечка з фігурами, інструкція до гри.

GAME PREPARATION

Before play begins, an adult player helps the child tape the blocks with images of monkeys standing on their feet, on their heads, and jumping from tree to tree using the included sticker sheets. Label each block with four different stickers according to the instructions in **Photo 1**.

PROGRESS OF THE GAME

The set includes blocks with images of monkeys in three different positions: standing on feet, on hands, and jumping from tree to tree. The players' task is to build a tower of monkeys.

Depending on the game variant:

- the tower should be set up in the shortest possible time (option 1),
- build as high tower as possible (option 2)
- or follow the illustrations in the booklet (option 3).

In the first two variants, the participant of the game can choose to build a tower at the amateur, professional or master level. The task will be completed if the tower you set holds for a minimum of 10 seconds after being built.

OPTION 1

USING BLOCKS CHILD AGE 2+ NUMBER OF PLAYERS 2

Each player gets 8 blocks. The game is to assemble a tower of monkeys as quickly as possible. The tower can be assembled in three ways:

- Amateur level - pin up (monkey stands on legs)
- Professional level - pin down (monkey stands on head)
- Master level - pin to the side (monkey jumps from tree to tree)

Players start competing at the amateur level and then move up a level. **CAUTION!** To stack towers in higher levels, it is necessary to pass the amateur level! The winner is the one who builds a tower of monkeys the fastest, which will stand for a minimum of 10 seconds after it is built.

OPTION 2

USING BLOCKS CHILD AGE 3+ NUMBER OF PLAYERS 1

The player gets all the blocks (16 pieces). The game is to build a tower of monkeys as high as possible. The tower can be assembled in three ways:

- Amateur level - pin up (monkey stands on legs)
- Professional level - pin down (monkey stands on head)
- Master level - pin to the side (monkey jumps from tree to tree)

CAUTION! At each stage of the game, the task will be passed if the tower you set holds for a minimum of 10 seconds after being built.

OPTION 3

USING BUILDING BLOCKS AND A CONSTRUCTION BOOKLET CHILD AGE 4+ NUMBER OF PLAYERS 1 OR 2

1 PLAYER VERSION:

The player builds towers of monkeys according to the patterns in the booklet, sequentially moving from build 1 to 15. With each successive pattern, the level of difficulty of the game increases and the constructions made of blocks become more and more difficult. If you manage to reproduce all the buildings in the book, you will become the Monkey King!

2 PLAYER VERSION:

Players take turns arranging the patterns in the booklet. To decide who will build the structure marked with the number 1, players take turns throwing one block with the image of monkeys. The one who throws out a picture with a monkey standing on its head starts the game first. Each player then tries to replicate the monkey constructions from the subsequent booklet cards, taking turns building, one player at a time.

CAUTION! At each stage of the game, the task will be passed if the tower you set holds for a minimum of 10 seconds after being built.

Additional rules:

1. Players earn 1 point for each structure built. They record the points on a piece of paper.
2. If one player's tower collapses before the end of the construction, the other player builds the same construction and gets a chance to score an extra point. The game can only continue if each successive construction from the booklet is built by one of the players and the tower holds for a minimum of 10 seconds after construction.
3. Structure number 15 is shared by both players. Building it will ultimately determine the victory of one of the participants, or lead to a tie. Each player must build a structure numbered 15 before the scores are summed up.

The player with the most points is the winner.

PRÍPRAVA NA HRU

Pred začiatkom hry pomôže dospelý hráč dieťaťu nalepiť na kocky obrázky opíc, ktoré stoja na nohách, na hlavách a skáču zo stromu na strom. Na tento účel použite priložené háčky so samolepkami. Na každý blok nalepte štyri rôzne samolepky podľa pokynov uvedených na **obrázku č. 1**.

PRIEBEH HRY

Sada obsahuje bloky s obrázkami opíc v troch rôznych polohách: státie na nohách, na rukách a skákanie zo stromu na strom. Úlohou hráčov je postaviť vežu z opíc.

V závislosti od variantu hry:

- veža by mala byť postavená v čo najkratšom čase (možnosť č. 1),
- veža by mala byť čo najvyššia (možnosť č. 2),
- alebo postupujte podľa ilustrácií v brožúre (možnosť č. 3).

V prvých dvoch variantoch sa hráč môže rozhodnúť postaviť vežu na amatérskej, profesionálnej alebo majstrovskej úrovni. Úloha bude splnená, ak vami postavená veža vydrží po postavení stáť minimálne 10 sekúnd.

MOŽNOSŤ Č. 1

HRA S POUŽITÍM KOCIEK VEK: 2+ POČET HRÁČOV: 2

Každý hráč dostane 8 kociek. Hráč má za úlohu čo najrýchlejšie postaviť opíciu vežu.

Vežu je možné zostaviť tromi spôsobmi:

- Úroveň "Amatér" – kolík smeruje nahor (opica stojí na nohách)
- Úroveň "Profesionál" – kolík smeruje nadol (opica stojí na hlave)
- Úroveň "Majster" – kolík smeruje nabok (opica skáče zo stromu na strom)

Hráči začnú súťažiť na amatérskej úrovni a potom postupia o úroveň vyššie. **POZOR!** Na skladanie veží na vyšších úrovniach je potrebné najprv prejsť amatérskou úrovňou! Vyhráva hráč, ktorý najrýchlejšie postaví opíciu vežu, ktorá po postavení vydrží stáť minimálne 10 sekúnd.

MOŽNOSŤ Č. 2

HRA S POUŽITÍM KOCIEK VEK: 3+ POČET HRÁČOV: 1

Hráč dostane všetky kocky (16 kusov). Cieľom hry je postaviť čo najvyššiu vežu z opíc.

Vežu je možné zostaviť tromi spôsobmi:

- Úroveň "Amatér" – kolík smeruje nahor (opica stojí na nohách)
- Úroveň "Profesionál" – kolík smeruje nadol (opica stojí na hlave)
- Úroveň "Majster" – kolík smeruje nabok (opica skáče zo stromu na strom)

POZOR! V každej fáze hry bude úloha splnená, ak vami postavená veža po postavení zostane stáť minimálne 10 sekúnd.

MOŽNOSŤ Č. 3

HRA S POUŽITÍM KOCIEK A BROŽŮRKY VEK: 4+ POČET HRÁČOV: 1 ALEBO 2

VERZIA S 1 HRÁČOM:

Hráč stavia opíchie veže podľa vzorov v brožúre. Stavia postupne od verzie 1 po 15. S každým nasledujúcim vzorom sa zvyšuje náročnosť hry a stavby z kociek sú čoraz zložitejšie. Ak sa ti podarí zhotoviť všetky stavby z brožúrky, staneš sa Kráľom opíc!

VERZIA S 2 HRÁČMI:

Hráči sa pri skladaní stavieb podľa vzorov z brožúrky striedajú. O tom, kto postaví stavbu označenú číslom 1, rozhodnú hráči tak, že sa vystriedajú v hode kocky s obrázkom opíc. Ten, kto hodí obrázok s opicou stojacou na hlave, začína hru ako prvý. Každý hráč sa potom pokúsi replikovať nasledujúce stavby z brožúry, stavia vždy len jeden hráč naraz a postupne sa striedajú.

POZOR! V každej fáze hry bude úloha splnená, ak vami postavená veža zostane po postavení stáť minimálne 10 sekúnd.

Dodatočné pravidlá:

1. Hráči získavajú 1 bod za každú postavenú stavbu. Body si zaznamenajú na kúsok papiera.
2. Ak sa veža niektorého hráča zrúti pred jej dokončením, druhý hráč postaví tú istú stavbu a dostane šancu získať ďalší bod. Hra môže pokračovať, iba ak jeden z hráčov zostaví každú nasledujúcu konštrukciu z brožúry a veža vydrží po zhotovení stáť minimálne 10 sekúnd.
3. Štruktúru číslo 15 stavajú obaja hráči. Jej zostavenie nakoniec rozhodne o víťazovi hry, alebo povedie k nerozhodnému výsledku. Každý hráč musí pred sčítaním bodov postaviť štruktúru s číslom 15.

Hráč s najväčším počtom bodov je víťaz.

PŘÍPRAVA HRY

Před zahájením hry dospělý hráč pomáhá dítěti nalepit na kostky obrázky opic, které stojí na nohou, na hlavách a skáčeou ze stromu na strom, pomocí přiložených listů s nálepkami. Na každou kostku nalepte čtyři různé nálepky podle níže uvedených **na Fotografii č. 1.**

PRŮBĚH HRY

Sada obsahuje kostky s obrázky opiček ve třech různých polohách: stojící na nohou, na rukou a skákající ze stromu na strom. Úkolem hráčů je postavit opicí věž.

V závislosti na variantě hry:

- věž by měla být postavena v co nejkratší době (varianta 1),
- postavte nejvyšší možnou věž (varianta 2)
- nebo postupujte podle výkresů uvedených v knížce (varianta 3).

V prvních dvou variantách se účastník hry může rozhodnout postavit věž na amatérské, profesionální nebo mistrovské úrovni. Úkol bude dokončen, pokud postavená věž vydrží alespoň 10 sekund po jejím postavení.

VARIANTA 1

S POUŽITÍM KOSTEK VĚK DÍTĚTE 2+ POČET HRÁČŮ 2

Každý hráč dostává 8 kostek. Cílem hry je co nejrychleji sestavit opicí věž. Věž může být postavena třemi způsoby:

- Amatérská úroveň - kolíkem vzhůru (opička stojí na nohou)
- Profesionální úroveň - kolíkem dolů (opička stojí na hlavě)
- Mistrovská úroveň - kolíkem do strany (opička skáče ze stromu na strom)

Hráči zahájí soutěž od amatérské úrovně a poté procházejí na další úroveň. **POZOR!** Abyste mohli stavět věže na vyšších úrovních, musíte dokončit amatérskou úroveň! Vítězem se stává ten, kdo nejrychleji postaví opicí věž, která po jejím postavení vydrží alespoň 10 sekund.

VARIANTA 2

S POUŽITÍM KOSTEK VĚK DÍTĚTE 3+ POČET HRÁČŮ 1

Hráč dostává všechny kostky (16 kusů). Zábavou je postavit nejvyšší opicí věž. Věž může být postavena třemi způsoby:

- Amatérská úroveň - kolíkem vzhůru (opička stojí na nohou)
- Profesionální úroveň - kolíkem dolů (opička stojí na hlavě)
- Mistrovská úroveň - kolíkem do strany (opička skáče ze stromu na strom)

POZOR! V každé fázi hry bude úkol dokončen, pokud postavená věž vydrží alespoň 10 sekund po jejím postavení.

VARIANTA 3

S POUŽITÍM KOSTEK A KNIŽKY S BUDOVAMI VĚK DÍTĚTE 4+ POČET HRÁČŮ 1 NEBO 2

VERZE PRO 1 HRÁČE:

Hráč staví opicí věže podle vzorů v knížce a postupně přechází od budovy 1 k 15. S každým následným vzorem se zvyšuje úroveň obtížnosti hry a stavby z kostel jsou stále obtížnější. Pokud se vám podaří vytvořit všechny budovy z knížky, stanete se Opičím králem!

VERZE PRO 2 HRÁČE:

Hráči skládají vzory z knížky, jeden po druhém. Při rozhodování o tom, kdo postaví budovu označenou číslem 1, hráči jeden za druhým hází jeden blok s obrázkem opiček. Hráč, který hodí obrázek s opičkou stojící na hlavě, zahajuje hru. Následně se každý hráč snaží kopírovat opicí konstrukce z následujících stránek knížky, přičemž se hráči střídají.

POZOR! V každé fázi hry bude úkol dokončen, pokud postavená věž vydrží alespoň 10 sekund po jejím postavení.

Dodatečná pravidla:

1. Za každou postavenou strukturu hráči získávají 1 bod. Body si zapisují na papír.
2. Pokud se věž jednoho hráče zhroutí před dokončením stavby, druhý hráč staví stejnou strukturu a dostává šanci získat dodatečný bod. Hra může pokračovat pouze když bude každá následující struktura z knížky postavena jedním z hráčů a věž vydrží alespoň 10 sekund po jejím postavení.
3. Konstrukce číslo 15 je společná pro oba hráče. Jeho vybudování rozhodne o tom který účastník vyhraje, nebo povede k nerozhodnému výsledku. Každý hráč musí před sečtením výsledků postavit konstrukci číslo 15.

Vítězem je hráč s největším počtem bodů.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játék megkezdése előtt egy felnőtt játékos segíthet felragasztani a matricákat az építőelemeket a talpukon, a fejükön álló és a fáról fára ugráló majmok képeivel a mellékelt matricalapok segítségével. Minden építőelemet négy különböző matricával címkézzetek fel az alábbi az **1. kép** szerint.

A JÁTÉK MENETE

A készlet építőelemeket tartalmaz majmok képeivel három különböző helyzetben: lábon, kézen állva és fáról fára ugrálva. A játékosok feladata majmatorony építése.

A játékváltozattól függően:

- a tornyot a lehető legrövidebb idő alatt fel kell állítani (1. lehetőség),
- a lehető legmagasabb tornyot kell építeni (2. lehetőség)
- vagy kövesse a fűzet illusztrációit (3. opció).

Az első két változatban a játék résztvevője választhat tornyépítést amatőr, profi vagy mester szinten. A feladat akkor teljesül, ha a beállított torny megépítése után legalább 10 másodpercig kitart (nem dől el)

1. OPCIO

ÉPÍTŐELEMEL HASZNÁLATÁVAL GYERMEKKOR 2+ JÁTÉKOSOK SZÁMA 2

Minden játékos 8 építőelemet kap. A játék lényege, hogy a lehető leggyorsabban össze kell állítani egy majmatornyot. A torony háromféleképpen állítható össze:

- Amatőr szint - felfelé (majom lábakon áll)
- Professzionális szint - lefelé (majom a fején áll)
- Mester szint - oldalazó (a majom fáról fára ugrik)

A játékosok amatőr szinten kezdenek versenyezni, majd egy szinttel feljebb lépnek. **VIGYÁZAT!** Ha további tornyokat akarsz összerakni, mindenképp az amatőr szinten kell elkezdeni! Az nyer, aki a leggyorsabban építi meg a majmatornyot, amely megépítése után legalább 10 másodpercig állni tud.

2. OPCIO

ÉPÍTŐKOCKÁK HASZNÁLATÁVAL GYERMEKKOR 3+ JÁTÉKOS SZÁMA 1

A játékos megkapja az összes építőelemet (16 darab). A játék lényege a lehető legmagasabb majmatorony építése. A torony háromféleképpen állítható össze:

- Amatőr szint - felfelé (majom lábakon áll)
- Professzionális szint - lefelé (majom áll a fején)
- Mester szint - oldalazó (majom ugrik fáról fára)

VIGYÁZAT! A játék minden szakaszában a feladat akkor teljesül, ha a beállított torny megépítése után legalább 10 másodpercig kitart (nem dől el)

3. OPCIO

ÉPÍTŐKOCKÁK ÉS ÉPÍTÉSI FÜZET FELHASZNÁLÁSÁVAL GYERMEKKOR 4+ JÁTÉKOSOK SZÁMA 1 VAGY 2

1 JÁTÉK VÁLTOZAT:

A játékos majom tornyokat épít a fűzet mintáinak megfelelően, egymás után haladva az 1-től 15-ig. Minden egymást követő mintával a játék nehézségi szintje növekszik, és a blokkokból készült konstrukciók egyre nehezebbé válnak. Ha sikerül reprodukálnia a könyv összes épületét, akkor majomkirály leszel!

2 JÁTÉK VÁLTOZAT:

A játékosok felváltva építik meg a fűzet mintáit. A játékosok eldönthetik, ki építi meg elsőként az 1-es számmal jelölt építményt, felváltva dobnak egy építőkockát majmok képével. Aki elsőként kidob egy képet egy majommal a feje tetején, az kezdí a játékot. Ezután minden játékos megpróbálja lemásolni a majomépítményeket a fűzetkártyákról, felváltva, egymás után. **VIGYÁZAT!** A játék minden szakaszában a feladat akkor teljesül, ha a megépített a torony megépítése után legalább 10 másodpercig tart. (nem dől el)

További szabályok:

1. A játékosok minden megépített építményért 1 pontot szereznek. Papírra rögzítik a pontokat.
2. Ha az egyik játékos tornya a konstrukció vége előtt összeomlik, a másik játékos ugyanazt a tornyot építi fel, és lehetőséget kap egy extra pont megszerzésére. A játék csak akkor folytatódhat, ha a fűzet minden egyes egymást követő konstrukcióját az egyik játékos megépíti, és a torony az építést követően legalább 10 másodpercig tart. (nem dől el)
3. A 15. számú építményt mindkét játékos megépíti. Ennek felépítése végül meghatározza az egyik résztvevő győzelmét, vagy döntetlent hoz. Minden játékosnak fel kell építenie a 15-ös építményt, mielőtt a pontszámok összeadódnának.

A legtöbb pontot szerző játékos a győztes.

PRÉPARATION DU JEU

Avant de jouer, un adulte aide à coller sur les blocs les images de singes se tenant sur leurs pieds, sur leur tête, et sautant d'arbre en arbre, à l'aide des feuilles d'autocollants jointes. Enveloppe chaque bloc avec quatre autocollants différents selon les instructions au **Photo 1**.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu comprend des blocs avec des images de singes dans trois positions différentes : debout sur les pieds, sur les mains, et sautant d'arbre en arbre. La tâche des joueurs est de construire une tour de singes.

Selon la variante du jeu :

- la tour doit être construite le plus rapidement possible (variante 1),
- construire une tour aussi haute que possible (variante 2)
- ou suivre les illustrations du livret (variante 3).

Dans les deux premières variantes, le joueur peut choisir de construire une tour au niveau amateur, professionnel ou master. La tâche sera réussie, si la tour se tient pendant un minimum de 10 secondes après avoir été construite.

VARIANTE 1 :

UTILISATION DE BLOCS ÂGE DE L'ENFANT 2+ NOMBRE DE JOUEURS 2

Chaque joueur reçoit 8 blocs. Le jeu consiste à construire la tour de singes le plus rapidement possible. La tour peut être construite de 3 façons :

- Niveau amateur – broche vers le haut (le singe se tient sur les pieds)
- Niveau professionnel – broche vers le bas (le singe se tient sur la tête)
- Niveau master – broche vers le côté (le singe saute d'arbre en arbre)

Les joueurs commencent la compétition au niveau amateur et progressent ensuite au niveau supérieur.

ATTENTION ! Pour construire la tour à des niveaux supérieurs, il faut passer le niveau amateur ! Le gagnant est celui qui construit le plus rapidement une tour de singes, qui se tiendra pendant au moins 10 secondes après sa construction.

VARIANTE 2 :

UTILISATION DE BLOCS ÂGE DE L'ENFANT 2+ NOMBRE DE JOUEURS 2

Le joueur obtient tous les blocs (16 pièces). Le jeu consiste à construire une tour de singes aussi haut que possible. La tour peut être construite de 3 façons :

- Niveau amateur - broche vers le haut (le singe se tient sur les pieds)
- Niveau professionnel - broche vers le bas (le singe se tient sur la tête)
- Niveau master - broche vers le côté (le singe saute d'arbre en arbre)

ATTENTION ! À chaque étape du jeu, la tâche est réussie si la tour construite se tient pendant un minimum de 10 secondes après avoir été construite.

VARIANTE 3

EN UTILISANT LES BLOCS DE CONSTRUCTION ET LE LIVRET DE CONSTRUCTION ÂGE DE L'ENFANT 4+ NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2

VERSION POUR 1 JOUEUR :

Le joueur construit des tours de singes en suivant les modèles du livret, en passant de la structure 1 à 15. Avec chaque modèle, le niveau de difficulté augmente et les structures deviennent de plus en plus compliquées. Si tu parviens à copier toutes les structures du livret, tu deviens le Roi des Singes !

VERSION POUR 2 JOUEURS :

À tour de rôle, les joueurs construisent les structures du livret. Pour décider qui va construire la structure numéro 1, les joueurs lancent successivement un bloc avec l'image de singes. Celui qui obtient l'image du singe se tenant sur sa tête commence le jeu en premier. Ensuite chaque joueur essaie d'imiter les structures de singes du livret, en construisant à tour de rôle.

ATTENTION ! À chaque étape du jeu, la tâche est réussie si la tour construite se tient pendant un minimum de 10 secondes après avoir été construite.

Règles supplémentaires:

1. Les joueurs gagnent 1 point pour chaque structure construite. Ils notent les points sur une feuille de papier.
2. Si la tour d'un joueur s'effondre avant la fin de la construction, l'autre joueur construit la même structure et obtient une chance de marquer un point supplémentaire. Le jeu ne se poursuit que lorsque chaque structure successive du livret est construite par un joueur et que la tour se tient pendant un minimum de 10 secondes après avoir été construite.
3. La structure numéro 15 est partagée par les deux joueurs. Sa construction déterminera la victoire de l'un des joueurs ou conduira à une partie nulle. Chacun de joueurs doit construire la structure 15 avant que les résultats ne soient comptés.

Le joueur qui a le plus de points est le gagnant.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Prima iniziare il gioco, un giocatore adulto aiuta il bambino ad applicare sui blocchi da costruzione gli adesivi con le immagini Di scimmie che stanno sulle zampe esaltano da un albero all'altro. Con l'uso di fogli di adesivi in dotazione. Applicate gli adesivi con quattro stagioni diverse sul blocco da costruzione Secondo sulla **Foto nr 1** istruzioni.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il set contiene i blocchi da costruzione recanti le immagini di scimmie in tre posizioni diverse: erette Sulle zampe, con la testa in giù e che saltano da un albero all'altro. Il compito dei giocatori È quello di costruire una torre delle scimmie.

A seconda della variante del gioco:

- costruire la torre nel più breve tempo possibile (variante 1),
- costruire la torre più alta possibile (variante 2)
- oppure seguire i disegni raffigurati nel libretto (variante 3).

In caso di prime due varianti, il partecipante del gioco può decidere di costruire la torre A livello amatoriale, professionale e campione. Il compito verrà considerato superato Se, una volta eretta, la torre rimarrà in piedi per almeno 10 secondi.

VARIANTE 1

CON L'USO DI BLOCCHI DA COSTRUZIONE ETÀ DEL BAMBINO 2+ NUMERO DEI GIOCATORI 2

Ogni giocatore riceve 8 blocchi da costruzione. Il gioco consiste nel costruire, nel più breve tempo possibile, una torre Composta dalle scimmie. È possibile costruire la torre in tre modi:

- Livello amatoriale - con il pin rivolto in su (la scimmia è eretta sulle zampe)
- Livello professionale con il pin rivolto in giù (la scimmia è con la testa in giù)
- Livello campione - con il pin rivolto verso il lato (la scimmia salta da un albero all'altro)

I giocatori iniziano la sfida a partire dal livello amatoriale e successivamente Ad un livello superiore.

ATTENZIONE! Per poter costruire le torri ai livelli superiori, è necessario Superare il livello amatoriale!. Vince il giocatore che per primo costruirà la torre delle scimmie che, una volta eretta, rimarrà in piedi per minimo 10 secondi.

VARIANTE 2

CON L'USO DI BLOCCHI DA COSTRUZIONE ETÀ DEL BAMBINO 3+ NUMERO DEI GIOCATORI 1

Il giocatore riceve tutte le costruzioni (16 pezzi). Il gioco consiste nel costruire il maggior numero di torri composte dalle scimmie. È possibile costruire la torre in tre modi:

- Livello amatoriale - con il pin rivolto in su (la scimmia è eretta sulle zampe)
- Livello professionale con il pin rivolto in giù (la scimmia è con la testa in giù)
- Livello campione - con il pin rivolto verso il lato (la scimmia salta da un albero all'altro)

ATTENZIONE! In ogni fase del gioco il compito verrà considerato superato se la torre, una volta eretta, rimarrà in piedi per almeno 10 secondi.

VARIANTE 3

CON L'USO DI COSTRUZIONI E DEL LIBRETTO CON LE COSTRUZIONI ETÀ DEL BAMBINO 4+ NUMERO DEI GIOCATORI 1 O 2

VERSIONE PER 1 GIOCATORE:

Il giocatore costruisce le torri composte dalle scimmie secondo le figure visibili nel libretto, a partire dalla figura1 fino a 15. Con ogni figura, il livello di difficoltà aumenta e le strutture da costruire diventano sempre più difficili. Se riuscirai a riprodurre tutte le figure presenti nel libretto, diventerai il Re delle Scimmie!

VERSIONE PER 2 GIOCA TORI:

I giocatori costruiscono le figure presenti nel libretto. Per decidere chi creerà la struttura numero 1, i giocatori lanciano, uno alla volta, un blocco da costruzione con l'immagine delle scimmie. Quello che otterrà la scimmia con la testa in giù, inizia per primo. Successivamente ciascun giocatore cerca di riprodurre le scimmie raffigurate sulle carte, costruendo una volta uno, una volta l'altro.

ATTENZIONE! In ogni fase del gioco il compito verrà considerato superato se la torre, una volta eretta, rimarrà in piedi per almeno 10 secondi.

Regole aggiuntive:

1. Per ogni figura costruita i giocatori ottengono 1 punto. I punti vengono annotati su un foglio di carta.
2. Se la torre di uno dei giocatori crolla prima del termine, il secondo giocatore costruisce La stessa figura e ha la possibilità di guadagnare un punto extra. Il gioco può continuare Solo se tutte le figure del libretto, una dopo l'altra vengono costruite Da uno dei giocatori e se la torre, una volta eretta, rimarrà in piedi per almeno 10 secondi.
3. La figura nr 15 è comune per entrambi i giocatori. La sua avvenuta costruzione sarà decisiva per la vincita di uno dei partecipanti o porterà al pareggio. Ogni giocatore deve costruire la figura nr 15 prima di sommare i risultati.

Il vincitore è il giocatore che otterrà il maggior numero dei punti.

PREGĂTIREA JOCULUI

Înainte de a începe jocul, jucătorul adult îl ajută pe copil să acopere blocurile cu imagini ale maimuțelor care stau pe picioare, în cap și sar din copac în copac, folosind foile autocolante atașate. Puneți patru autocolante diferite pe fiecare cărămidă, conform instrucțiunilor în **imaginea nr. 1**.

CUM DECURGE JOCUL

Setul include cuburi cu imagini ale maimuțelor în trei poziții diferite: stând pe picioare, pe mâini și sărind din copac în copac. Sarcina jucătorilor este de a construi un turn de maimuțe.

În funcție de varianta jocului:

- turnul trebuie construit în cât mai scurt timp (varianta 1),
- trebuie construit un turn cât mai înalt (varianta 2)
- sau să procedați conform ilustrațiilor din cărțica cu construcții (varianta 3).

În primele două variante, participantul la joc poate alege să construiască turnul la nivel de amator, profesionist sau master. Misiunea va fi finalizată dacă turnul stabilit durează cel puțin 10 secunde după ce a fost construit.

VARIANTA 1

CU UTILIZAREA CUBURILOR VÂRSTA COPILULUI 2+ NUMĂRUL DE JUCĂTORI 2

Fiecare jucător primește 8 cărămizi. Scopul jocului este de a pune împreună un turn de maimuțe cât mai repede posibil. Turnul poate fi aranjat în trei moduri:

- Nivel amator - pin în sus (maimuța stă în picioare)
- Nivel profesional - pin în jos (maimuța stă pe cap)
- Nivel Master - pin în lateral (maimuța sare din copac în copac)

Jucătorii încep competiția de la nivelul amatorilor, apoi trec la nivelul următor.

NOTĂ! Pentru a construi turnuri la niveluri superioare, este necesar să treci de nivelul amator! Câștigătorul este cel care construiește rapid un turn de maimuță, care va rămâne în picioare cel puțin 10 secunde după construirea sa.

VARIANTA 2

CU UTILIZAREA CUBURILOR VÂRSTA COPILULUI 3 + NUMĂRUL DE JUCĂTORI 1

Jucătorul primește toate blocurile (16 piese). Distracția este de a aranja cel mai înalt turn de maimuțe. Turnul poate fi aranjat în trei moduri:

- Nivel amator - pin în sus (maimuța stă în picioare)
- Nivel profesional - pin în jos (maimuța stă pe cap)
- Nivel Master - pin în lateral (maimuța sare din copac în copac)

NOTĂ! În fiecare etapă a jocului, sarcina va fi finalizată dacă turnul construit se menține cel puțin 10 secunde după construirea sa.

VARIANTA 3

CU UTILIZAREA CUBURILOR ȘI A CĂRȚICELELOR CU CONSTRUCȚII VÂRSTA COPILULUI 4 + NUMĂRUL DE JUCĂTORI 1 SAU 2

VERSIUNEA PENTRU 1 JUCĂTOR:

Jucătorul construiește turnuri de maimuțe în conformitate cu modelele din carte, trecând de la clădirile 1 la 15. rând pe rând. Cu fiecare tipar succesiv, dificultatea jocului crește, iar clădirile din blocuri devin din ce în ce mai dificile. Dacă reușești să recrezi toate clădirile din carte, vei deveni Regele Maimuțelor!

VERSIUNEA PENTRU 2 JUCĂTORI:

Jucătorii aranjează modelele din broșură unul câte unul. Pentru a decide cine va construi construcția marcată cu numărul 1, jucătorii aruncă pe rând un bloc cu imaginea maimuțelor. Oricine aruncă imaginea cu o maimuță în picioare pe cap începe primul joc. Apoi, fiecare jucător încearcă să reproducă construcțiile din maimuțe din următoarele pagini ale cărții, construind alternativ, o dată un jucător apoi celălalt.

NOTĂ! În fiecare etapă a jocului, sarcina va fi finalizată dacă turnul construit se menține cel puțin 10 secunde după construirea sa.

Reguli suplimentare:

1. Pentru fiecare structură construită, jucătorii înscriu 1 punct. Scriu punctele pe o bucată de hârtie.
2. Dacă turnul unui jucător se prăbușește înainte de finalizarea construcției, celălalt jucător construiește aceeași structură și are șansa de a înscrie un punct suplimentar. Jocul poate continua numai atunci când fiecare structură ulterioară din carte este construită de unul dintre jucători și turnul rămâne la cel puțin 10 secunde după ce a fost construit.
3. Construcția numărul 15 este comună ambilor jucători. Construirea acestuia va câștiga în cele din urmă unul dintre participanți sau va duce la o egalitate. Fiecare jucător trebuie să construiască numărul de construcție 15 înainte de a însuma rezultatele.

Câștigător este jucătorul cu cele mai multe puncte.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Antes de comenzar el juego, el jugador adulto ayuda al niño a pegar a los bloques las imágenes que muestran monos de pie, parado de cabeza y saltando de árbol en árbol, utilizando para ello las hojas de pegatinas adjuntas. Cubre cada bloque con cuatro diferentes pegatinas de acuerdo con las instrucciones **Foto 1**.

EL JUEGO

El set incluye bloques con imágenes de monos en tres posiciones diferentes: de pie, parado de manos y saltando de árbol en árbol. La tarea de los jugadores es construir una torre de monos.

Dependiendo de la opción del juego:

- la torre debe construirse lo más rápido posible (opción 1),
- debe construirse la torre más alta posible (opción 2)
- deben seguirse los esquemas presentados en el librito (opción 3).

En las dos primeras opciones, el jugador puede decidir construir una torre a nivel amateur, profesional o master. La tarea se completará, si la torre construida dura al menos 10 segundos después de terminarla.

OPCIÓN 1

CON EL USO DE BLOQUES EDAD DEL NIÑO 2+ NÚMERO DE JUGADORES 2

Cada jugador recibe 8 bloques. El juego consiste en construir una torre lo más rápido posible utilizando para ello los monos. La torre se puede construir de tres formas:

- Nivel amateur: hacia arriba (el mono está de pie)
- Nivel profesional: hacia abajo (el mono está parado de cabeza)
- Nivel maestro: a un lado (el mono salta de árbol en árbol)

Los jugadores comienzan la competencia a nivel amateur y luego continúan pasando a un nivel más alto.

¡ADVERTENCIA! Para construir torres en niveles superiores es necesario pasar el nivel amateur! El ganador es el que construya la torre del mono más rápido y que dure el mínimo de 10 segundos después de su construcción.

OPCIÓN 2

CON EL USO DE BLOQUES EDAD DEL NIÑO 3+ NÚMERO DE JUGADORES 1

El jugador obtiene todos los bloques (16 piezas). El juego consiste en construir una torre lo más alta posible, utilizando para ello los monos. La torre se puede construir de tres formas:

- Nivel amateur: hacia arriba (el mono está de pie)
- Nivel profesional: hacia abajo (el mono está parado de cabeza)
- Nivel maestro: a un lado (el mono salta de árbol en árbol)

¡ADVERTENCIA! En cada etapa del juego, se completa la tarea construyendo la torre que dure un mínimo de 10 segundos después de construirla.

OPCIÓN 3

CON EL USO DE BLOQUES Y UN LIBRO CON ESTRUCTURAS EDAD DEL NIÑO 4+ NÚMERO DE JUGADORES 1 O 2

VERSIÓN PARA 1 JUGADOR:

El jugador construye torres de monos de acuerdo con los patrones del libro, uno por uno, pasando del edificio 1 al edificio 15. Con cada patrón sucesivo, el nivel de dificultad aumenta y los edificios de bloques son cada vez más difíciles. Si consigues reproducirlos todos ¡te convertirás en el Rey de Monos!

VERSIÓN PARA 2 JUGADORES:

Los jugadores construyen los patrones del librito uno por uno. Para decidir quién construirá la estructura marcada con el número 1, los jugadores lanzan sucesivamente un bloque con la imagen de los monos. Quien obtenga la imagen con el mono de cabeza comenzará el juego. A continuación, cada jugador intentará reproducir las construcciones de los monos de las páginas siguientes del librito construyéndolas alternativamente, una vez un jugador y otra vez el otro jugador. **¡ADVERTENCIA!** En cada etapa del juego, se completa la tarea construyendo una torre que dure como mínimo 10 segundos después de la construcción.

Reglas adicionales:

1. Por cada estructura construida, los jugadores obtienen 1 punto. Anotan los puntos en una hoja de papel.
2. Si la torre de un jugador se derrumba antes de que se complete la construcción, el otro jugador construye la misma estructura y tiene la oportunidad de sumar un punto adicional. El juego puede continuar sólo cuando cada estructura en el librito es construida por otro jugador y la torre dura al menos 10 segundos después de construirla.
3. La construcción número 15 es para ambos jugadores. Construir la por uno de los participantes es decisivo del resultado: de la victoria de uno de los constructores o de un empate entre ellos. Cada uno los jugadores debe construir la construcción número 15 antes de contar los puntos.

El ganador es el jugador con más puntos.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перед початком гри, дорослий гравець допомагає дитині обклеїти кубики зображеннями мавпочок, що стоять на ногах, на голові і що скачуть з дерева на дерево. Для цього використовуйте аркуш з наклейками. Обклейте кожен кубик чотирма різними наклейками згідно з інструкцією на Мал. 1.

ХІД ГРИ

Набір містить кубики з малюнками мавпочок в трьох різних позиціях: ті, що стоять на ногах, ті що стоять на головах і ті, що скачуть з дерева на дерево. Завдання гравця – збудувати вежу з мавпочок.

Залежно від варіанту гри:

- збудувати вежу якнайшвидше (варіант 1),
- збудувати якнайвищу вежу (варіант 2)
- або скласти фігури, згідно з малюнками, що представлені у книжечці (варіант 3).

У перших двох варіантах, учасник гри може вирішувати грати на початковому, професійному чи майстерному рівні. Завдання вважається виконаним, коли збудована вежа простоїть щонайменше 10 секунд.

ВАРІАНТ 1

З ВИКОРИСТАННЯМ КУБИКІВ ВІК ДИТИНИ 2+ КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ 2

Кожен гравець отримує по 8 кубиків. Завдання полягає у тому, щоб якнайшвидше збудувати вежу з мавпочок. Вежу можна скласти трьома способами:

Початковий рівень – верхівкою догори (мавпа стоїть на ногах)

Професійний рівень – верхівкою донизу (мавпа стоїть на голові)

Майстерний рівень – верхівкою в сторону (мавпа скаче з дерева на дерево)

Гравці розпочинають змагання з аматорського рівня і далі переходять на наступний рівень. **УВАГА!** Щоб проходити вищі рівні спочатку потрібно пройти початковий! Перемагає той, хто найшвидше збудує вежу з мавпочок, яка простоїть щонайменше 10 секунд по закінченню будівництва.

ВАРІАНТ 2

З ВИКОРИСТАННЯМ КУБИКІВ ВІК ДИТИНИ 3+ КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ 1

Гравець отримує всі кубики (16 штук). Завдання полягає у тому, щоб збудувати якнайвищу вежу із мавпочок. Вежу можна збудувати трьома способами:

Початковий рівень – верхівкою догори (мавпа стоїть на ногах)

Професійний рівень – верхівкою донизу (мавпа стоїть на голові)

Майстерний рівень – верхівкою в сторону (мавпа скаче з дерева на дерево)

УВАГА! На кожному етапі гри завдання вважається виконаним, якщо збудована вежа простоїть щонайменше 10 секунд.

ВАРІАНТ 3

З ВИКОРИСТАННЯМ КУБИКІВ І КНИЖЕЧКИ З ФІГУРАМИ ВІК ДИТИНИ 4+ КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ 1 АБО 2

ВАРІАНТ ДЛЯ 1 ГРАВЦЯ:

Гравець будує вежу з мавпочок відповідно до схем у книжечці, по чергово переходячи від фігури 1 до 15. З кожною наступною фігурою зростає складність гри, а фігури з кубиків стають все важчими для складання. Якщо тобі вдасться відтворити всі фігури з книжечки, то станеш Королем/Королевою Мавп!

ВАРІАНТ ДЛЯ 2 ГРАВЦІВ:

Гравці по чергово складають фігури з книжечки. Аби вирішити хто будуватиме першу фігуру (номер 1 в книжечці), гравці по черзі підкидають один кубик з мавпочкою. Той у кого випаде мавпочка, що стоїть на голові, розпочинає гру і складає першу фігуру з книжечки. Наступний гравець старається відтворити наступну фігуру і так далі.

УВАГА! На кожному етапі гри, завдання вважається виконаним, якщо збудована вежа простоїть щонайменше 10 секунд.

Додаткові умови:

1. За кожен збудовану конструкцію гравець отримує по 1 балу. Бали записуються на листочку.
2. Якщо вежа одного із гравців падає ще до закінчення будівництва, другий гравець будує ту саму фігуру і отримує шанс здобути додатковий бал. Гра може продовжуватись лише тоді, коли кожна чергова фігура з книжечки збудована одним із гравців і вежа простояла щонайменше 10 секунд.
3. Фігура номер 15 обов'язкова для обох гравців. Її побудова вирішить долю перемоги одного із гравців або приведе до нічиєї. Кожен гравець має збудувати фігуру номер 15 до підрахунку балів.

Переможцем стає той, хто набере найбільшу кількість балів.

PHOTO NO. 1

obrázok č.1 / fotografie č. 1 / 1. kép / photo 1 / foto nr 1 / imaginea nr 1 / foto 1 / Мал. 1



THE MONKEY STANDS ON ITS FEET /

opica stojí na nohách /
opička stojí na nohou /
a majom a lábain áll /
le singe se tient sur ses pieds /
la scimmia è eretta sulle zampe /
maimuțica stă în picioare /
el mono que está de pie /
МАВПА СТОІТЬ НА НОГАХ

THE MONKEY STANDS ON ITS HEAD /

opica stojí na hlave /
opička stojí na hlavě /
a majom a fején áll /
le singe se tient sur sa tête /
la scimmia è con la testa giù /
maimuțica stă în cap /
el mono parado de cabeza /
МАВПА СТОІТЬ НА ГОЛОВІ

MONKEY JUMPS FROM TREE TO TREE /

opica skáče zo stromu na strom /
opička skáče ze stromu na strom /
majom fáról fára ugrik /
le singe saute d'arbre en arbre /
la scimmia salta da un albero all'altro /
maimuțica sare dintr-un copac în altul /
mono saltando de árbol en árbol /
МАВПА СКАЧЕ З ДЕРЕВА НА ДЕРЕВО

DECORATIVE STICKER /

dekoratívna nálepka /
dekorativní nálepka /
dekoratív matrica /
autocollant décoratif /
adesivo decorativo /
autocolant decorativ /
pegatina de decoración /
НАКЛЕЙКА
ДЕКОРАТИВНА

PHOTO NO. 2 – OPTION 1

obrázok č.2 / fotografie č. 2 / 2. kép / photo 2 / foto nr 2 / imaginea nr 2 / foto 2 / Мал. 2

8↑

BLOCKS /
kociek /
kostek /
épitőkocka /
blocs /
blocchi da
costruzione /
cuburi /
bloques /
ЕЛЕМЕНТИВ
КОНСТРУКТОРА /



AMATEUR LEVEL /
úroveň amatér /
amatérská úroveň /
amatőr szint /
niveau amateur /
livello amatoriale /
nivelul începător /
nivel amateur /
ПОЧАТКОВИЙ РІВЕНЬ

Pin up /
Kolík smeruje nahor /
Kolíkem vzhůru /
Felfelé mutat /
Broche vers le haut /
pin rivolto in su /
Cu pin-ul în sus /
Hacia arriba /
Верхівкою догори

pin / Kolík / Kolik / Őszerak / Broche / pin / pin / Cima / Верхівка



PROFESSIONAL LEVEL /
úroveň profesionál /
profesionální úroveň /
profi szint /
niveau professionnel /
livello professionale /
nivelul profesionist /
nivel profesional /
ПРОФЕСІЙНИЙ РІВЕНЬ

Pin down /
Kolík smeruje nadol /
Kolíkem dolů /
Lefelé mutat /
Broche vers le bas /
pin rivolto in giù /
Cu pin-ul în jos /
Hacia abajo /
Верхівкою донизу



MASTER LEVEL /
úroveň majster /
mistrovská úroveň /
mester szint /
niveau master /
livello campione /
nivelul master /
nivel maestro /
МАЙСТЕРНИЙ РІВЕНЬ

Pin to the side /
Kolík smeruje nabok /
Kolíkem do strany /
Oldalra mutat /
Broche vers le côté /
pin rivolto verso il lato /
Cu pin-ul în lateral /
A un lado /
Верхівкою в сторону

PHOTO NO. 3 – OPTION 2

obrázok č.3 / fotografie č. 3 / 3. kép / photo 3 / foto nr 3 / imaginea nr 3 / foto 3 / Мал. 3

16↑

BLOCKS /
kociek /
kostek /
épitőkocka /
blocs /
blocchi da
costruzione /
cuburi /
bloques /
ЕЛЕМЕНТИВ
КОНСТРУКТОРА /



AMATEUR LEVEL /
úroveň amatér /
amatérská úroveň /
amatőr szint /
niveau amateur /
livello amatoriale /
nivelul începător /
nivel amateur /
ПОЧАТКОВИЙ РІВЕНЬ

Pin up /
Kolík smeruje nahor /
Kolíkem vzhůru /
Felfelé mutat /
Broche vers le haut /
pin rivolto in su /
Cu pin-ul în sus /
Hacia arriba /
Верхівкою догори



PROFESSIONAL LEVEL /
úroveň profesionál /
profesionální úroveň /
profi szint /
niveau professionnel /
livello professionale /
nivelul profesionist /
nivel profesional /
ПРОФЕСІЙНИЙ РІВЕНЬ

Pin down /
Kolík smeruje nadol /
Kolíkem dolů /
Lefelé mutat /
Broche vers le bas /
pin rivolto in giù /
Cu pin-ul în jos /
Hacia abajo /
Верхівкою донизу



MASTER LEVEL /
úroveň majster /
mistrovská úroveň /
mester szint /
niveau master /
livello campione /
nivelul master /
nivel maestro /
МАЙСТЕРНИЙ РІВЕНЬ

Pin to the side /
Kolík smeruje nabok /
Kolíkem do strany /
Oldalra mutat /
Broche vers le côté /
pin rivolto verso il lato /
Cu pin-ul în lateral /
A un lado /
Верхівкою в сторону

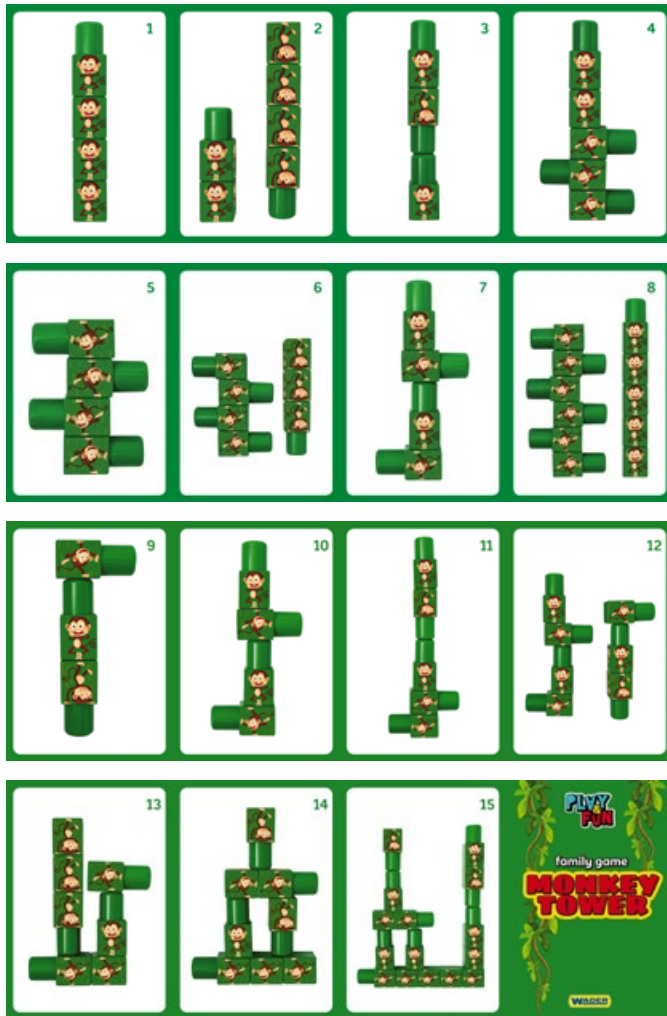
PHOTO NO. 4 – OPTION 3

obrázok č.4 / fotografie č. 4 / 4. kép / photo 4 / foto nr 4 / imaginea nr 4 / foto 4 / Мал. 4



CONSTRUCTION BOOKLET

brožúrka so vzormi stavieb / knížka s budovami / építési füzet / livret avec structures / libretto
con le costruzioni / cărticică cu construcții / librito de estructuras / КНИЖЕЧКА З ФИГУРАМИ



Producer:
P.P.H. WADER-WOŹNIAK Sp. z o.o.
ul. Rudna 30, 42-530 Dąbrowa Górnicza
tel. +48 32 264 60 40,
mail@wader.toys
www.facebook.com/zabawki.wader
www.wader.toys
www.wader.games

author of the game:
Ewelina Kozielska

graphic design:
Kamil Pakuła