

+3



## INSTRUKCJA • NÁVOD • NÁVOD • ÚTMUTATÓ

Grz zawiera:	Hra obsahuje:	Hra obsahuje:	Játék tartozéka:
• 4 figurki alpinistóv	• 4 horolezce	• 4 horolezcov	• 4 hegymászó figura
• 1 ruletkę	• 1 ruletu	• 1 ruletu	• 1 rulett
• 1 makietę góry Everest	• 1 makietu Everestu	• 1 makietu Everestu	• Everest hegy
• instrukcję gry	• Návod	• Návod	• használati útmutató

### Przygotowanie do gry:

Umieść makietę góry na dwóch załączonych podstawach.

### Sestavení:

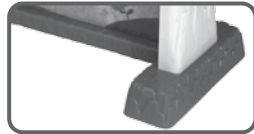
Umísti obě základny makety hory do spodní části modelu.

### Zostavenie:

Umieštni obe základne makety hory do spodnej časti modelu.

### Előkészületek:

Helyezd be a tartóba mindkét hegyet úgy, hogy egymásnak háttal legyenek.



**Cel gry:** Celem gry jest zdobycie szczytu Everest przez dwóch alpinistów z tej samej drużyny, zanim zrobią to przeciwnicy po drugiej stronie góry. Ryzyko, jakie podejmiesz podczas wspinaczki, zależy od Ciebie. Im więcej punktów zaczepienia alpinisty, tym bezpieczniejsza wspinaczka, ale słabsza prędkość.

**Cil hry:** Výstup na Everest je akční strategická hra. Dostan své dva horolezce stejné barvy co nejrychleji na vrchol. Riskuj! Nebo taky ne. Je to jen na tobě.

**Ciel hry:** Výstup na Everest je akčná strategická hra. Dostan svojich dvoch horolezcov rovnakej farby čo najrychlejšie na vrchol. Riskuj! Alebo aj nie. Je to len na tebe.

**Játék célja:** Az Everest egy akció dús, ügyességi hegymászó játék. A játék célja, hogy te legyél az, aki a leghamarabb felér mindkét hegymászójával a hegy tetejére. Rajtad múlik, mennyi kockázatot vállalsz, minél több ponton állsz annál biztonságosabb, viszont sebességed annál alacsonyabb.

**Zasady gry:** Gracze zajmują miejsca po obu stronach makiety, naprzeciwko siebie. Każdy z graczy otrzymuje po dwóch alpinistów. Gracze kręcą ruletkę. Ten, kto jako pierwszy wylosuje pole z czekaniem, rozpoczyna grę.

**Hra:** Postav Everest mezi sebe a svého soupeře. Každý hráč si zvolí 2 figurky stejné barvy. Hráči, kterému padne na ruletku cepín, začíná.

**Hra:** Postav Everest medzi seba a svojho súpera. Každý hráč si zvolí 2 figurky rovnakej farby. Hráčovi, ktorému padne na rulete cepín, začína.

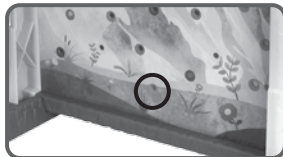
**Játékmenet:** Helyezd a hegyet a két játékos közé, úgy hogy mindkét játékos csupán a hegy egyik oldalát lássa. Minden játékosnak két azonos színű hegymászót kell választania. Az játékos kezd, aki először kipörgetti a csákányt ábrázoló kékpet a ruletten.

**Rozpoczęcie gry:** Wspinaczkę można rozpocząć dopiero po wylosowaniu na ruletce koloru zielonego (z czekaniem lub bez) albo z liną. Ten z graczy, który rozpoczyna grę wspinania się od zielonego punktu umieszczonego na dole, po środku góry. Drugi z alpinistów tej samej drużyny, albo alpinista po upadku w dół, może rozpocząć wspinaczkę z każdego najniższego położonego punktu (zielonego, czerwonego, żółtego lub niebieskiego). Wspinaczkę zawsze rozpoczyna za pomocą ręk. Podczas wspinaczki staraj się być dokładnym, zręcznym oraz umiejętnie wybierać szlak wspinaczki, ponieważ po drugiej stronie góry wspinania się alpinista z drużyny przeciwnej, który może zrzucić Cię w dół.

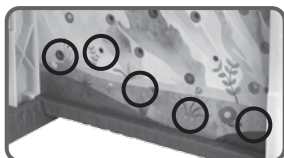
**Start:** Hru začneš s prvni figurkou tak, že ji uchytíš na první zelený chyt na úpatí hory. Abys mohl/a pokračovat, musíš na ruletu vytočit zelené políčko (s cepínem nebo i bez) nebo políčko s lanem. Druhá figurka, nebo ta figurka, která při lezení spadne, začíná na červeném, zeleném, žlutém nebo modrém chytu na samém úpatí hory. Vždy musíš začít lézt pomocí rukou. Dobře si vyberej chyt a předem si pořádně rozmysli celou svou cestu. Dávaj si pozor na svého protivníka, leze proti tobě a může tě kdykoliv poslat k zemi.

**Start:** Hru začneš s prvou figurkou tak, že ju uchytíš na prvý zelený chyt na úpatí hory (v strednej časti). Aby si mohol/a pokračovať, musíš na rulete vytočiť zelené políčko (s cepínom alebo aj bez) alebo políčko s lanom. Druhá figurka, alebo tá figurka, ktorá pri lezení spadne, začína na červenom, zelenom, žltom alebo modrom chyte na samom úpatí hory. Vždy musíš začať liezť pomocou rúk. Dobré si vyberaj chyt a vopred si poriadne rozmysli celú svoju cestu. Dávaj si pozor na svojho súpera, lezie proti tebe a môže ťa poslať k zemi.

**Kezdő pont:** Az első hegymászónak attól a zöld ponttól kell kezdenie a mászást, ami középen, a földhöz legközelebb található. Szóval nem kezdheted el addig a hegymászást, amíg a ruletten a zöld színt vagy a kötelet ki nem pörgetted. A második hegymászó vagy azok, akik a leestek a hegyről játék közben, a földhöz legközelebb eső piros, zöld, sárga vagy kék pontokból is indulhatnak. Minden esetben a kezdeddel kell elkezdened a mászást. Pontosan és ügyesen válassz ki a kapaszkodó pontjaid és legyél nagyon óvatos, hiszen az ellenfeled a hegy másik oldaláról letaszíthat téged!



Punkt startowy dla pierwszego alpinisty.  
Startovní bod pro prvního lezce.  
Startovací bod pre prvého lezca.  
Az első hegymászó kezdő pontja:



Punkty startowe dla drugiego alpinisty (z tej samej drużyny), który rozpoczyna grę jako drugi lub rozpoczyna wspinaczkę po upadku.  
Startovní body pro druhého lezce nebo popřípadě pro horolezce, který spadne během hry dolů.  
Startové body pre druhého lezca alebo prípadne pre horolezca, ktorý spadne počas hry.  
A második hegymászó vagy azok kezdő pontjai, akik a leestek a hegyről játék közben.

PL: OSTRZEŻENIE! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat, ze względu na drobne elementy łatwe do połknięcia – ryzyko udławienia. W przypadku połknięcia niezwłocznie skontaktować się z lekarzem. Uwaga! Należy zachować opakowanie, etykiety lub ulotki, na których zamieszczone są informacje o zabawce. Uwaga! Przed podaniem zabawki dziecku należy usunąć opakowanie. Kolory i kształty mogą się nieznacznie różnić się od tych pokazanych na opakowaniu. Wyprodukowano w Chinach.

CZ: VAROVÁNÍ! Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců. Obsahuje malé části, které by mohly být spolknuty, nebo vdechnuty. Hrozí nebezpečí udušení. Barvy a detaily se mohou lišit od vyobrazení na obalu. Uchovávejte obal pro budoucí potřebu, jsou zde uvedeny důležité informace. Obal není součástí výrobku; odstraňte ho před tím, než dáte hračku dítěti. Uchovávejte adresu distributora pro budoucí potřebu. Vyrobeno v Číně.

SK: VAROVANIE! Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Obsahuje malé časti, ktoré by mohli byť prehltnuté, alebo vdychnuté. Hrozí nebezpečenstvo udusenía. Farby a detaily sa môžu líšiť od vyobrazenia na obale. Uchovajte obal pre budúcu potrebu, sú tu uvedené dôležité informácie. Obal nie je súčasťou výrobku; odstráňte ho pred tým, než dáte hračku dieťaťu. Uchovajte adresu distribútora pre budúcu potrebu. Vyrobené v Číne.

HU: FIGYELMEZTETÉS! A kisebb részecskék miatt nem ajánlott 3 éves kor alatt. Fullalatt okozhat. Nincs szűkös elem. Felnett felügyeletet igényel. A termék megjelenésében, kiegészítőiben és színeiben is eltérhet. Távolítsd el minden csomagolást mielőtt a játékot a gyerek kezébe adnád. Származási hely: Kína.

PRODUCENT/VÝROBCE/VÝROBCA/GYÁRTÓ: SANJIA (HK) CO. LTD. RM 909, Chinachem Golden Plaza, 77 Mody Road, Tsimsatsui East, Kowloon, Hong Kong. Tel. (852) 2739 1123 www.sanjiatoys.com info@sanjiatoys.com

**Wspinaczka:** W grze Everest każdy gracz jest jak prawdziwy alpinista. Oto kilka zasad wspinaczki wysokogórskiej: ręce zawsze powinny być wyżej niż nogi, co pozwoli na utrzymanie równowagi na szczytce, nie należy wspinac się głową w dół, należy zaniechać wspinaczki, gdy otwory na ręce lub nogi są za wąskie lub gdy wypadają z otworów. Następnym ruchem alpinisty, który wisi tylko na jednej nodze lub ręce powinno być użycie drugiej ręki lub nogi w przeciwnym razie straci on równowagę i spadnie. Można się wspinac przodem lub tyłem. Gdy alpinista wpięty jest obiema rękoma i nogami – nie może wspinac się dalej. Musi wyjąć jedną rękę lub nogę informując o tym swojego przeciwnika, nie kręci ruletkę i traci kolejkę.

**Lezení:** Každá figurka se pohybuje jako opravdový horolezec, dělá velmi podobné pohyby jako skutečný lezec. Musíš lézt tak, aby byly ruce vždy výše než nohy. Pokud horolezec visí pouze za jednu ruku nebo nohu, další chyt musí provést volnou rukou nebo nohou. Nezáleží na tom, v jaké pozici je holozec přichycen. Pokud je horolezec zachycen oběma rukama a jednou nebo oběma nohama, může horolezec přehmátnout na další chyt jakoukoliv končetinou.

**Lezení:** Každá figurka sa pohybuje ako naozajstný horolezec, robí veľmi podobné pohyby ako skutočný lezec. Musíš liezť tak, aby boli ruky vždy vyššie než nohy. Ak horolezec visí iba za jednu ruku alebo nohu, ďalší chyt musí vykonať voľnou rukou alebo nohou. Nezáleží na tom, v akej pozícii je horolezec prichytený. Ak je horolezec zachytený oboma rukami a jednou alebo oboma nohami, môže horolezec prehmatať na ďalší chyt akoukoľvek končatinou.

**Hegymászás:** Minden játékosnak úgy kell mozogni, ahogyan az igazi hegymászók is csinálják! A hegymászók karjainak mindig a lábuk felett kell lennie. Ha úgy érzed, hogy a karok vagy a lábak túl közel vannak egymáshoz vagy kijönnek a lyukból, ne erőltess és válassz egy másik lyukat. Ha a hegymászó csak az egyik karjával vagy lábával kapaszkodik, akkor a következő lépésnél egy másik karral vagy lábbal is meg kell kapaszkodnia. Ha nem így cselekedne, akkor leesne. Akár szemben a hegygel, akár hátat fordítva is mászhatsz, ahogyan csak szeretnél. Ha egy hegymászó mindkét karjával és egy, vagy mindkét lábával kapaszkodik, és ez nem teszi lehetővé, hogy tovább mászzon, akkor lehetővé van felszabadítani valamelyik végtagját. Azonban ezt mindenképp jeleznie kell a rulett megpörgetése előtt. Ezt megteheti bármikor a játék folyamán.

**Jak zrzucit przeciwnika:** Každý otvor může být užívaný v dané chvíli tylko przez jednego alpinistę, dlatego gracze z przeciwnych drużyn mogą podczas swojej kolejki wypchnąć rękę lub nogę przeciwnika. Jeżeli alpinista utrzymuje się już tylko na jednej ręce lub nodze i zostanie wypchnięty, wtedy spada i wspinaczkę musi rozpocząć od początku.

**Jak shodit soupeře:** V každém chytu může mít svou ruku nebo nohu pouze jeden horolezec. Při svém výstupu si vyber takový chyt, ve kterém má již ruku nebo nohu tvůj soupeř. Tak jeho končetinu uvolníš. Pokud tvůj soupeř visí pouze za jednu ruku nebo nohu, shodíš ho k zemi a on musí začít svůj výstup znovu.

**Ako zhodit súpera:** V každom chyte môže mať svoju ruku alebo nohu iba jeden horolezec. Pri svojom výstupe si vyber taký chyt, v ktorom má už ruku alebo nohu tvoj súper. Tak jeho končatinu uvoľníš. Ak tvoj súper visí iba za jednu ruku alebo nohu, zhodíš ho k zemi a on musí začať svoj výstup znova.

**Hogyan taszít le az ellenfeledet:** Minden pontban csak egy hegymászó lehet. Így ha épp olyan lyukat választottál amelyik már foglalt, akkor, azzal a modulattal, ahogyan behelyezed a hegymászót karját vagy lábát a lyukba, az ellenfeled hegymászóját azonnal letaszíthatod. Ha csak egy karjával vagy lábával tartotta magát, akkor rögtön le is esik és előről kell kezdenie a játékot!

**Strefa bezpieczeństwa:** W połowie góry znajdują się miejsce, które chroni przed zrzuceniem przez przeciwnika.

**Chráněná zóna:** Na obou stránách hrací plochy je tzv. chráněná zóna.

V ní je horolezec v bezpečí. Soupeř ho zde nemůže ohrozit.

**Chráněná zóna:** Na oboch stranách hracej plochy je tzv. Chráněná zóna.

V nej je horolezec v bezpečí. Súper ho tu nemôže ohroziť.

**Biztonsági terület:** Az a területen, ahol biztonságban vagy, innen az ellenfeled nem taszíthat le!

**Zwycięzca:** Zwycięzcą zostanie ten gracz, którego obaj alpinisci zdobędą szczyt jako pierwsi.

Szczyt zdobyty jest wówczas, gdy alpinista może włożyć rękę w niebieski otwór na szczytce góry.

**Vítězství:** Vítězem se stává ten hráč, jehož oba horolezci se dostanou co nejdříve na vrchol, tzn., že se horolezec dotkne alespoň jednou rukou modrého chytu na špičce hory. Horolezec, který dosáhl vrcholu, z hrací plochy sundej.

**Vitázstvo:** Vitázom sa stáva ten hráč, ktorého obaja horolezci sa dostanú čo najskôr na vrchol, tzn., že sa horolezec dotkne aspoň jednou rukou modrého chytu na špičke hory. Horolezca, ktorý dosiahol vrchol, z hracej plochy odstráň.

**A nyertes:** Az a játékos nyer, aki elsőként, mindkét hegymászójával felér a hegycsúcsra. A hegymászó akkor ér a csúcsra, amikor az egyik kezével eléri a hegy tetején lévő kék pontot.

### RULETKA: RULETA: RULETA: RULETT:

**Czekan:** Kiedy podczas gry na obrazku pojawi się czekan na tle koloru, wówczas gracz może poruszyć ręką z czekaniem któregoś ze swoich alpinistów. Jeżeli nie może ruszyć tą ręką traci kolejkę.

• Kiedy ti padne na rulete obrázek s cepínem, můžeš pohnout pouze rukou horolezce, která drží cepín. Pokud nemůžeš touto rukou pohnout ani u jednoho z horolezců, toto kolo nehraješ.

• Keď ti padne na rulete obrázok s cepínom, môžeš pohnúť len rukou horolozca, ktorá drží cepín. Ak nemôžeš touto rukou pohnúť ani u jedného z horolezcov, toto kolo nehraješ.

• Amikor a rulett egy színt mutat a csákány képevel, akkor a hegymászó csak azon karját mozgathatod, amelyik a csákányt tartja. Ha nem tudod mozgatni, akkor kimaradsz egy körből.

**Kolory:** Gdy ruletka pokaże kolor (niezawierający rysunku), wówczas alpinista może wpiąć rękę lub nogę w miejsce o takim samym kolorze. Może również ruszyć ręką, w której trzyma czekan. Jeżeli żaden z alpinistów tej samej drużyny nie może ruszyć ani ręką ani nogą, gracz traci kolejkę.

**Barva:** Pokud si na ruletu vytočíš barevné políčko bez obrázku, můžeš si vybrat kteroukoliv ruku nebo nohu jednoho z tvých horolezců. Pohyb musí vést k bodu,

kteřý má stejnou barvu jako je barva políčka. Samozřejmě můžeš pohnout rukou, která drží cepín. Pokud nemůžeš pohnout žádnou rukou a nechceš uvolnit ani jednu nohu jednoho z tvých horolezců, toto kolo nehraješ.

**Farba:** Ak si na rulete vytočíš farebné políčko bez obrázku, môžeš si vybrať ktorúkoľvek ruku alebo nohu jedného z tvojich horolezcov. Pohyb musí viesť k bodu, ktorý má rovnakú farbu ako je farba políčka. Samozrejme môžeš pohnúť rukou, ktorá drží cepín. Ak nemôžeš pohnúť žiadnou z rúk a nechceš uvoľniť ani jednu nohu jedného z tvojich horolezcov, toto kolo nehraješ.

**Szín:** Amikor a rulett egy színt mutat, amin csak egy szín látható és nincs rá csákány rajzolva, akkor a hegymászó bármelyik végtagjával mozgathatsz és megkapaszkodhatsz a kipörgetett színű ponton. Azt a karját is mozgathatod, amelyik a csákányt tartja. Ha nem tudod az egyik hegymászó karját sem mozgatni, vagy nem szeretnéd más helyre tenni a lábukat, akkor kimaradsz egy körből.

**Lina:** Powodzenia! Możesz wpiąć rękę lub nogę alpinisty w dowolny otwór.

**Lano:** Super! Toto políčko ti umožňuje pohnout jakoukoliv rukou nebo nohou a můžeš si navíc vybrat jakýkoliv bod.

**Lano:** Super! Toto políčko ti umožňuje pohnúť akoukoľvek rukou alebo nohou a môžeš si navyše vybrať akýkoľvek bod.

**Kötél:** Sok szerencsét! A kötélet lehetővé teszi biztosít arra, hogy a hegymászó bármelyik végtagját bármilyen színű pontra helyezd.

**Przepaść:** Niestety! Zawodnik, który wylosuje „przepaść” nie może się ruszyć przez 2 kolejki. Jeżeli strzałka ruletki zatrzyma się pomiędzy dwoma kolorami, wtedy należy zakreślić nią jeszcze raz.

**Propast:** Škoda! Pokud se šipka zastaví na tomto políčku (šedé políčko s „dírou“), 2 kola nehraješ. Pokud se šipka zastaví mezi dvěma políčky, můžeš zatočit ještě jednou.

**Priepašť:** Škoda! Ak sa šípka zastaví na tomto políčku (sivé políčko s „dírou“), 2 kolá nehraješ. Ak sa šípka zastaví medzi dvoma políčkami, môžeš zatočiť ešte raz.

**Szakadék:** Balszerencse! Az a játékos, aki a szakadékot pörgeti ki a ruletten két körből kimarad. Ha a rulett két szín között áll meg, akkor újra kell pörgetni.

**Lina:** Powodzenia! Możesz wpiąć rękę lub nogę alpinisty w dowolny otwór.

**Lano:** Super! Toto políčko ti umožňuje pohnout jakoukoliv rukou nebo nohou a můžeš si navíc vybrat jakýkoliv bod.

**Lano:** Super! Toto políčko ti umožňuje pohnúť akoukoľvek rukou alebo nohou a môžeš si navyše vybrať akýkoľvek bod.

**Kötél:** Sok szerencsét! A kötélet lehetővé teszi biztosít arra, hogy a hegymászó bármelyik végtagját bármilyen színű pontra helyezd.

**Przepaść:** Niestety! Zawodnik, który wylosuje „przepaść” nie może się ruszyć przez 2 kolejki. Jeżeli strzałka ruletki zatrzyma się pomiędzy dwoma kolorami, wtedy należy zakreślić nią jeszcze raz.

**Propast:** Škoda! Pokud se šipka zastaví na tomto políčku (šedé políčko s „dírou“), 2 kola nehraješ. Pokud se šipka zastaví mezi dvěma políčky, můžeš zatočit ještě jednou.

**Priepašť:** Škoda! Ak sa šípka zastaví na tomto políčku (sivé políčko s „dírou“), 2 kolá nehraješ. Ak sa šípka zastaví medzi dvoma políčkami, môžeš zatočiť ešte raz.

**Szakadék:** Balszerencse! Az a játékos, aki a szakadékot pörgeti ki a ruletten két körből kimarad. Ha a rulett két szín között áll meg, akkor újra kell pörgetni.

Importer / Dystrybutor:  
Epee Polska Sp. z o.o.  
ul. Jagiellońska 29a, 70-365 Szczecin  
www.epee.pl

Distributor / Distributor  
pro ČR a SR: EP Line SE  
Kodaňská 46, 101 00 Praha  
www.epline.cz

Forgalmazó:  
EP Line Kft. 1037 Budapest,  
Bokor u. 15-21.,  
www.epline.hu

