

FIN



SISÄLTÖ

28 dominopelimerkkiä.

PELIN TARKOITUS

Laittaa viimeinen dominopelimerkki paikalleen ja saada Elämänrengas valmiiksi.

VALMISTELUT

1. Irrota dominopelimerkit pahviarkeista ja heitä jättepalat roskiin.
2. Etsi iso, tasainen alusta peliä varten – Elämänrengas halkaisijaksi tulee n. 90 cm!
3. Etsi pelin aloittava dominopelimerkki (katso Kuva 1). Laita se pelialustalle kuvapuoli ylöspäin kaikkien pelaajien ulottuvilla.
4. Sekoita muut dominopelimerkit ja laita ne kuvapuoli alaspäin pelialustalle. Varmista, että pelimerkit ovat kaikkien pelaajien ulottuvilla.



Kuva 1

PELIN KULKU

Vanhin pelaaja aloittaa. Sen jälkeen peli jatkuu myötöpäivään (vasemmalle).

Kun on sinun vuorosi, käännä kaksi dominopelimerkkiä kuvapuoli ylöspäin. Varmista, että kaikki pelaajat näkevät ne. Tarkista, vastaako jommankumman dominopelimerkin kuva pelin aloittavassa dominopelimerkissä olevaa kuvaa. Sekä kuvan että taustaväri on oltava sama.

Jos kuvat ovat erilaiset, laita pelimerkit takaisin samaan paikkaan kuvapuoli alaspäin. Vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Jos jommassakummassa pelimerkissä on samanlainen kuva, laita kyseinen dominopelimerkki vastaavan kuvan viereen (katso Kuva 2). Laita dominopelimerkki, jossa on erilaiset kuvat, pelialustalle kuvapuoli ylöspäin. Yritä löytää toinen sopiva kuva kääntämällä uusi pelimerkki kuvapuoli ylöspäin!



Kuva 2

Jos molempien dominopelimerkkien kuvat sopivat, laita ne vastaavien kuvien viereen. Vuorosi jatkuu, joten käännä kaksi uutta pelimerkkiä ja yritä löytää sopivia kuvia!

Kun laitat dominopelimerkin sopivan kuvan viereen, näet, kuinka Elämänrengas alkaa kasvaa ja hahmottua. Nyt renkaan päässä on uusi kuva, jonka viereen täytyy löytää sopiva kuva! Jatkakaa pelimerkkien kääntämistä vuorotellen ja yrittäkää jatkaa rengasta sopivilla kuvilla.

VOITTAJA

Pelaaja, joka laittaa viimeisen dominopelimerkin paikalleen ja saa näin Elämänrengas valmiiksi, voittaa pelin! Dominopelimerkit kertovat nyt Simban tarinan pennusta kuninkaaksi.



09030441185



MB

© 2003 Disney. © 2003 Hasbro. Kaikki oikeudet pidätetään.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.
Säilyttäkää osoitetiedot myöhempää tarvetta varten.
Sisältää pieniä osia. Ei soveltu alle 3-vuotiaille lapsille. Tukehtumisvaara.
www.hasbro.co.uk
www.disney.com

GB



CONTENTS

28 dominoes.

OBJECT

To be the player to place the last domino and complete the Circle of Life.

SET-UP

1. Push the dominoes out of the cardboard sheets and discard any waste.
2. Find a large, flat playing surface – the Circle of Life will grow to almost three feet in diameter!
3. Find the special domino that starts the game (see Figure 1). Place it on the playing surface face up and within easy reach of all the players.
4. Mix up the rest of the dominoes and place them face down on the playing surface. Make sure all the players can reach them.



Figure 1

HOW TO PLAY

The oldest player goes first. Play then continues clockwise (to the left).

On your turn, turn over two dominoes and make sure everyone sees them. Look carefully if any of the pictures on the dominoes match either picture on the starting domino. You must be able to match both the picture and the colour of the background.

If you don't have a match, turn the dominoes face down again in the same places. This ends your turn and play continues with the next player turning over two dominoes.

If you have a match, place that domino's matching end next to the picture it matches (see Figure 2). Keep the unmatched domino face up and turn over another one to try and match more pictures!



Figure 2

If you can match both dominoes, place them both next to the pictures they match. You get another turn, so turn over another two to try and match more pictures!

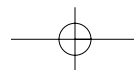
When you place a domino, notice how the Circle of Life begins to grow and take shape. Now there's a new picture to match at the end of the circle! Continue taking turns and matching dominoes as the circle grows.

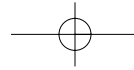
WINNER

The player who places down the final domino and completes the Circle of Life wins the game! Now you can recreate Simba's story from cub to king, using the dominoes to tell it.



© Disney. © 2003 Hasbro. All rights reserved.
Distributed in the United Kingdom by Hasbro UK Ltd., Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH.
Distributed in Australia by Hasbro Australia Ltd., 570 Blaxland Road, Eastwood, NSW 2122, Australia. Tel: (02) 9874-0999.
Distributed in New Zealand by Hasbro Australia Ltd., PO Box 100-940,
North Shore Mail Centre, Auckland, New Zealand. Tel: (09) 915-5200.
Please retain our company details for future reference.
Not suitable for children under 3 years because of small parts - choking hazard.
www.hasbro.co.uk
www.disney.com





F



CONTENU

28 dominos illustrés.

BUT DU JEU

Etre le premier joueur à compléter le Cercle de la Vie, en plaçant le dernier domino.

PREPARATION DU JEU

1. Détache avec précaution les dominos de leur support en carton, puis jette le support.
2. Installe-toi sur une surface de jeu plane (sol ou table) et suffisamment grande : pour construire le Cercle de la Vie, tu auras besoin d'une surface d'environ 1 mètre de diamètre !
3. Retrouve le domino de départ, qui va te permettre de commencer le jeu (voir Figure 1). Pose-le sur la surface de jeu, face visible, et à la portée de tous les joueurs.
4. Mélange le reste des dominos et place-les, faces cachées, sur la surface de jeu et à la portée de tous.



Figure 1

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus âgé commence. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est ton tour, retourne 2 dominos de façon à ce que tout le monde puisse les voir.

Regarde si une des images est identique à celle du domino de départ.

Remarque : L'image, ainsi que la couleur du fond doivent être semblables à celles sur le domino.

Si aucune image ne correspond, retourne les dominos, faces cachées, à l'endroit où tu les avais piochés. Ton tour est terminé et c'est au joueur suivant de choisir 2 dominos.

Si l'une des images est identique, pose ton domino en mettant côte à côte les images identiques (voir Figure 2). Garde l'autre domino et retourne un nouveau domino pour essayer de continuer le Cercle de la Vie !



Figure 2

Si les 2 dominos ont des images identiques, place les tous les deux à côté de l'image correspondante. Tu peux rejouer. Retourne à nouveau 2 dominos pour essayer de compléter le Cercle de la Vie.

Au fur et à mesure que tu poses les dominos sur la table, tu verras que le Cercle de la Vie commence à se former et à grandir. Continue de jouer jusqu'à ce que tu trouves la dernière image. Le cercle est complet !

FIN DU JEU

Le joueur qui pose le dernier domino gagne la partie ! Le cercle représente la vie de Simba et son évolution, de bébé à Roi Lion. Tu peux t'amuser à raconter la vie de Simba en t'aidant des dominos.



D



INHALT

28 Dominokarten

ZIEL DES SPIELS

Der Spieler zu sein, der die letzte Dominokarte legt und somit den "ewigen Kreis des Lebens" schließt.

VORBEREITUNG

1. Drückt die Dominokarten aus den Kartonbögen und entsorgt die Rahmenreste ordnungsgemäß.
2. Sucht euch eine große, ebene Spielfläche, auf der ihr spielen könnt (am besten spielt ihr auf dem Boden), denn der "ewige Kreis" kann schließlich bis zu 1 m Durchmesser haben!
3. Sucht die spezielle Domino-Startkarte, mit der das Spiel beginnt (siehe Abbildung 1), und legt sie mit der Bilderseite nach oben auf eure Spielfläche. Vergewissert euch, dass alle Spieler sie gut erreichen können.
4. Mischt die restlichen Dominokarten und legt sie umgedreht (d.h. mit den Bilderseiten nach unten) auf eure Spielfläche. Vergewissert euch, dass alle Spieler sie gut erreichen können.



Abbildung 1

SPIELEN

Der älteste Spieler beginnt. Danach geht's im Uhrzeigersinn weiter (d.h. dann ist der linke Nachbar an der Reihe).

Wenn du an der Reihe bist, drehst du zwei Dominokarten um und zeigst sie deinen Mitspielern.

Sieh einmal genau hin! Stimmt eines der vier Bilder, die auf diesen beiden Karten dargestellt sind, mit einem Bild auf der Startkarte überein? Hinweis: Sowohl Bild als auch Hintergrundfarbe müssen gleich sein!

Falls die Bilder nicht übereinstimmen, drehst du die beiden Dominokarten wieder um und legst sie an dieselben Stellen zurück, von welchen du sie genommen hattest. Hiermit ist dein Spielzug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe und darf zwei Karten umdrehen.

Falls die Bilder übereinstimmen, legst du die Dominokarte, die das entsprechende Bild zeigt, so an die Startkarte, dass die beiden gleichen Kartenseiten nebeneinander liegen (siehe Abbildung 2). Lasse die zweite, nicht übereinstimmende Karte noch aufgedeckt vor dir liegen. Dann drehst du eine dritte Karte um und versuchst, weitere passende Bilder zu finden.



Abbildung 2

Falls beide Karten übereinstimmen, legst du sie beide an die entsprechenden Kartenseiten. Dann bist du noch einmal an der Reihe und darfst noch einmal zwei Karten umdrehen!

Sieh einmal genau hin, wenn du eine Dominokarte anlegst – der ewige Kreis des Lebens wird immer größer und am Ende der Reihe erscheint ein neues Bild, an das du eine weitere Karte anlegen kannst. Spielt weiter und versucht, so viele Dominokarten wie möglich anzulegen und den Kreis immer größer werden zu lassen!

GEWONNEN!

Der Spieler, der die letzte Dominokarte legt und den "ewigen Kreis" schließt, gewinnt das Spiel! Wenn ihr euch jetzt den vollständigen Kreis betrachtet, könnt ihr Simbas Geschichte – vom Löwenbaby bis hin zum König der Löwen – nacherzählen!

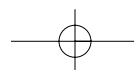


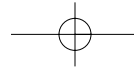
© Disney. © 2003 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD – Tél.: 08.25.33.48.85 – email : "conso@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.
Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.
Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans - contient des petits éléments pouvant être avalés ou inhalés.

www.hasbro.fr
www.disney.com

© Disney. © 2003 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.
Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.
Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Vienna Twin Tower, Wienerbergstraße 11, A-1100 Wien. Tel. 01 99460 6614.
Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99.
Wir empfehlen Ihnen, die Firmenadresse zur späteren Verwendung aufzubewahren.
Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.
Si raccomanda di conservare il nostro indirizzo per qualsiasi informazione.
Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet, da Kleinteile verschluckt werden können - Erstickungsgefahr!
Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni, a causa di piccoli pezzi che potrebbero essere ingeriti.

www.hasbro.de
www.disney.com





NL

**INHOUD**

28 dominokaartjes.

DOEL VAN HET SPEL

Zorg dat jij de speler bent die de laatste domino op z'n plaats legt en de Kringloop van het Leven compleet maakt.

VOORBEREIDING

1. Druk de dominokaartjes uit de vellen karton en gooi het afval direct weg.
2. Speel het spel op een ruime, vlakke ondergrond – de doorsnede van de Kringloop van het Leven groeit al spelend tot bijna een meter!
3. Zoek de speciale domino waarmee het spel start (zie *Afbeelding 1*). Leg deze met de goede kant omhoog neer, zodanig dat alle spelers er bij kunnen.
4. Meng de overige dominokaartjes door elkaar en leg ze met de goede kant omlaag neer. Zorg dat alle spelers er gemakkelijk bij kunnen.

**Afbeelding 1**

Zowel het plaatje als de achtergrondkleur moeten bij de startdomino passen.

Als je geen bijpassende domino hebt, draai je de domino's op dezelfde plaats weer om. Nu is je beurt voorbij en de volgende speler is aan de beurt om twee domino's om te draaien.

Als je wel een bijpassende domino hebt, leg je de bijpassende kant van het kaartje aan bij het plaatje waar het bij hoort (zie *Afbeelding 2*). Laat de niet-bijpassende domino goed om liggen en draai er nog eentje om om te proberen of je nog een kaartje aan kunt leggen!

**Afbeelding 2**

Als je beide domino's aan kunt leggen, leg je ze allebei aan het bijbehorende plaatje. Nu mag je nog twee kaartjes omdraaien en proberen nog meer domino's aan te leggen!

Telkens wanneer je een domino aanlegt, zie je hoe de Kringloop van het Leven groeit en vorm krijgt. Er is steeds een nieuw plaatje aan het einde van de cirkel waarbij je moet aanleggen! Blijf om de beurt domino's omdraaien en aanleggen.

DE WINNAAR

De speler die het laatste kaartje aanlegt en daarmee de Kringloop van het Leven compleet maakt, wint het spel! Nu kun je aan de hand van de domino's Simba's hele levensverhaal van welpje tot Leeuwenkoning navertellen.



S

**INNEHÅLL**

28 dominobrickor.

SPELET

Bli den spelare som lägger ut den sista dominobrickan och fullbordar Livets cirkel.

FÖRBEREDELSE

1. Tryck ut spelplanerna och brickorna ur papparken och kasta bort skräpet som blir över.
2. Leta rätt på en stor, plan splyta. Livets cirkel växer tills den är nästan en meter i diameter!
3. Leta rätt på den speciella dominobrickan som inleder spelet (se *bild 1*). Lägg den på splytan med framsidan upp och så att alla spelare lätt kan nå den.
4. Blanda resten av brickorna och lägg ut dem med framsidan nedåt på splytan. Se till att alla spelare når brickorna.

**Bild 1****Bild 2**

Om du inte hittat någon likadan bild ska du lägga tillbaka brickorna på sina platser med framsidan nedåt. Sedan är det nästa spelares tur att vända på två dominobrickor.

Om du hittat en likadan bild ska du lägga dominobrickan intill startbrickan så att de likadana bilderna ligger intill varandra (se *bild 2*). Låt brickan där ingen bild stämde ligga med framsidan upp, vänd på en bricka till och försök hitta fler likadana bilder!

Om båda brickorna passar ska du lägga båda två så att de likadana bilderna ligger intill varandra. Du får ett försök till, så vänd på ytterligare två brickor och försök hitta flera likadana bilder!

Se hur Livets cirkel växer och tar form när du lägger ut brickorna. Cirkeln sluts med en ny bild som du ska försöka hitta! Fortsätt i tur och ordning och försök hitta brickor med likadana bilder och låt cirkeln växa.

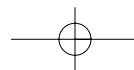
VINNARE

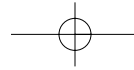
Den spelare som lägger dit den sista dominobrickan och fullbordar Livets cirkel, vinner spelet! Nu kan du återskapa Simbas historia, från lejonunge till kung, med hjälp av dominobrickorna.



© Disney. © 2003 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
 Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht. Hasbro consumentenservice:
 Antwoordnummer 2605 9500 XJ TER APEL. E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk
 Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.
 Bewaar onze adresgegevens, zodat u zonedig contact met ons kunt opnemen.
 In verband met kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen tot 3 jaar - verstikkingsgevaar!
www.hasbro.co.uk
www.disney.com

© Disney. © 2003 Hasbro. Med ensamrätt.
 Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic,
 Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.
 Vennligst behold vår firmainformasjon for fremtidige referanser.
 Innehåller små delar. Ej lämplig för barn under 3 år. Kvävningsrisk.
www.hasbro.co.uk
www.disney.com





N



Hvis ingen brikke passer, snur du brikkene med billedsiden ned igjen på samme sted. Nå er din tur over. Spillet fortsetter, og neste spiller snur to brikker.

Hvis én brikke passer, plasserer du den matchende enden ved siden av det bildet brikken passer med (se figur 2). La den brikken som ikke passer, ligge med billedsiden opp, og snu en annen for å prøve å finne flere bilder som passer!

INNHold

28 dominobrikker.

MÅLET MED SPILLET

Å bli den spilleren som plasserer den siste dominobrikken og fullfører Livets Sirkel.

FORBEREDELSE

1. Press brikkene ut av papparkene og kast all overflødig papp.
2. Finn et stort, flatt underlag å spille på. Livets Sirkel vokser til nesten én meter i diameter!
3. Finn den spesielle brikken som spillet starter med (se figur 1). Plasser den på spilleunderlaget med billedsiden opp og slik at alle spillerne lett kan nå den.
4. Bland resten av brikkene og legg dem utover med billedsiden ned på spilleunderlaget. Pass på at alle spillerne kan nå dem.



Figur 1

SLIK SPILLER DERE

Den eldste spilleren starter. Så går turen videre med klokken (mot venstre).

Når det er din tur, snur du to brikker og passer på at alle kan se dem. Se nøye etter om noen av bildene på brikkene passer med startbrikken. Både bildet og bakgrunnsfargen må passe.



Afbeelding 2

Hvis du får begge brikkene til å passe, plasserer du dem begge ved siden av de bildene de passer med. Du får da en ny tur, snur to nye brikker og prøver å få flere bilder til å passe!

Når du plasserer en brikke, merker du hvordan Livets Sirkel begynner å vokse og ta form: Nå legger du en ny brikke som passer ved enden av buen som blir til en sirkel! Dere fortsetter etter tur, og får brikker til å passe så sirkelen vokser frem.

VINNEREN

Den spilleren som plasserer den siste brikken og fullfører Livets Sirkel, vinner spillet! Nå kan du gjenfortelle Simbas historie fra løveunge til konge ved hjelp av dominobrikkene.



© Disney. © 2003 Hasbro. Med enerett.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.
Vennligst behold vår firmaninformasjon for fremtidige referanser.
Inneholder små deler. Ikke egnet for barn under 3 år. Fare for kvælning.
www.hasbro.co.uk
www.disney.com



DK



Hvis der ikke er en brik, der passer, lægger du dominobrikkerne med billedsiden nedad igen på samme sted. Nu er din tur slut, og næste spiller vender to dominobrikker.

Hvis der er en brik, der passer, lægger du dominobrikken ved det billede, brikken passer til (se Figur 2). Lad den dominobrik, der ikke passer, ligge med billedsiden opad, og vend en anden brik for at finde flere billeder, der passer!

INDHOLD

28 dominobrikker.

FORMÅL

At være den spiller, der lægger den sidste dominobrik og fuldender Livets Cirkel.

FORBEREDELSE

1. Tryk dominobrikkerne ud af papparkene, og smid overflødig pap væk.
2. Find en stor, plan spilleflade – Livets Cirkel vokser til næsten 1 meter i diameter!
3. Find den specielle dominobrik, som spillet starter med (se Figur 1). Læg den på spillefladen med billedsiden opad, og så at alle spillerne let kan nå den.
4. Bland resten af dominobrikkerne, og læg dem med billedsiden nedad på spillefladen. Sørg for, at alle spillerne kan nå dem.



Figur 1

SELVE SPILLET

Den ældste spiller starter. Så går turen videre i urets retning (til venstre).

Når det er din tur, vender du to dominobrikker. Sørg for, at alle spillerne ser brikkene. Se nøje efter, om nogle af billederne på dominobrikkerne passer til nogle af billederne på startbrikken. Både billede og baggrundsfarve skal passe.



Figur 2

Hvis begge brikker passer, lægger du dem ved siden af de billeder, de passer til. Du får en ny tur og vender to nye brikker for at prøve at finde flere billeder, der passer!

Når du lægger en dominobrik, kan du se, hvordan Livets Cirkel begynder at vokse og tage form. Nu skal du finde en ny brik med et billede, der passer, for at fuldende Livets Cirkel. Fortsæt efter tur, og find brikker, der passer, så Cirklen vokser.

VINDER

Den spiller, der lægger den sidste dominobrik og fuldfører Livets Cirkel, har vundet spillet! Nu kan du gjenfortælle Simbas historie fra løveunge til Løvernes Konge ved hjælp af dominobrikkerne.



© Disney. © 2003 Hasbro. Alle rettigheder forbeholdt.
Distributed in the Nordic region by Hasbro Nordic,
Ejby Industrivej 40, DK-2600 Glostrup, Denmark.
Vores adresse bør gemmes i tilfælde af eventuel senere henvendelse.
Inneholder små dele. Ikke egnet for børn under 3 år. Risiko for kvælning.
www.hasbro.dk
www.disney.com

