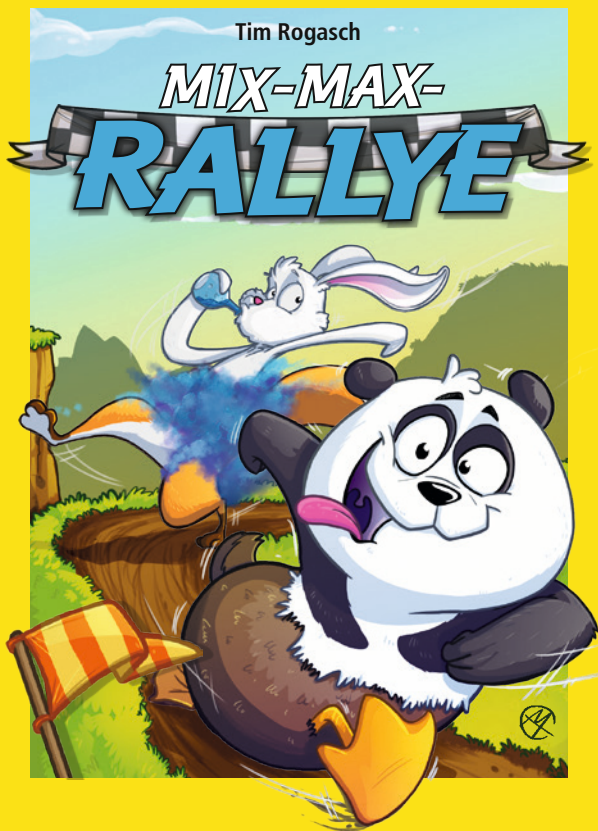




Mix-Max Rally

MIX-MAX RALLY

Nr. 304326

Izgalmas akadályverseny 2-4 játékos részére 5 éves kortól.

Játékidő: kb. 10-15 perc

A majom jól mászik, a pingvin gyorsan úszik, és a kenguru nagyon magasra ugrik. De ismered a Pinguru-t? Nem?! Nos, csodálkozni fogsz, hogy milyen jól tud egyszerre úszni és ugrani is! Keverj egy megfelelő mix-max állatot, és legyél a leggyorsabb játékos, aki átkel az akadályokon. Felette, alatta vagy a középén át. Ki nyeri a Mix-Max Rallyt?

A játék tartalma

- 1 dobókocka
- 20 akadálykártya
- 20 mix-max kártya
(10 felsőtest), 10 alsótest)
- 4 figura
- 4 játékos korong
- 8 varázsfőzet
- 1 start/cél jelzés
- 1 kezdőjátékos lapka



Előkészületek (kezdő variáció)

A kezdő variációban a varázsfőzetre nem lesz szükség.

Vegyétek ki a játékból azt az öt akadálykártyát is, melynek 6-os értéke van.

Tipp: Viszont ha azt szeretnétek, hogy a verseny nehezebb legyen, a játék kezdete előtt a 6-os értékű akadálykártyák helyett a 3-as értékűeket vegyétek ki.

Keverjétek össze az akadálykártyákat. Helyezzétek a felső 10 akadálykártyát felfelé fordítva kör alakban az asztalra úgy, hogy a kártyák között maradjon hely. A maradék kártyát tegyétek vissza a dobozba.

Helyezzétek a start/cél jelzést a kör két tetszőleges kártyája közé. Minden játékos válasszon egy játékoskorongot és megfelelő színes figurát állítsa a start/cél jelzésre.

Válogassátok szét a mix-max kártyákat, külön a felsőtesteket és külön az alsótesteket. Mindkét kártyapaklit külön-külön keverjétek meg, majd tegyétek mindkét paklit lefelé fordítva a kör közepébe. Minden játékos húzzon egy-egy kártyát a paklikból, majd helyezze a kártyákat maga elé felfordítva, a kártyákból kialakítva a kezdő állatát.



A játék menete

Az óramutató járásával megegyező irányban folyik a játék.

A figurák szintén az óramutató járásával megegyezően lépnek

Az a játékos kezdhet, aki legutoljára volt állatkertben. Vegye magához a kezdőjátékos lapkát. Ez a lapka a játék végéig előtte marad.

Nézd meg a figurád előtt álló akadálykártya pontszámát. Most vedd a dobókockát, és próbáld meg ugyanezt vagy ennél magasabb számot dobni. Ha a szám alacsonyabb, nézd meg a mix-max állatod. Ha ugyanaz a szimbólum látható rajta, mint az akadálykártyán, hozzáadhatod a megfelelő szimbólumok számát a dobott pontszámhoz. Elérted a szükséges pontszámot?

Igen: A figuráddal ugord át az akadálykártyát és lépj a következő részbe.

Nem: Kár! A figurád ebben a körben sajnos nem léphet.

Most azonban eldöntheted, hogy akarsz-e változtatni a mix-max állatod egyik részén. Ehhez a cserélendő mix-max kártyádat lefelé fordítva tedd a megfelelő testrész pakli alá, majd ugyanebből a pakliból húzz egy új kártyát. Az új kártyát felfelé fordítva tedd magad elé kialakítva az új mix-max állatod.

Ezután a következő játékos jön.

Példa: Elza figurája előtt az akadály egy tó (kék úszás szimbólummal) 6-os pontszámmal. Elza 4-est dobott. Ez nem elég az akadály átvágásához. Elzának viszont van két úszás szimbóluma a mix-max kártyáján, amiért két plusz pontot kap. $4+2=6$



A játék vége

Amikor egy játékos áthalad az utolsó akadálykártyán, és eléri a start/cél jelzést, akkor a kört a kezdő játékosig mindig végig kell játszani. Minden játékos, akinek sikerül célba érni, nyer.

Előkészületek (haladó variáció)

Az előkészületek nagyjából megegyeznek a kezdő variációéval.

Ezenkívül minden játékos két varázsfőzetet kap, melyet tegyen maga elé.

Miután az akadálykártyákat lefektették és a kezdő játékos meghatározásra került, minden játékos maga állíthatja össze a mix-max állatát az akadályoknak megfelelően.

Ez a következőképpen történik:

A kezdő játékos megkapja a felsőtest kártyapaklit, a jobb oldali szomszédja pedig az alsótest kártyáit.

Mindkét játékos kiválaszthat egy tetszőleges kártyát a pakliból, melyet fordítson le maga előtt, majd a fennmaradó kártyákat adja tovább a következő játékosnak. A kezdő játékos a paklit a baloldali szomszédjának adja át, míg a jobb oldali szomszédja tőle jobbra ülnek. Ezek a játékosok szintén kiválaszthatnak egy kártyát, majd adják tovább a fennmaradó kártyákat az előbbieik szerint. Miután minden játékos választott felső- és alsótest kártyát és a mix-max állatát kialakította maga előtt, akkor a maradék kártyapaklikat tegyék vissza a kör közepébe.

A játék menete

A játék lényegében megegyezik a kezdő variációéval.

A különbség abban van, hogyan változtathatod a mix-max állatod.

Ha meg akarod változtatni a mix-max állatod egy rossz dobás után, fel kell használnod egy varázsfőzetet. Ha már nincs több varázsfőzeted, akkor már nem tudsz változtatni az állatodon.

Az állatod megváltoztatásához vagy a felsőtestet vagy az alsótestet cserélheted ki egy tetszőleges kártyára a megfelelő pakliból.

A játék vége

A játék vége ma kezdő variációéval.



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, dione@dione.hu