

Útijáték-Reisespiele- Szigetverseny

HABA-304659

Klasszikus versenyjáték 2-4 játékos számára 4 éves kortól.

A játék tartalma

2 mágneses játéktábla, 12 mágneses nyaraló medve 4 színben,
1 mágneses szerencsekerek (nyíllal)

A játék célja

Jó tervezéssel és kis szerencsével, elsőként repítheted el a medvéket a nyaralóhelyükre, így megnyerve a játékot.

Az első játék előtt

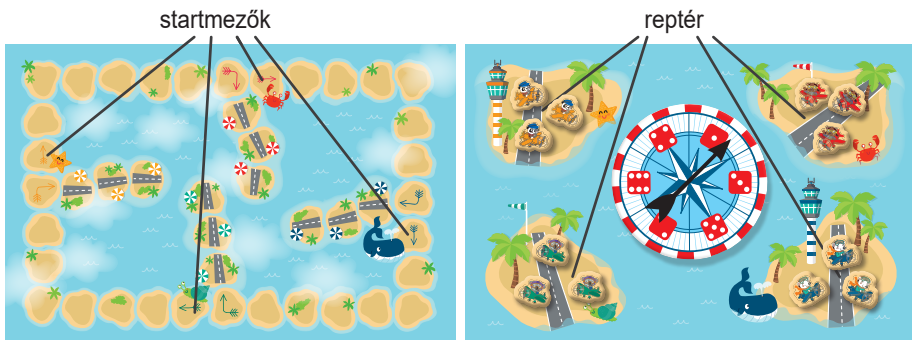
Óvatosan nyomjátok ki a mágneseket (medve lapokat és a szerencsekereket) a panelekből és rögzítsétek a nyilat a kerékhez. KérjeteK segítséget egy felnőttől, ha szükséges.

Előkészületek

Helyezzetek egy táblát a doboz fedelébe, egyet pedig az aljába. Az egyik tábla a repülési útvonalat mutatja a szigetre, míg a másik a négy szigetet ábrázolja a repterekkel, ahonnan a nyaraló medvék indulnak. Minden játékos kap 3 egyforma színű nyaraló medvét, melyet helyezzen a megfelelő színű saját repterére.

Ha négynél kevesebb játékos van, az extra nyaraló medvék nem játszanak.

Helyezzetek a szerencsekereket az óceánba a reptér-szigetek közé.



A játék menete

A játék az óramutató járásával megegyező irányban halad. Az a játékos kezd, aki a legutóbb ment nyaralni repülővel. Ha nem tudtok megegyezni, úgy a legfiatalabb kezd.

Forgasd meg a nyilat. A nyílnak legalább egyszer teljesen körbe kell forognia, különben újra kell pörgetni.

• A nyíl a hatost mutató dobókockára mutatva állt meg?

Szerencséd van! Helyezd az egyik nyaraló medvédet a színével megegyező startmezőre és pörgess újra.

• A nyíl egy másik dobókockára mutat?

Pörgess újra! Legfeljebb háromszor pörgetheted meg a nyilat, hogy a hatosra mutasson, így engedélyezve a medvének, hogy repüljön.

A következő szabályok érvényesek a nyaralni induló medvéknek:

- A reptérről való felszállás után a medvék az óramutató járásával megegyező irányban repülnek a szigetekre.
- Ha a nyíl a hatosra mutat, a játékos elreptetheti az egyik medvét a kifutópályáról a startmezőre és azonnal pörgethet újra.
- Egyszerre csak egy medve tartózkodhat egy startmezőn.
- Ha a játékos hatost pörget és még van nyaraló medvéje a repterén, de már nincs másik medvéje a startmezőn, akkor egy medvét a reptérről a startmezőre kell helyeznie.
- Repülés közben minden mezőt számolni kell, beleértve a foglaltakat is.
- A medvének a megpörgetett szigetek pontos számát kell repülnie (lépnie).
- Ha egy játékos medvéje egy olyan szigetre érkezik, amin már egy másik játékos medvéje áll, úgy a másik játékos ezt a medvét kidobhatja a szigetről, akinek így vissza kell térnie a saját repterére.
- A játékosnak mindig úgy kell megterveznie a medvéje repülését, hogy az végül ne egy olyan célszigetre szálljon le, amelyiken már van egy másik medvéje. Ha ez nem lehetséges, ez a lépés elveszik és a medve nem léphet.
- A játékosok csak a saját medvéiket repíthetik a célszigetekre.
- A célszigetekre való leszálláshoz a pontos számot kell kipörgetni.
- A medvéket nem lehet kidobni a három célsziget egyikéről sem; ha már egyszer leszálltak egy célszigeten, biztonságban vannak.

A játék vége

A játék véget ér, ha egy játékosnak sikerült mindhárom nyaraló medvéjével a három megfelelő színű célszigeten földet érnie, ezzel megnyerve a játékot.



Importálja és forgalmazza: DIONÉ Kft.
HABA Kreatív játékok kicsiknek és nagyoknak
www.dione.hu, www.haba.hu
dione@dione.hu, dionekft@gmail.com
Facebook: @HABAjatek