

Wakacyjny lot misiów



Klasyczna gra oparta na rywalizacji dla 2-4 uczestników od lat 4 do 99.

Ilustracje: Sandra Kretzmann

Redakcja: Annemarie Wolke

Zawartość

2 plansze magnetyczne, 12 misiów magnetycznych w 4 kolorach, 1 dysk magnetyczny z obrotową strzałką, instrukcja do gry.

Cel gry:

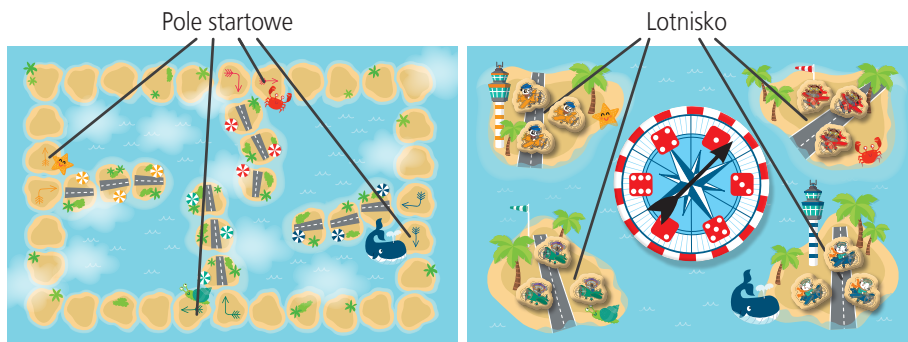
Wygra ten, kto przy odrobinie szczęścia i dobrej strategii, jako pierwszy dotrze swoimi misiami do celu wakacyjnej podróży.

Przed pierwszą rozgrywką

Delikatnie wypchnijcie z ramek elementy gry (misie oraz dysk magnetyczny). Niepotrzebne skrawki wyrzućcie. Zamontujcie strzałkę na dysku magnetycznym. W tym celu, najlepiej poproście o pomoc dorosłego opiekuna.

Przygotowanie

Jedną planszę włóżcie na dno metalowego pudełka, drugą do jego pokrywy. Jedna z plansz przedstawia trasy prowadzące do wysp, celu podróży misiów, a druga cztery wyspy na których znajdują się misiove lotniska. Każdy z graczy bierze trzy misie jednego koloru i umieszcza je na odpowiednim lotnisku (taki sam kolor, jak misia). Grając w mniej niż 4 osoby, pozostałe misie wyeliminujcie z gry. Dysk magnetyczny ułóżcie na samym środku morza, pomiędzy lotniskami.



Przebieg gry

Gra przebiega w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Rozpoczyna ten, kto ostatnio wybrał się na wakacje samolotem lub najmłodszy z graczy.

Gracz początkowo obraca strzałką na dysku. Strzałka powinna wykonać przynajmniej jedno pełne okrążenie na dysku, w przeciwnym razie należy ponowić próbę.

• Strzałka wskazuje symbol kostki z 6 oczkami?

Masz szczęście! Możesz umieścić swojego misia na polu startowym o takim samym kolorze i zakręcić jeszcze raz strzałką na dysku.

• Strzałka wskazuje inny symbol kostki?

Niestety, nie udało się. Masz jeszcze dwie dodatkowe próby. Zakręć strzałką i spróbuj wylosować symbol kostki z 6 oczkami.

Ważne zasady dotyczące lotu misiów:

- Od momentu, kiedy misie opuszczą lotnisko poruszają się po trasie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Na trasie przemierzają ilość wysp odpowiadającą ilości oczek na wylosowanym symbolu kostki na dysku magnetycznym.
- Jeśli strzałka wskaże symbol kostki z 6 oczkami, gracz może polecieć jednym ze swoich misiów i ponownie zakręcić strzałką.
- Jeśli gracz na lotnisku ma jeszcze oczekujące na start misie i wylosuje symbol kostki z 6 oczkami musi wystawić jednego misia na polu startowym.
- Podczas lotu liczone są wszystkie pola, łącznie z tymi zajęтыми przez inne misie. Misie muszą pokonać całą trasę, czyli przelecieć całkowitą ilość pól wskazanych przez symbol kostki.
- Ten, kto wylądowuje na polu zajęтым przez innego misia, wyrzuca go z niego. Miś wraca na swoje lotnisko.
- Przy każdym ruchu gracz musi wylądować chociaż jednym ze swoich misiów na wolnym polu. Jeśli nie jest to możliwe, w tej kolejce gracz nie może wykonać ruchu swoimi misiami.
- Misie mogą lecieć tylko w stronę wysp o ich kolorze.
- Pola docelowe (wyspy) mogą zostać zdobyte tylko po wylosowaniu odpowiedniego wyniku na symbolu kostki.
- Misie, które trafiły na pola docelowe, nie mogą zostać z nich wyrzucone.

Koniec gry:

Wygrywa ten, kto jako pierwszy dotrze swoimi trzema misiami na pola docelowe, czyli wyspy.

