

Bukdácsoló lovasok – Hoppe Reiter

Gyűjtögetős, lóversenyes társasjáték 2–4 játékos részére
3–12 éves kor közötti gyermekek részére.
Három különböző játékvariációt tartalmaz.
Szerző: Susanne Gawlik
Illusztráció: Stefanie Klaben
Játékidő: 10 perc

Csodaszép napjuk volt a lovaknak a legelőn. Mókázhattak egész nap, de most már későre jár. A lovaknak gyorsan vissza kell ügetniük az istállójukba. Útjuk során segítségre lesz szükségük, hogy a számukra legfontosabb tárgyakat össze tudják gyűjteni. Vajon ki fog a legtöbbet segíteni a lovaknak, és kinek sikerül elsőnek visszajuttatnia a lovát az istállóba?

A játék tartalma

- 1 játéktábla
- 4 lófigura fából
- 4 kirakótábla, egyenként 7-7 kirakóelemmel
- 1 piros dobókocka
- 1 kék dobókocka
- 2 akadály fából (az Akadályverseny játékvariációhoz)
- Játékszabály

A játékról

A játékosoknak vissza kell hozniuk lovaikat a legelőről. Útjuk során különböző tárgyakat is össze kell gyűjteniük. A soron lévő játékos dob mindkét kockával, majd dobás után eldönti, hogy melyik kocka utasításait szeretné követni. Csak abban az esetben léphet be az istállóba a játékos a lovával, ha a kirakótábláját már teljesítette. A játék célja elsőként visszaérni a legelőről az istállóba.



Előkészületek

A legelső játék előtt óvatosan szedjük ki a kirakóelemeket a kartonkeretekből. Nyissuk szét a játéktáblát, és tegyük az asztal közepére. Minden játékos kapjon egy kirakótáblát, amit maga elé kell tennie, majd válasszon magának egy lófigurát, amit a legelőre kell tennie (a start mezőre). Készítsük elő a dobókockákat és a kirakóelemeket.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Az a játékos, aki legutoljára simogatott meg egy lovat, lehet a kezdőjátékos, és dobhat mindkét kockával.

A piros dobókocka mutatja meg, hogy hány mezőt léphetsz előre a lovaddal.



Importálta: **Gémker-Gémklub Kft.**
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

Bukdácsoló lovasok – Hoppe Reiter

Gyűjtögetős, lóversenyes társasjáték 2–4 játékos részére
3–12 éves kor közötti gyermekek részére.
Három különböző játékvariációt tartalmaz.
Szerző: Susanne Gawlik
Illusztráció: Stefanie Klaben
Játékidő: 10 perc

Csodaszép napjuk volt a lovaknak a legelőn. Mókázhattak egész nap, de most már későre jár. A lovaknak gyorsan vissza kell ügetniük az istállójukba. Útjuk során segítségre lesz szükségük, hogy a számukra legfontosabb tárgyakat össze tudják gyűjteni. Vajon ki fog a legtöbbet segíteni a lovaknak, és kinek sikerül elsőnek visszajuttatnia a lovát az istállóba?

A játék tartalma

- 1 játéktábla
- 4 lófigura fából
- 4 kirakótábla, egyenként 7-7 kirakóelemmel
- 1 piros dobókocka
- 1 kék dobókocka
- 2 akadály fából (az Akadályverseny játékvariációhoz)
- Játékszabály

A játékról

A játékosoknak vissza kell hozniuk lovaikat a legelőről. Útjuk során különböző tárgyakat is össze kell gyűjteniük. A soron lévő játékos dob mindkét kockával, majd dobás után eldönti, hogy melyik kocka utasításait szeretné követni. Csak abban az esetben léphet be az istállóba a játékos a lovával, ha a kirakótábláját már teljesítette. A játék célja elsőként visszaérni a legelőről az istállóba.



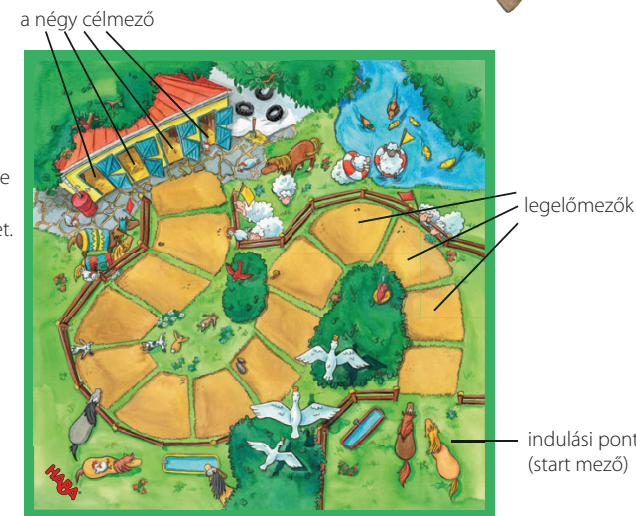
Előkészületek

A legelső játék előtt óvatosan szedjük ki a kirakóelemeket a kartonkeretekből. Nyissuk szét a játéktáblát, és tegyük az asztal közepére. Minden játékos kapjon egy kirakótáblát, amit maga elé kell tennie, majd válasszon magának egy lófigurát, amit a legelőre kell tennie (a start mezőre). Készítsük elő a dobókockákat és a kirakóelemeket.

A játék menete

A játék az óramutató járásának irányában halad. Az a játékos, aki legutoljára simogatott meg egy lovat, lehet a kezdőjátékos, és dobhat mindkét kockával.

A piros dobókocka mutatja meg, hogy hány mezőt léphetsz előre a lovaddal.



Importálta: **Gémker-Gémklub Kft.**
1092 Budapest, Ráday u. 30.
www.gemker.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részére
Fulladásveszély!

A kék dobókocka mutatja meg, hogy melyik kirakódarabot veheted el, és teheted a táblára. Például, ha a kék dobókockával egy patkószimbólumot dobsz ki, akkor egy patkó kirakódarabot tehetsz a játéktáblára.

A dobókockán a csillag szimbólum azt jelenti, hogy bármelyik kirakódarabodat felteheted a játéktáblára.

El kell döntened, hogy melyik dobókocka utasítását választod.

– Előrelépsz a lovaddal a piros dobókockával dobott értéknek megfelelő számú mezőt;

vagy

– Elveszel egy kirakóelemet, és leteszed azt a táblára.

Ezután a következő játékos kerül sorra, és dobhat a kockákkal.

Figyelem: csak azután viheted be a lovadat az istállójába, miután a kirakótábládat teljesen feltöltötted a hét különböző puzzle elemmel. Bizonyosodj meg arról, hogy minden elemet összegyűjtötted az istállódba lépés előtt.

A játék vége

Amint valamelyik játékos az összes elemet begyűjtötte, és a lovát is elsőként sikerült visszajuttatnia az istállójába, megnyeri a játékot. Igazán jól viselte gondját a lovának, miközben nem felejtett el semmit.

Játékvariációk

Egyszerű variáció

A játékot egyszerűsíthetjük, ha mindkét dobókocka utasításait végrehajtjuk. A játékos a körében, ha már nincs üres hely a kirakótábláján, csak a piros kocka utasítását hajtja végre, nem vesz el további kirakóelemet.

A következő két játékvariációban az alapjáték szabályait követjük az alábbi két változtatással:

Akadályverseny

A játék megkezdése előtt az egyik, vagy akár mindkét akadályt helyezzük el a játéktáblán, két legelőmező találkozásához. Ezeken az akadályokon a lovak nem tudnak átlépni, csak átugrani. Például: ha a játékos kettőt dob a dobókockával, és a lovával pont kétmezőnyire áll egy akadálytól, nem léphet előre, mert ez az érték kevés az akadály átugrásához.

Szóló kocka

A játékosnak a saját körében, még dobás előtt kell eldöntenie, hogy melyik kockával dob, és mindig csak egy kockával dobhat.

A szerzőről



Susanne Gawlik 1971-ben született Biedenkopf-ban. Végzettsége fogtechnikus, és családjával Hirzenhainban él. A Hoppe Reiter (Clippety-Clop)társasjátékot gyermekeinek, Jan Lucának és Niils Robinnak fejlesztette, akikben szintén megtalálható az anyjukra is jellemző szenvedély a társasjátékok iránt. Az volt Susanne nagy álma, hogy a HABA kiadó adja ki a társasjátékát, és ez valósággá vált.



Stefanie Kläßen Münchenben élő és dolgozó illusztrátor. „Foglalkozásában a legjobb dolog, hogy új világokat és figurákat tud életre kelteni napról-napra!”

A kék dobókocka mutatja meg, hogy melyik kirakódarabot veheted el, és teheted a táblára. Például, ha a kék dobókockával egy patkószimbólumot dobsz ki, akkor egy patkó kirakódarabot tehetsz a játéktáblára.

A dobókockán a csillag szimbólum azt jelenti, hogy bármelyik kirakódarabodat felteheted a játéktáblára.

El kell döntened, hogy melyik dobókocka utasítását választod.

– Előrelépsz a lovaddal a piros dobókockával dobott értéknek megfelelő számú mezőt;

vagy

– Elveszel egy kirakóelemet, és leteszed azt a táblára.

Ezután a következő játékos kerül sorra, és dobhat a kockákkal.

Figyelem: csak azután viheted be a lovadat az istállójába, miután a kirakótábládat teljesen feltöltötted a hét különböző puzzle elemmel. Bizonyosodj meg arról, hogy minden elemet összegyűjtötted az istállódba lépés előtt.

A játék vége

Amint valamelyik játékos az összes elemet begyűjtötte, és a lovát is elsőként sikerült visszajuttatnia az istállójába, megnyeri a játékot. Igazán jól viselte gondját a lovának, miközben nem felejtett el semmit.

Játékvariációk

Egyszerű variáció

A játékot egyszerűsíthetjük, ha mindkét dobókocka utasításait végrehajtjuk. A játékos a körében, ha már nincs üres hely a kirakótábláján, csak a piros kocka utasítását hajtja végre, nem vesz el további kirakóelemet.

A következő két játékvariációban az alapjáték szabályait követjük az alábbi két változtatással:

Akadályverseny

A játék megkezdése előtt az egyik, vagy akár mindkét akadályt helyezzük el a játéktáblán, két legelőmező találkozásához. Ezeken az akadályokon a lovak nem tudnak átlépni, csak átugrani. Például: ha a játékos kettőt dob a dobókockával, és a lovával pont kétmezőnyire áll egy akadálytól, nem léphet előre, mert ez az érték kevés az akadály átugrásához.

Szóló kocka

A játékosnak a saját körében, még dobás előtt kell eldöntenie, hogy melyik kockával dob, és mindig csak egy kockával dobhat.

A szerzőről



Susanne Gawlik 1971-ben született Biedenkopf-ban. Végzettsége fogtechnikus, és családjával Hirzenhainban él. A Hoppe Reiter (Clippety-Clop)társasjátékot gyermekeinek, Jan Lucának és Niils Robinnak fejlesztette, akikben szintén megtalálható az anyjukra is jellemző szenvedély a társasjátékok iránt. Az volt Susanne nagy álma, hogy a HABA kiadó adja ki a társasjátékát, és ez valósággá vált.



Stefanie Kläßen Münchenben élő és dolgozó illusztrátor. „Foglalkozásában a legjobb dolog, hogy új világokat és figurákat tud életre kelteni napról-napra!”