



Keresztül-kasul egészen a célig! Gekko Geronimo-t vissza kell juttatni a biztonságot nyújtó barlangjába. Utunkat keresztezik forró kövek és árnyékos ösvények. Úgyesen kombinálva biztosan sikerül megoldani a feladatot.

Ajánlott életkor: 7-99

Játékos szám: 1

Játékidő: 10 perc

**A doboz tartalma:**

30 feladatkártya (mindkét oldalán feladatokkal)

4 Gekko korong

1 ív matrica

A legelső játék megkezdése előtt a matricákat óvatosan vegyük le az ívről, és ragasszuk fel a fakorongokra.

A játék célja: juttassuk vissza Gekko figuránkat biztonságos barlangjába.



Importálja: Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
www.gemklub.hu



Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér  
Fulladásveszély!  
Származási hely: Kína  
Gyártó: ThinkFun



Keresztül-kasul egészen a célig! Gekko Geronimo-t vissza kell juttatni a biztonságot nyújtó barlangjába. Utunkat keresztezik forró kövek és árnyékos ösvények. Úgyesen kombinálva biztosan sikerül megoldani a feladatot.

Ajánlott életkor: 7-99

Játékos szám: 1

Játékidő: 10 perc

**A doboz tartalma:**

30 feladatkártya (mindkét oldalán feladatokkal)

4 Gekko korong

1 ív matrica

A legelső játék megkezdése előtt a matricákat óvatosan vegyük le az ívről, és ragasszuk fel a fakorongokra.

A játék célja: juttassuk vissza Gekko figuránkat biztonságos barlangjába.



Importálja: Gém Klub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30./B  
www.gemklub.hu



Figyelem!  
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermek részér  
Fulladásveszély!  
Származási hely: Kína  
Gyártó: ThinkFun

### A játék menete

1, válasszunk ki egy feladatkártyát



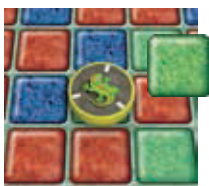
3, ugorjunk a Gekko korongunkkal kőről kőre.



2, vegyük magunkhoz az 1-es számmal jelölt Gekko korongot, és helyezzük el a kiinduló pontra.




4, jutassuk el barlangjáig.



### A játék szabályai

Gekko figuránkat mindig csak horizontális vagy vertikális irányban helyezhetjük át egy újabb mezőre. A játék elején csak 1 mezőt léphetünk vele, pontosan annyit, amennyit korong mutat.

 Amint magunk mögött hagyjuk a piros színű mezőket, mozgásunk sebessége begyorsul. Vegyük magunkhoz a 2-es számú fakorongunkat és tegyük a játékmzőn lévő korong tetejére.

Ezután a Gekko figuránkkal már 2 mezőt léphetünk, figyelmem kívül hagyva a lépések közötti mezőket. Amint ismét elhagytuk a piros mezőt, helyezzük a 3-as számú korongot a második korongra, ezáltal a Gekko már ugrani tud tovább.

### A játék menete

1, válasszunk ki egy feladatkártyát



3, ugorjunk a Gekko korongunkkal kőről kőre.



2, vegyük magunkhoz az 1-es számmal jelölt Gekko korongot, és helyezzük el a kiinduló pontra.




4, jutassuk el barlangjáig.



### A játék szabályai

Gekko figuránkat mindig csak horizontális vagy vertikális irányban helyezhetjük át egy újabb mezőre. A játék elején csak 1 mezőt léphetünk vele, pontosan annyit, amennyit korong mutat.

 Amint magunk mögött hagyjuk a piros színű mezőket, mozgásunk sebessége begyorsul. Vegyük magunkhoz a 2-es számú fakorongunkat és tegyük a játékmzőn lévő korong tetejére.

Ezután a Gekko figuránkkal már 2 mezőt léphetünk, figyelmem kívül hagyva a lépések közötti mezőket. Amint ismét elhagytuk a piros mezőt, helyezzük a 3-as számú korongot a második korongra, ezáltal a Gekko már ugrani tud tovább.

**Fontos: ha a Gekko figuránkkal a célmezőt átugorjuk ez által, akkor ezt a feladatot elhibáztunk, és vissza kell lépnünk a start mezőre.**



Abban az esetben, ha a figuránkkal kék mezőre lépünk, mozgásunk sebessége lelassul. Ekkor vegyük le a legfelső korongot, és mozgásunkat a szerint kövessük, amit a jelenlegi korong mutat.

Fontos: amint az utolsó fakorongot is el kell távolítanod a kék mezőkre való lépések száma miatt, újra kell kezdeni a feladatot a start mezőről.



Zöld mezőre való lépés esetén a figuránk sebessége nem változik.



A feladatot sikeresen teljesítettünk, amint Gekko figuránkkal a zöld gekko-mezőre léptünk.

**Fontos: ha a Gekko figuránkkal a célmezőt átugorjuk ez által, akkor ezt a feladatot elhibáztunk, és vissza kell lépnünk a start mezőre.**



Abban az esetben, ha a figuránkkal kék mezőre lépünk, mozgásunk sebessége lelassul. Ekkor vegyük le a legfelső korongot, és mozgásunkat a szerint kövessük, amit a jelenlegi korong mutat.

Fontos: amint az utolsó fakorongot is el kell távolítanod a kék mezőkre való lépések száma miatt, újra kell kezdeni a feladatot a start mezőről.



Zöld mezőre való lépés esetén a figuránk sebessége nem változik.



A feladatot sikeresen teljesítettünk, amint Gekko figuránkkal a zöld gekko-mezőre léptünk.