

AZ UTOLSÓ MEZŐ

Ha végigértél az erdőn, és elérkezel a startmezőre, itt maradhatsz, és elvehetsz egy tetszés szerinti kincset. Ha még nem találd meg az öt különböző kincset, újra el kell indulnod az ösvényen!

A JÁTÉK VÉGE

Amint összegyűjtöd az öt különböző kincset, megnyerted a játékot.

A VARÁZSLATKÁRTYÁK LEÍRÁSA

Három különböző típusú varázslat van: némelyiket minden köröd után végre kell hajtani, másokat minden mozgás után (így akkor is, ha egy másik játékos lépett a figurájával), és van olyan is, amit minden alkalommal végre kell hajtani.

Azt, hogy mikor kell végrehajtani a varázslatot, ezek a szimbólumok jelzik:



Ezt a varázslatot minden köröd után végre kell hajtani.



Ezt a varázslatot mindenkinek a köre után végre kell hajtani.



Ezt a varázslatot folyamatosan végre kell hajtani.



Gigi GNOMO

Egy varázslatos játék
2-4 játékos részére
5 éves kortól

Lili, Tomi, Hanna és Olivér talált egy régi könyvet a padláson. A könyv a nagypapájuké volt, aki réges-régen ebbe a könyvbe írta le az erdő titkait. A gyerekek átlapozzák a könyvet, és megtalálják a nagypapa feljegyzéseit az erdei manók csodálatos kincséről, amely a mesék szerint az erdőben rejtőzik. Őltsd magadra az egyik gyerek szerepét, és kutasd át az erdőt az elrejtett kincs öt darabja után! De légy óvatos, mert Gigi, a manó varázslatot mond rád, ha rájön, hogy a családja kincseit keresed!

A JÁTÉK CÉLJA

Találd meg a manócsalád öt kincsét, vidd őket haza elsőként, és nyerd meg a játékot!

A JÁTÉK TARTALMA

1 játéktábla forgó kerékkel

10 fa

4 játékgigura

20 kincslapka

3 dobókocka

4 kincstábla

50 varázskártya

Importálja:
Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu



Figyelem!
Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére.
Fulladásveszély!

ELŐKÉSZÜLETEK

Vegyetek ki mindent a játék dobozából, állítsátok össze a táblát, majd fektessétek vissza a dobozba úgy, ahogy az illusztráción is látható.

Az első játék előtt a matricát ragasszátok fel a műanyag dobozbelső megfelelő részére.

Ezután csúsztassátok be a fákat a megjelölt helyekre a tábla és a doboz pereme közé. Egy hely üresen marad.



Tipp: a fák becsúsztatásánál két lehetőségetek van:

– Nézzétek meg jó alaposan, hogy melyik fa hova kerül, és próbáljátok megjegyezni, hogy hol rejtőznek a kincsek

– Ne nézzetek oda, amikor a fákat becsúsztatjátok. Kérjétek meg egy felnőttet, hogy csúsztassa be a fákat, így nem tudjátok majd, hol rejtőznek a kincsek. Így még izgalmasabb lesz a keresés!

A kincslapkákat és a dobókockákat tegyétek a tábla mellé. Keverjétek meg a varázskártyákat képpel lefelé, és a paklit tegyétek az asztalra úgy, hogy mindenki elérje. Ezután mindenki válasszon egy játékfigurát, és tegye a táblán a start mezőre. Kezdődhet a játék!

A JÁTÉK MENETE

A játékosok az óramutató járása szerint kerülnek egymás után sorra. A játékot az kezdi, aki legutoljára járt erdőben. Dobjon mindhárom kockával.

Vannak lábnyomok a kockákon?

Lépj előre a figuráddal legfeljebb annyi mezőt, ahány lábnyomot látsz a kockákon. Nem kell a teljes összeget lelépned, de legalább egy mezőt mindenképp lépj előre. Nem léphetsz viszont hátrafelé.

Megjegyzés: ne számold azokat a lyukakat és mezőket, ahol már áll egy figura. Ezeket a helyeket ugord át.

A mezőn, ahova megérkeztél, egy kincs látható. Találd meg ezt a kincset! Emeld fel az egyik fát a tábla széléről!

Pontosan ugyanaz a kincs látható a fán, mint a mezőn, ahova léptél? Tökéletes! Megtaláltad a megfelelő kincset.

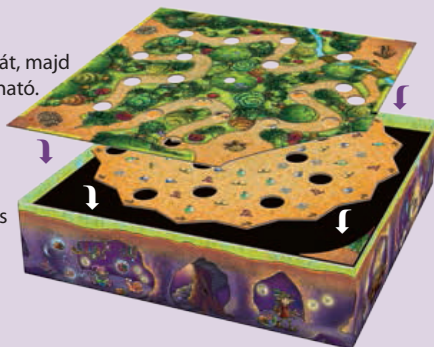
– Ha még nincs előtted ilyen kincslapka, most elveheted, és a kincstáblára teheted.

Minden kincsből legfeljebb egy lapka lehet a kincstáblán.

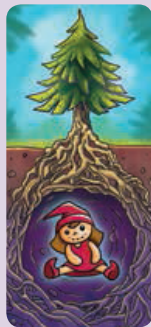
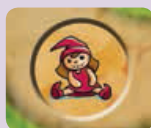
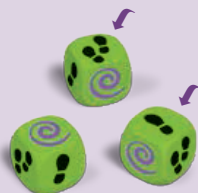
– Ha már van előtted ilyen kincslapka, feloldozhatod magad a manóvarázs alól, ha van ilyen varázs a gyűjteményedben. A manóvarásról később, a porfelhőkkel együtt mesélünk majd. Tedd csak a varázskártyát képpel felfelé a húzópakli mellé, ez lesz a dobópakli.

Ezután tedd vissza a fát a tábla és a doboz pereme közé, de ne ugyanoda, ahonnan elvetted. Arra a helyre tedd, amelyik a köröd elején üres volt.

Fontos: a fák helye mindenképp változik, amikor a megfelelő kincset sikerült megtalálni.



start mező

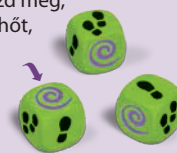


Nem ugyanaz a kincs látható a fán, mint a mezőn, ahova léptél? Rossz hír! Nem a megfelelő kincset találtad meg. Tedd vissza a fát a tábla és a doboz pereme közé ugyanoda, ahonnan elvetted.

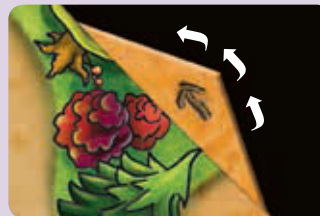
Vannak porfelhők a kockákon?

Léptél a figuráddal, vagy nincsenek lábnyomok a kockákon? Nézd meg, hogy látsz-e porfelhőt valamelyik kockán. Ha nem dobtál porfelhőt, a következő játékos kerül sorra.

Ha dobtál egy vagy több porfelhőt, mozgasd előre a tábla alatti kereket annyi lépéssel, amennyi porfelhőt dobtál. Figyelj a nyíl irányára. Próbáld a kereket a lehető leggyorsabban és leg- egyenletesebben forgatni. Amint legalább egy figura beleesett egy lyukba, ne forgasd tovább a kereket. Hagyd figyelmen kívül a további porfelhőket.



A kerék tovább forog



Minden játékfigurát, amely egészen a kalapjáig beleesik egy lyukba, foglyul ejtett Gigi, a manó. Gigi pedig varázslatot mond rájuk. Minden játékos, akinek a figurája beleesett egy lyukba, húzzon egy lapot a varázskártyák paklijából. Ez mutatja meg a manó varázslatát.

Elkaptak?

Mutasd meg a többieknek a varázskártyát, amit húztál, hogy tudják, milyen varázslatot mondtak rád. Végre kell hajtandod a kártyán látható akciót, amíg fel nem szabadulsz a varázslat alól vagy amíg újabb varázslatot nem mondanak rád. A többiek örömmel emlékeztetnek majd...

A különböző varázslatok listája a szabálykönyv végén található.

Ha már van varázslatkártyád, amikor újat kell húznod, akkor a régebbi varázslatkártyádat dobd el, és az új varázslatot hajtsd végre. Egyszerre csak egy varázslatkártya lehet előtted.

Ezután vedd ki a figurádat a lyukból, és lépj vele vissza az ösvényen a legközelebbi tisztásig.

Megjegyzés: az erdei tisztások csak a visszafelé lépésnél számítanak. Az előre haladás során semmi jelentőségük. Ezután a következő játékos kerül sorra.

Erdei tisztások:



Példa: Hannára varázslatod mondott a manó. Visszalép a legközelebbi tisztásra a figurájával.

Egy varázslat megtörése

Ha olyan kincset találsz, amelyen már van, azzal megtöröd a rajtad lévő varázst, tedd a varázslatkártyát a dobópakliba (lásd feljebb).

Úgy is megtörheted a varázslatot, ha visszaadsz egy korábban megszerzett kincset. Mivel ezzel elveszted a kincset, újra meg kell találnod ahhoz, hogy megnyerd a játékot.

