

visszakapod az összes galacsinodat, és egy erdőkorongoddal betömheted valamelyik mélyedést a táblán. Ha ez volt az utolsó korongod, azonnal megnyered a játékot.

FONTOS: a jobb célzás érdekében a lejtődet elmozdíthatod, ám a táblához közelebb nem viheted.

A játék vége

Aki elsőként használja fel mindhárom korongját a táblán lévő mélyedések betömésére, az nyeri a játékot. Ehhez mindhárom golyódat be kell gurítanod a mélyedésekbe háromszor egymás után, mindhárom alkalommal lezárva egy-egy mélyedést valamelyik korongoddal.

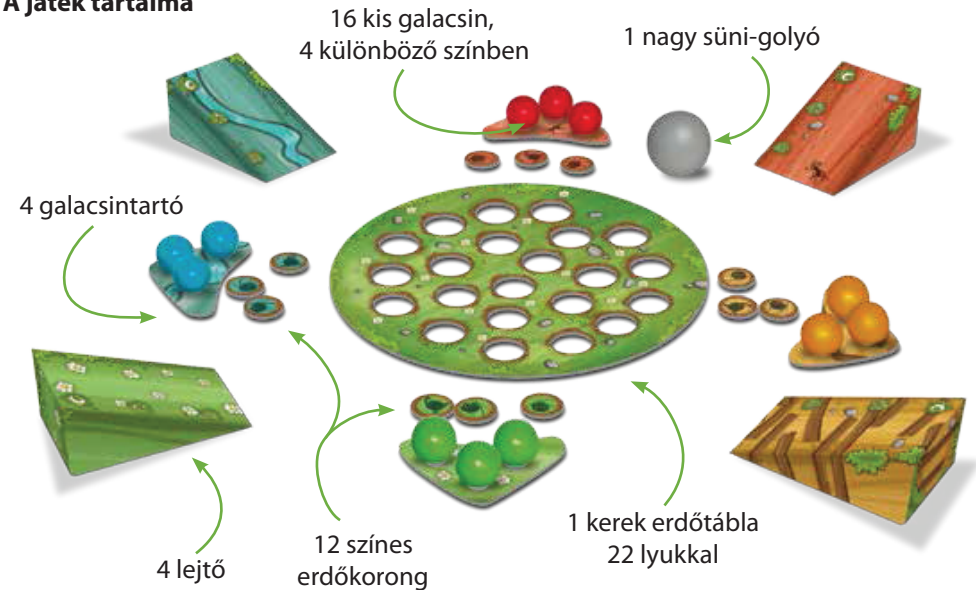


Galacsinfutam

Egy gördülékeny játék 2-4 játékos részére, 5 éves kortól

A ganajtúró bogarak élelmet gyűjtenek a kicsinyeiknek. Galacsinjukat fáradhatatlanul görgetik át az egész erdőn, fel a domb tetejére. Szeretett gyermekeik a völgyben várnak rájuk. Egy apró lökés is elég, és a galacsinok már gurulnak is lefelé a domboldalon, majd megállnak a mélyedésekben. Szélszész, a huncut kis süni nem akar kimaradni a mókából, összegömbölyödik hát, és vadul nekilődül ő is a lejtőn - teljesen szétszórva az útjába akadó galacsinokat. Ki lesz az első, akinek sikerül az összes galacsinját biztonságban célba juttatnia?

A játék tartalma

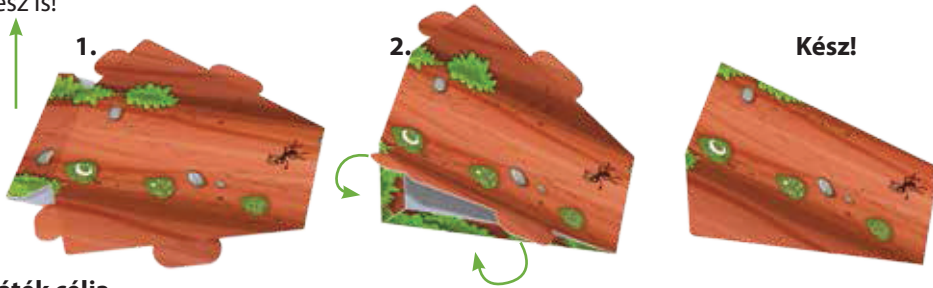


Importálja: Gémklub Kft. 1092 Budapest,
Ráday u 30 www.gemklub.hu

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

A lejtők előkészítése

1. Állítsátok fel a lejtő hátsó falát
2. Az oldalsó részeket és a füleket a szélek mentén behajlítva illesszétek a megfelelő nyílásokba - kész is!



A játék célja

Az első, akinek sikerül a galacsinokat ügyesen legurítva betöltenie a táblán lévő lyukakat a három erdőkorongjával, megnyeri a játékot.

Előkészületek

A legelső játék előtt a korongokat óvatosan nyomkodjátok ki a táblából, és válogassátok szét őket a hátoldaluk színe alapján. A barna hátoldalú korongokra a játékban nem lesz szükség, de tartalékként megtarthatjátok őket.

Minden játékos válasszon egy lejtőt, valamint vegyen el egy színből 3 erdei talaj korongot, 1 galacsintartót és 3 galacsint. A galacsinokat tegyétek magatok elé a galacsintartóba.

FONTOS: ha ketten játszottok, mindenki négy galacsint kap, nem hármat.

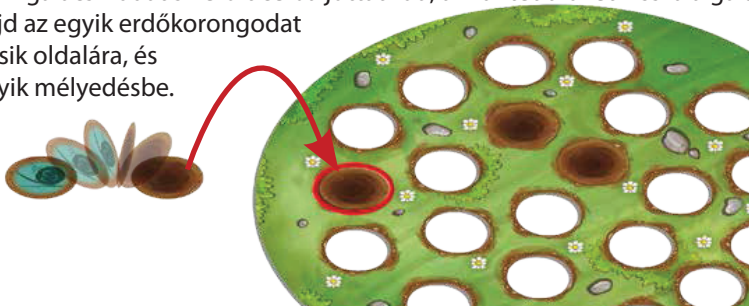
Ha lehet, sima felületű asztalon vagy a padlón játsszatok. A kerek erdőtáblát tegyétek középre úgy, hogy mindenki könnyen elérje, a lejtőjét pedig mindenki ugyanakkora távolságra (kb. két lejtőnyire) tegye a tábla szélétől.

A süni-golyót tegyétek a tábla közelébe úgy, hogy a lejtőkről legurított galacsinoknak ne legyen útban. A játékot az kezdi, aki a legjobban össze tud gömbölyödni.

A játék menete

A játékosok az óramutató járása szerint következnek egymás után. Amikor egy játékos sorra kerül, megpróbálja az egyik galacsinját a lejtője bármely pontjáról legurítva az erdőtábla valamelyik mélyedésébe juttatni. Ha a galacsin a táblán kívül áll meg, akkor a galacsint tedd vissza a galacsintartódba. Akár sikerült pontosan céloznod, akár nem, ezután a következő játékos kerül sorra.

Ha mindhárom galacsinodat sikerült célba juttatnod, akkor tedd őket vissza a galacsintartódba, majd az egyik erdőkorongodat fordítsd a másik oldalára, és tedd valamelyik mélyedésbe.



A korongok különleges képességei

A táblán lévő lyukak betöméséhez bármelyik erdőkorongodat használhatod. A korongok mindegyike egy különleges akció végrehajtására jogosít fel. Ezt az akciót azonnal végrehajthatod.



- guríts még egy galacsinnal
- guríts a süni-golyóval
- add vissza bármelyik, már a táblán lévő galacsint a tulajdonosának

Ha valamelyik galacsinod már a táblán van, de még nem valamelyik mélyedésben áll, akkor nem számít, vagyis akkor sem tömhetsz be egy lyukat, ha a másik két galacsinod már célba ért valamelyik mélyedésbe. Ilyen esetekben a következő köröd elején vedd el a tábláról az ott lévő, még nem valamelyik mélyedésben pihenő galacsinodat, és guríts vele a szabályoknak megfelelően, vagy próbáld meg a süni-golyó segítségével belökni valamelyik mélyedésbe.



FONTOS: A lejtők elég meredek, így a galacsinok nagyon fel tudnak gyorsulni. Érdemes lehet nem a lejtő legtetejéről indítani őket, nehogy túllőjünk a célon. A lejtőn lévő állatképek jelzik, hogy honnan milyen sebességgel gurul a tábla felé a galacsin: nagyon gyorsan (süni), nem annyira gyorsan (szarvasbogár) vagy lassan (csiga).

A süni-golyó



Ha már legalább egy saját galacsinod a tábla valamelyik mélyedésében pihen, akkor a körödben dönthetsz úgy, hogy nem egy galacsinodat gurítod le a lejtőn, hanem a süni-golyót.

Ha a süni-golyót választod, akkor ebben a körben saját galacsint nem guríthatsz. Cserébe megpróbálhatod a többiek galacsinjait kilöknöd a tábláról.

Ehhez a legjobb módszer az, ha a lejtő legtetejéről, az ellenfelek galacsinjait megcélozva gurítasz. Az összes olyan galacsin, amit sikerül kilöknöd a tábláról, visszakerül tulajdonosa galacsintartójába (ha saját galacsinodat is sikerül kilöknöd, az hozzád kerül vissza). Ezután a süni-golyót újra tegyétek félre.

FONTOS: csak akkor guríthatsz a süni-golyóval, ha már legalább egy saját galacsinodat célba juttattad.

Galacsinok harca

Ha már több galacsin is van a táblán, jó ötlet lehet a saját galacsinodat a lejtő legtetejéről útnak indítani. Így a nagyobb sebesség miatt nagyobb eséllyel tudod az ellenfeleid galacsinjait kilöknöd. Az így kilökött galacsinok is visszakerülnek tulajdonosuk galacsintartójába. Ha szerencséd van, akkor az is előfordulhat, hogy a kilökött galacsinok segítségével a sajátod annyira lelassul, hogy végül megáll valamelyik mélyedésben. Persze azt is megpróbálhatod, hogy egy galacsinnal lökőd be a már táblán lévő, de még nem mélyedésben pihenő galacsinodat valamelyik lyukba. Ha egy galacsinod a táblán van, az összes többi pedig valamelyik mélyedésben, akkor ha valamelyik ellenfeled az utolsó golyódat is egy mélyedésbe löki, azonnal