

BISON



Izgalmas taktikai játék

Alex Randolph-tól, 2 játékos részére, 7 éves kortól

A föld megremeget, a távolban hatalmas porfelhő gomolyog. A paták mennydörgése bezengi a préri messzeségét. Ez nem sok jót ígér a folyó mögött fekvő indiánfaluban élőknek... egy csorda bölény vágtazik az indiánfalu felé. Vajon sikerül az indián főnöknek a négy kutya segítségével megállítani a bölényeket és megmenteni a falut? Vagy a bölénycsorda feltartóztathatatlanul átkel a második folyón?

A játék tartalma:

- 1 játéktábla
- 11 bölény
- 1 indián
- 4 kutya
- 1 játékszabály



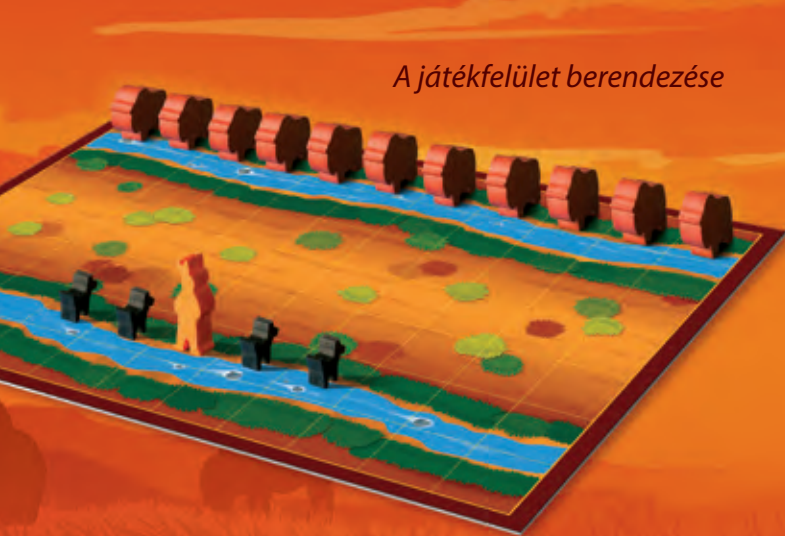
A játék célja:

A két játékosnak különböző céljai vannak: Aki a 11 bölénnyel van, az megpróbálja az egyik állatot a játéktábla vele szemben fekvő oldalára átjuttatni. A másik játékos célja, hogy ezt megakadályozza, az indián és a 4 kutya segítségével elfogja, vagy megállítsa a bölényeket.



A játék előkészítése:

A játéktáblát fektessük az asztal közepére. A 11 bölényt állítsuk fel az egyik oldalon egy egyenes vonalban a folyó mögött. Az indiánt állítsuk a középső mezőre közvetlenül a szemközti folyó elé tőle jobbra és balra 2-2 kutyát állítsunk.



A játéktábla berendezése

A játék menete:

A játékosok felváltva lépnek egyik figurájukkal. A lépést a bölény kezdi.

A lépések:

A **bölények** lépésükben csak 1 mezőt léphetnek egyenesen előre, az előttük fekvő üres mezőre. Átkelhetnek a folyókon, de sem az indiánt, sem a kutyákat nem támadhatják meg.

A **kutyák** tetszés szerinti szabad mezőn áthaladva bármilyen távolságra léphetnek vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan. De nem léphetnek a folyók mögötti földekre (a játéktábla utolsó sora mindkét oldalon) csak a folyók közötti területeken mozoghatnak. A bölényeket a kutyák nem támadhatják meg, de megakadályozhatják őket a továbblépésben úgy, hogy eléjük állnak.

Az **indián** bármilyen irányba léphet, de lépésenként csak 1 mezőt. Ő sem léphet a folyók mögötti földekre (a játéktábla utolsó sora mindkét oldalon) ő is csak a folyók közötti területeken mozoghat. Ő azonban megtámadja a bölényeket. Ha olyan mezőre lép, amelyiken egy bölény áll, akkor azt elfogja, az elfogott bölény kikerül a játékból.

A forduló vége:

Egy forduló akkor ér véget, amikor

- egy bölény áthalad a második folyón, VAGY
- az indián elfogott minden bölényt, vagy mindet megállította a kutyáival, és így egy bölény sem tud többet lépni

Ezután a játékosok szerepet cserélnek.

A játék vége:

A játék akkor ér véget, amikor egy játékos indiánnal és a 4 kutyával valamint a bölényekkel is nyert egy-egy fordulót. Ez a játékos a játék nyertese.

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnikbp.hu

www.facebook.com/PiatnikBudapest

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz! Fulladásveszély! Őrizze meg a címet.