

SPEEDY ROLL

Egy izgalmas sündisznógurító verseny
1-4 játékos részére, 4 éves kortól

A sűrű erdő lombkoronája alatt az avarban vidáman bukfacező sündisznók sietnek az odújuk felé vezető úton. Gurítsd a „sünilabdát” ügyesen, és gyűjts össze sok - sok almát, levelet és gombát. Minél több dolgot gyűjtesz, annál hamarabb hazaér az erdei úton a sünöd.

A JÁTÉK TARTALMA

1 sünilabda



1 ragadós süni pófa



„Ragaszd a sünilabdára, biztosan jól fog kinézni!”

1 róka



4 sündisznó piros, sárga, zöld és kék színekben



7 mindkét oldalon használható játéktábla-rész



1 starttábla sündisznóval



1 játéktábla házzal



1 játéktábla rókával

4 játéktábla-rész az utakkal



18 tapadós erdei kincs:

6 gomba



6 alma



6 levél



1 játékszabály

A JÁTÉK CÉLJA

A "Speedy Roll" játékot 2 változatban játszhatjátok: verseny vagy kooperatív. Mindkét változatban az a cél, hogy a sünöket a leggyorsabban hazajuttassátok. Ehhez a sünilabdát olyan ügyesen kell végiggurítani az erdő talaján, hogy a szükséges erdei kincs (alma, gomba, levél) rátapadjon.

A VERSENY JÁTÉKVARIÁCIÓBAN

a sünök egymás ellen versenyeznek. Az a játékos győz, aki elsőként juttatja a házba a sündisznóját.

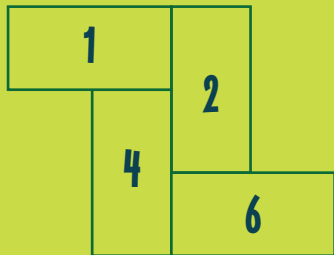
A KOOPERATÍV JÁTÉKVARIÁCIÓBAN

közösen segítetek egy süninek meglógni a róka elől! A cél az, hogy a sündisznó hazaérjen, mielőtt a róka utolérné.

A CÉL:

ÍGY KÉSZÍTSÉTEK ELŐ A JÁTÉKOT:

Az első játékhoz javasoljuk, hogy állítsátok össze az 1*, 2, 4, és a 6-os játéktábla-részeket, ahogyan az ábrán látjátok:



Megjegyzés:
a játéktábla-részek összeillesztésekor ügyeljenek arra, hogy az erdei út mindig folytatódjon.

A későbbi játékokban majd tetszések szerint állíthatjátok össze a játéktábla-részeket. Csak arra figyeljenek, hogy az erdei út elején mindig a sün legyen, és a végén a ház álljon.



Ebben a változatban nem használjátok a rókat és a róka játéktábla-részt. Ezek maradjanak a játék dobozában.



Minden játékos válasszon egy színt és vegye el a sünt a kiválasztott színben, majd állítsa azt a starttáblán látható sündisznóra. Négy játékosnál kevesebb esetén a megmaradt sünt tegyék vissza a játék dobozába.

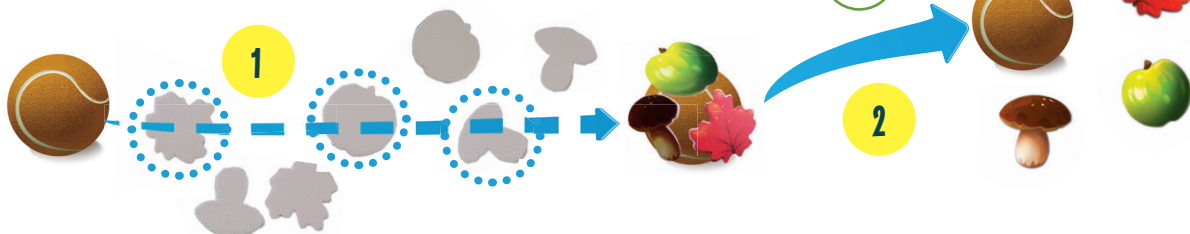
Lefordítva keverjétek össze a 18 erdei kincset, és terítsétek szét őket az asztal közepén, ez lesz az „erdő talaja”, ahol az erdei kincseket gyűjtitek.

KEZDŐDHET A JÁTÉK!

A soron lévő játékos a következőket teszi:

1 Elgurítja a sünilabdát. A játékos megpróbálja az erdő talaján úgy végiggurítani a sünilabdát, hogy minél több erdei kincs rátapadjon.

2 Összegyűjti az erdő kincseit. Az erdő minden olyan kincsét, ami a bolyhos sünilabdához ragadt, vagy amit átfordított úgy, hogy a képe felfelé néz, a játékos összegyűjtötte, ezért ezeket felfordítva maga elé teheti.



A KOOPERATÍV JÁTÉKVARIÁCIÓ

Az első játékhoz javasoljuk, hogy állítsátok össze az 1*, 4, 5-ös és a 6-os játéktábla-részeket valamint a játéktábla-részt rókával, ahogyan az ábrán látjátok:



A későbbi játékokban majd tetszések szerint állíthatjátok össze a játéktábla-részeket. Arra figyeljenek, hogy az erdei út elején mindig a sün legyen, közvetlenül felette a róka játéktábla-rész álljon, és a végére a ház kerüljön.



A rókat állítsátok a róka mezőre a megfelelő játéktábla-részen.



Válasszatok ki közösen egy sündisznót bármilyen színben, amit a starttáblán látható sündisznóra állítotok. A megmaradt sünt tegyék vissza a játék dobozába.

A kooperatív játékszabályok alkalmazásával egyedül is játszhattok, mert ezek a szabályok érvényesek 1 játékosra is.

Megjegyzés: ha már nagyon ügyesek vagytok a játékban, akkor játszhattok a speciális szabályokkal, amiket a játékszabály utolsó oldalán találtok.

3 Lép a sünfigurájával.

Minden összegyűjtött alma, levél és gomba után a sünfigurájával léphet (kooperatív variációban a közös sünfigurával lép) az erdei úton a szomszédos mezőre, ami a megfelelő motívumot mutatja:

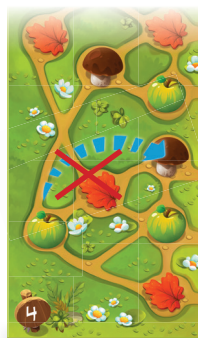


A következő szabályokkal:

- Mindig követnie kell az utat, és egy mezőt sem hagyhat ki. Nem léphet át olyan mezőt, aminek megfelelő erdei kincset nem gyűjtötte be.
- A játékos a lépésében az erdei kincsek minden darabját csak egyszer használhatja. A megmaradt erdei kincseket nem teheti el a következő lépéséhez.

Nem léphet a sünfigurával, ha:

- 5 vagy több erdei kincset gyűjtött a sünilabdával.
- egyetlen erdei kincset sem gyűjtött, vagy nem gyűjtött olyan erdei kincset, ami a következő lépéshez szükséges lenne



Nem léphetsz, ha csak 1 gombát gyűjtöttél, mivel egyik szomszédos mezőn sincs gomba. Továbbá nem ugorhatsz át egy mezőt sem. A lépésed végét ért, a következő játékos jön.

A róka mozgatása (kooperatív játékvariációban)

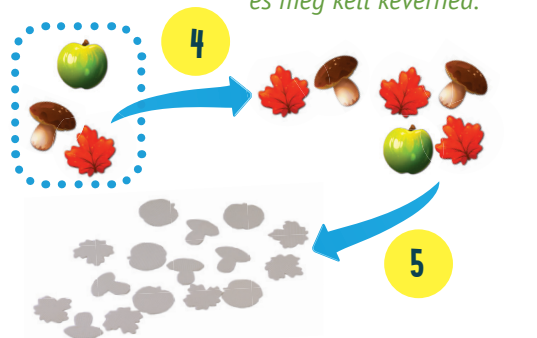
Miután léptetek a sünfigurával 1 mezőt, 2 mezőt léptetek kell a rókával is. A róka mindig az erdei út legrövidebb ösvényén jár!

4 Az erdei kincsek elrakása.

Miután a játékosok léptek, egy közös kupacba, a tábla mellé teszik az összegyűjtött erdei kincseket.

5 Az erdei kincsek ellenőrzése.

Négy vagy annál több erdei kincs van egy fajtából a közös kupacban? Akkor minden erdei kincset lefordítva tegyetek vissza a többi közé, majd keverjétek össze őket.



4 levél van a közös kupacban, ezért az összes erdei kincset felordítva vissza kell tenned középre, és meg kell keverned.

A JÁTÉK VÉGE

A VERSENY JÁTÉKVARIÁCIÓ

Amikor az egyik játékos a sünfigurájával eléri a házat, azt a fordulót még végigjátsszátok. Minden játékos, aki a sünfigurájával elérte a házat győzedelmeskedett a játékban!

A KOOPERATÍV JÁTÉKVARIÁCIÓ

Amint közösen a sünfigurával elértétek a házat, győztetek a játékban. Ha a róka olyan gyors volt, hogy utolérte a sünfigurátokat, tehát arra a mezőre lépett, amelyiken a sünfigurátok áll, akkor sajnos a róka győzött.

Megjegyzés: a sünházba bármelyik erdei kincsel beléphetek.



MÉG TÖBB JÁTÉKÉLMÉNY!

Aki már nagyon gyakorlott a játékban, az biztosan örülni fog a speciális szabályoknak, amikkel még több játékelményt élhetnek át a játékban. Először válasszatok a haladó vagy a profi játékvariációk közül. Ezután minden gurításkor nézzétek meg, hogy a süni milyen erdei kincs mezőn áll, és az alábbi táblázat szerint gurítsatok.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK A HALADÓ JÁTÉKOSOKNAK



ÜGYETLEN KÉZZEL
a sünilabdát az ügyetlenebb kezetekkel kell gurítanotok.

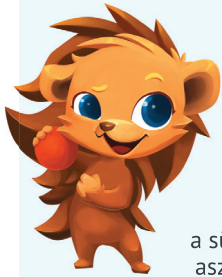


KÖNYÖKKEL AZ ASZTALON
a sünilabdát úgy kell elgurítanotok, hogy a könyökötöket letámasztjátok az asztalra.

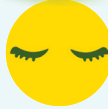


HÜVELYKUJJ NÉLKÜL
a sünilabdát úgy kell elgurítanotok, hogy nem érintitek a hüvelykujjatokkal.

SPECIÁLIS SZABÁLYOK A PROFI JÁTÉKOSOKNAK



PÖCKÖLVE
a sünilabdát tegyétek az asztalra, majd pöckölve juttassátok az erdei kincsekre.



SZEMET BECSUKNI
a sünilabdát becsukott szemmel kell gurítanotok.



LEEJTVE
a sünilabdát 10 cm magasságról az asztalra kell ejtenetek úgy, hogy továbbguruljon az erdei kincsekre.

Megjegyzés: Az első gurításhoz használjátok az ügyetlenebb kezeteket.



VAD RÓKA (kooperatív változat)

- Indítsátok a rókát a rókás játéktábla-rész egy előrébbi mezőjéről. Minél előrébb kezd a róka, annál nagyobb kihívást jelent a „süncsapat” számára.
- Léptessétek a rókát 3 mezőt (2 helyett) minden egyes süni után.

Minél közelebb kezd a róka ...



... annál nagyobb a győzelem!

Ezen opciók közül néhányat vagy akár az összeset kombinálhatjátok a játéktábla-részek tetszés szerinti összeállításának lehetősége mellett.



© 2018 Lifestyle Boardgames Ltd., Russia.
All rights reserved.
www.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM

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.piatnik.hu
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!

Függőlegesvesztély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.