

HU

Redwoods

4-8 ÉV



Redwoods

Tartalomjegyzék



1x



1x



1x



1x



11x



5x



1x



1x



Hol volt, hol nem volt, élt egyszer egy kislány, akit Kis Piroskának hívtak, és kiment az erdőbe virágot szedni. De vigyázz, a nagy, gonosz farkas lesben áll! Egyesítsétek erőiteket, és segítsetek neki virágokat szedni, és biztonságban hazajutni, mielőtt a farkas elkapja! A játék célja: Gyűjtsd össze mind az 5 virág alakú lapkát, mielőtt a farkas eléri a házat. Játék előkészítése:

- Helyezd a játéktáblát az asztal közepére. • Keverd meg a 11 kerek lapkát, és helyezd őket képpel lefelé a fahasábokra. • Helyezd a Piroška figuráját a piros fahasáb tetején lévő lapkára.
- Helyezd a farkast a nagymama házához vezető ösvény elejére. • Helyezz el 5 virág alakú lapkát a bal felső sarokba.
- Helyezd a kosarat szín szerint, a fahasábok közepére.
- Keverd meg és helyezz 4 vadászkártyát képpel lefelé a játéktéren kívülre.



Játék:

A legfiatalabb játékos kezd, majd a játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik.

A köre alatt az aktív játékos dob a kockával, és a nyíl irányába, a kocka által jelzett számú mezővel mozgatja a Piroškát.

Piroška és a farkas egy lefelé fordított csempére landol

1/ A játékosnak be kell jelentenie, hogy szerinte mit talál közöttük: virágot, farkast vagy vadászt. **Megjegyzés:** Ha a lapkát még soha nem

fordították meg, akkor csak egy hipotézist állíthat fel. Ha már kiderült, akkor a memóriájára kell hagyatkoznia.

2/ A játékos megfordítja a lapkát, és képpel felfelé hagyja.

Ha helyesen tippel, akkor végrehajtja a megfelelő hatást, és a lapkát képpel felfelé hagyja:

Virág: Válassz egy virágot a bal felső sarokban lévő rétről, és tedd a kosaradba.

Farkas: Semmi sem történik.

Vadász: Véletlenül fordítsd meg a vadászmezőt, hajtsd végre a hatását (lásd a magyarázatokat alább), majd keverés után tedd vissza a többi vadászmezőre.

Ha hibázik, a farkas egy mezőt előre lép a pályán.

A kör a következő játékosra száll.

Piroska és a farkas egy olyan mezőre lép, amelynek a színe látszik.

A játékosnak azonnal végre kell hajtania az utasításban kért műveletet:

Virág: Válaszd ki a virág alakú lapkát a bal felső sarokban található rétről, és tedd a kosárba.

Farkas: Lépj egy mezőt előre a farkassal.

Vadász: Véletlenszerűen fordítsd meg a vadászmezőt, hajtsd végre a hatását (lásd a magyarázatokat alább), majd keverés után tedd vissza a többi vadászmezőre.

A kör a következő játékosra száll.



AMIKORA GOMBÁS BEAVATKOZIK!

Ha egy játékos gomba alakú lapot dob a dobás során, akkor az összes felfelé néző lapkát lefelé kell fordítani, beleértve a Piroska és a farkas lapkát is. Ezután a következő játékos következik.

Ha a farkas eléri az egyik gombával borított kék mezőt, akkor az összes felfelé néző mezőt is lefelé kell fordítani, beleértve azt a mezőt is, ahol Piroska és a farkas található.

VADÁSZLAPKÁKRA ÖSSZPONTOSÍTVA



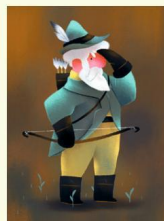
Vegyél két kerek lapot lefelé fordítva, nézd meg őket, majd tedd vissza a helyükre.



A farkas egy mezőt előre lép.



A csokrot leszedik és elhelyezik a kosárhoz.



A farkas egy mezőt hátrébb lép.

A játék vége

Akkor nyertek, ha mind az 5 virág alakú lap a kosárba kerül. Ha azonban a farkas éri el a házat előbb, a játék elveszett...

Újra szerencsét kell próbálnod!

DJ05269



3, rue des Grands Augustins 75006
- Párizs - Franciaország

www.djeco.com