

5+ 2-4 20'

PL

CLOUD Race

Wyścig w chmurach Autor: Brad Ross

Wznieśmy się pod niebo! Puszyste chmury doprowadzą cię do mety, ale tylko wtedy, gdy odkryjesz dwie płytki, które pasują do siebie. Nic prostszego? Tak się tylko wydaje! Ciężkie chmury deszczowe stają na przeszkodzie i blokują płytki, uniemożliwiając ich odkrywanie. Kto pokona przeszkody i wygra wyścig?

Zawartość pudełka



4 pionki



4 chmury



1 plansza

16 płytek (8 par), w tym



2 pary z
1 punktem ruchu



3 pary z
2 punktami ruchu



2 pary z
3 punktami ruchu



1 para z
4 punktami ruchu

1 instrukcja



Cel gry:

Celem gry jest jak najszybsze dotarcie do mety poprzez odkrywanie płytek z tymi samymi obrazkami i zdobywanie w ten sposób punktów ruchu.

Przygotowanie gry:

- Przed pierwszą grą ostrożnie wyciśnijcie płytki z arkuszy.
- Połóżcie planszę na środku stołu a obok niej 4 chmury.
- Każdy gracz bierze jeden pionek i ustawia go na polu startowym.
- Pomieszczone płytki obrazkami do dołu i połóżcie po jednej płytce na każdym kwadratowym polu planszy.



Przebieg gry:

Jeżeli na ciebie przypada kolejka, odkryj dwie dowolne płytki.

Jeżeli na obu płytkach jest taki sam obrazek, wykonaj następujące czynności:

1. Przesuń swój pionek o tyle pól (kolejnych obłoków) ile określa liczba punktów ruchu, pokazana na odkrytych płytkach.

UWAGA: Punktów ruchu z obu płytek nie należy dodawać. Jeżeli odkryjesz np. dwie płytki z helikopterm, przesuwasz swój pionek o 3 pola do przodu a nie o 6!

2. Odwróć obie płytki obrazkami do dołu i połóż ciemną chmurę na jednej z tych płytek. Dopóki ciemne chmury leżą obok planszy, bierzesz stamtąd jedną z nich. Dopiero gdy na planszy leżą wszystkie 4 ciemne chmury, możesz przełożyć jedną z nich na inną płytkę.

UWAGA: Płytki, na których leżą chmury są zablokowane i nie można ich odkrywać!

Do gry przystępuje następna osoba.

Jeżeli na odkrytych płytkach są różne obrazki, odwróć obie płytki obrazkami do dołu. Nie możesz w tej kolejce przesuwać swojego pionka ani przestawiać ciemnych chmur. Kończ się twoja kolejka i do gry przystępuje następna osoba.

Zakończenie gry:

Gra kończy się natychmiast, gdy jeden z pionków dotrze do pola z flagą. Niewykorzystane punkty ruchu przepadają. Właściciel pionka, który dotarł do mety, zostaje zwycięzcą.



Jeśli masz jakiegokolwiek pytania lub sugestie dotyczące gry „Cloud Race”, skontaktuj się z: Kluwi s.c., ul. Warszawska 21A, 05-520 Konstancin-Jeziorna, info@piatnik.pl, www.piatnik.pl



Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Ryzyko uduszenia. Zachowaj adres. Zastrzega się prawo do zmian zawartości gry.

Illustration und Layout: Fiore GmbH

Polub nas



PiatnikPolska



PiatnikPolska