



Itt jön a farkas! társasjáték Auzou

AUZOU1901

Legyetek gyorsabbak, mint a farkas ahhoz, hogy megnyerjétek a játékot!

Tartalom:

- nagyméretű fa dobókocka
- farkas bábu
- vászontáska
- kétoldalas játéktábla két nehézségi szinttel
- 4 kezdő dominó
- 18 dominó

A játék célja

Dolgozzatok össze, hogy megtaláljátok, összepárosítsátok a dominókat és elkapjátok a farkast még azelőtt, hogy az eljutna a mesekönyvbe.

Előkészületek:

Helyezzétek az asztalra a játéktáblát az egyszerű vagy a nehezített verzióval felfelé:

- a 10 farkas mancsnyomos tábla a könnyített
- a 7 farkas mancsnyomos tábla a nehezített változat.

Tegyétek a 4 kezdő dominót a vászonzsákba.

Rendezzétek a 18 dominót képpel lefelé a játéktábla mellé 6 sorba (soronként 3 dominó).

Helyezzétek a farkas figurát a táblán a kezdő pozícióra (farkas a bokrok között) és tegyétek mellé a dobókockát.

A játék menete:

A kezdő játékos húz egy kezdő dominót és elhelyezi a piros mező mellé a tábla széléhez (DÉPART felirat). A dominóknak követniük kell a játéktábla ivét.

A következő játékos felfordít egy dominót a játéktábla mellől és megmutatja azt a többi játékosnak. Ha a rajta található szín és mintázat szerint megegyezik a kezdő dominóval, akkor hozzákapcsolhatja. Ha nem, akkor képpel lefelé vissza kell tennie az eredeti helyére. Ha különleges dominóról van szó, lentebb olvashatjátok az arra vonatkozó utasítást.

Ezután minden játékos sorban megismétli ugyanezt a műveletet és megpróbál olyan dominót találni, amely illeszkedik a kezdő dominó másik végéhez vagy egy már lehelyezett dominóhoz. A kör mindkét oldalon kiegészíthető.

Különleges dominók:

A farkas: amikor egy játékos felfordítja, a farkas bábút két mancsnyommal előre kell mozgatni! Ezután képpel lefelé vissza kell helyezni a dominót az eredeti helyére.

A vadász: figyelem, ez az egyetlen dominó, amellyel bezárható a dominó kör! Ha egy játékos megfordítja, amikor már csak egyetlen üres hely van a játéktábla körül, akkor elhelyezheti és a játéknak vége. Ekkor a játékosok nyernek. Ha viszont úgy fordítja meg, hogy még több dominó hiányzik a teljes körből, akkor vissza kell tenni a helyére képpel lefelé.

Farkas mancsnyom a dominó közepén: amikor egy játékos ilyen dominót fordít fel, dobni kell a kockával és a farkast ez alapján kell előre mozdítani. 0 lépés, ha a kocka üres, 1 lépés ha van rajta egy mancsnyom, és 2 lépés ha két mancsnyom van rajta. Amennyiben a dominó illeszkedik a már lerakott dominókhoz, helyezhető, ha nem, akkor képpel lefelé vissza kell tenni a helyére.

Itt jön a farkas! (BOUH!): amikor egy játékos ezt a dominót fordítja fel, a farkas bábut eggyel visszább kell léptetni a játéktáblán. Ezután ha a dominó illeszkedik a már lerakott dominók sorába, helyezhető, ha nem, akkor képpel lefelé vissza kell tenni a helyére.

A játék vége:

Ha a farkas eléri a hetedik mancsot (nehéz játékmód) vagy a tizedik mancsot (könnyített játékmód) a játék véget ér: megérkezik a mesekönyvbe, és összekusálja a történeteket. Ha az utolsó dominó (vadász) is felkerül a játéktábla szélére és bezárul a dominókör, a játékosok minden szereplőnek segítettek elijeszteni a farkast. Ők nyertek!



24/32 RUE DES AMANDIERS
Párizs
75020 Franciaország
web: www.auzou.fr



Importálja és forgalmazza:
Játék Bolygó E.C.
Tel.: +36 30 295 0949
email: info@jatekbolygo.hu
web: www.jatekbolygo.hu