

Építés akció

• Az összes tárolóhelyet feltöltötted építőanyaggal a következő hídon? Tedd félre a rajta lévő lapkákat, és fordítsd fel. Óvatosan helyezd fel a hegyre úgy, hogy a közepét a megfelelő részbe illeszted, és két sziklakiszögellés kilóg alóla.

• Minden tárolóhelyet feltöltöttél a kikötőben? Tedd félre a rajta lévő lapkákat, és tedd a csónakot a kikötőbe, hogy elkaphassa a tojást.



A félretett lapkákat dobd be a hegy tetején lévő nyílásba. Ezek a barlangba kerülnek, és ebben a játékban már nem lesz rájuk szükség.

3. Gyorsan add tovább a kockát balra.

A következő játékos jön.

Mangalopanéz bölcsesség: segítetek egymásnak! Megmutathatjátok, vagy akár fel is fordíthatjátok egymásnak a megfelelő lapkát, ha emlékeztek rá a korábbi körökből. Amíg az egyik játékos a hidat építi, egy másik bedobálhatja az elhasznált lapkákat a nyílásba. Ezzel sok időt megspórolhattok.



A játék vége

Mind a 6 hidat megépítettétek? Kikötöttétek a csónakot, és a tojás a 6. hídról a csónakba gurult? Akkor sikerült! Az izgő-mozgó tojás megmenekült. A tojást és a dodót elviszitek a csónakkal egy szomszédos, biztonságos szigetre. A hagulaminapitopaszik büszkék rátok, és hatalmas bulit rendeznek a dodó tiszteletére.



Jaj, ne! A tojás leesett a hegyről! Lehetséges, hogy nem építettétek meg az összes hidat és a csónakot időben? Vagy nem elég gondosan építkeztetek? Sajnos vége a játéknak. Próbáljátok meg újra!



Haladó játékváltozat

Szeretnétek nehezíteni a játékon? Keverjetez kevesebb (vagy semennyit) hagulaminapitopaszzi dzsókerlapkát az építőanyagok közé. A többi dzsókerlapkát hagyjátok a dobozban.

Mester játékváltozat

Még ennél is komolyabb kihívásra vágytok? Nem gond! Mostantól minden koponyás tárolóhelyet is fel kell töltenetek. Így az elsőt kivéve minden híd és a csónak felépítéséhez is több építőanyag-lapkát kell találnotok.



Hogyan viseld gondját a sziget hegyének

Ellenőrizd az alábbiakat, ha a tojás túl gyorsan „csúszik” ki a fészekből a játék elején:

1. Az asztal és a sziget hegye vízszintes?
2. Finoman nyomd le a hegytetőnek azt a sarkát, ami a fészek nyílása mögött van.
3. Fogd a tojást a kezedbe, és rázd meg párszor (ne aggódj, a tojás kibírja), mielőtt a fészekbe helyezed.

Szerzők: Frank Bebenroth, Marco Teubner
Illusztrátorok: Paul Mafayon (Cover), Cyril Bouquet (Inhalt)
Grafikus: Andreas Resch
Fejlesztők: Elena Ryvkin, Deryl Tjahja
Szerkesztő: Vincent Gatzsch

Gyártó: © 2020 KOSMOS Verlag
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, Germany
Minden jog fenntartva! MADE IN CHINA

Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu



A hagulaminapitopaszzi törzs rendkívül izgatott. Eljött az ideje az éves rendes dodó tojásrakási szertartásnak. Tudnod kell, hogy bár a dodó madár meglehetősen esetlen, de a törzs számára szent. Minden évben Mangalopanézia legmagasabb és legmeredekebb hegyén költi ki a tojásait, a kényelmes fészkelésre legkevésbé alkalmas helyen. Sajnos az ügyetlen dodó gyakran löki ki a tojását a fészekből, ami aztán a meredek sziklaperem felé gurul – a többit meg el tudjátok képzelni. A dodó tojásrakási szertartás idején a hagulaminapitopaszik alaposan felkészülnek, és hidakat építenek amin a tojás biztonságban legurulhat.

Most rajtad a sor, hogy segíts a szigetlakóknak!
Elég bátor vagy, hogy vállald a kihívást,
és megmentsd az IZGŐ-MOZGÓ TOJÁST!



A játék célja és a játékmenet

A tojás nem eshet le a szikláról. Ha sikerül az összes hidat és a csónakot időben felépítenetek, és a tojás biztonságban legurul a kikötőben lévő csónakba, akkor mindannyian győztök. Először az 1-es hidat kezditek el építeni a hegy tetején. Amint befejeztétek az első hidat, építhetitek a 2-est, aztán a 3-ast, és így tovább, amíg mind a hat hidat befejezitek, és végül kiköthettek a csónakkal.

Előkészületek

Használjátok a mellékelt összeszerelési útmutatót.



- A** Helyezzétek a hegyet az asztal közepére.
- B** Helyezzétek a 6 hidat egy kupacba a barna hátoldalukkal felfelé. Rendezzétek a hidakat sorszám szerint növekvő sorrendbe: az 1-es híd legyen felül, a 6-os pedig alul.
- C** Helyezzétek a csónakot a kikötő közelébe.
- D** Keverjétek meg az 58 építőanyag-lapkát képpel lefelé (a hátoldalával felfelé), és osszátok szét őket egyenletesen a hegy körül.
- E** Az izgő-mozgó tojás a meleget szereti. Vegyétek a kezetekbe és görgessétek körbe-körbe a két tenyeretek között. Ezután helyezzétek a fészekbe.
- F** Üljetek körbe a hegyet úgy, hogy mindenki kényelmesen elérje a hegy mindegyik oldalát, a hidakat és a lapkákat.

Tartozékok: 1 hegy (1 alaplapp, 3 hegyoldal, 1 hegytető dodótartóval, 3 alaplaptartó, 14 műanyag sziklakiszögellés), 1 dodó fészekkel, 1 izgő-mozgó tojás, 1 sziklaperem, 6 híd, 1 csónak, 58 építőanyag-lapka (8 bambuszcső, 8 levél, 8 kalapács, 8 deszka, 8 szög, 8 kötél és 10 hagulaminapitopaszi dzsókerlapka), 1 dobókocka matricákkal.



Kezddetünk!

A legfiatalabb játékos vegye fel a dobókockát, és óvatosan döntse előre a dodót, hogy a madár lefelé nézzen a hegyről, és a tojás ki tudjon gurulni.

Siessetek, gurul a tojás!*
Építsétek a hidakat sebtiben...



Teendők a körödben

1. Dobj a kockával.
2. Keresz építőanyagokat: Fordíts meg 1 lapkát...



A felfordított lapka egyezik azzal amit kockával dobtál?



Kiváló! Helyezd a lapkát egy üres tárolóhelyre azon a hídon, amin most dolgoztok.

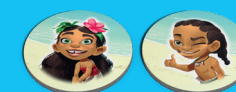
Ha már minden híd megépült, akkor helyezd a kikötő egyik üres tárolóhelyére.



A felfordított lapka különbözik attól amit a kockával dobtál?



Jaj, de kár! Fordítsd le a lapkát, de jegyezd meg mi volt az.



Egy hagulaminapitopaszt fordítottál fel?

Nagyszerű! Ez egy dzsóker, azonnal a soron következő tárolóhelyre helyezheted, függetlenül attól, hogy mit dobtál a kockával.

* Ha valamilyen megmagyarázhatatlan okból, amit feltehetően csak a hagulaminapitopaszik ismernek, a tojás megakad, lökd meg az ujjaddal, hogy újra gurulni kezdjen, mielőtt folytatnád a játékot.