

2 vagy 4 játékos részére, 8 éves kortól. Játékidő: 20perc

A DOBOZ TARTALMA

20 db, jellel ellátott tojás: 4× ● ; 4× ▲ ; 6× ◆ ; 6× ✱ ; 1 játéktábla

A JÁTÉK CÉLJA

A játékosoknak át kell kelniük a táblán, egészen az ellenfél táboráig, majd onnan az összes tojásukkal vissza is kell térniük a saját táborukba. Amint egy tojás eléri az ellenfél táborát, fel kell fordítani, így a rajta lévő szimbólum már nem látható többé, és ezekkel a tojásokkal a továbbiakban már bárki léphet. Az első játékos, aki az összes felfordított tojását visszajuttatja a saját táborába, megnyeri a játékot.

ELŐKÉSZÜLETEK

· 2 játékos esetén: mindkét játékos elvesz fejenként 6, egyforma jellel ellátott tojást, és ezeket a tábla két ellentétes oldalára helyezi úgy, hogy a jelek láthatók legyenek. Ez a két vonal lesz a játékosok táborai (ld. 1a ábra).

· 4 játékos esetén: mindegyik játékos elvesz fejenként 4, egyforma jellel ellátott tojást, és ezeket a tábla valamelyik sarkába helyezi úgy, hogy egy négyzetet formáljanak. Ezek a négyzetek lesznek a játékosok táborai (ld. 1b ábra).

A JÁTÉK MENETE

A kezdőjátékost válasszuk ki véletlenszerűen. A játékosok az óramutató járása szerint követik egymást. Körében egy játékos a következő három lehetséges akció közül választhat egyet:

1. akció: mozgatja egy saját tojását. Kétféle mozgás lehetséges:
 - egyszerű mozgás: egy tojás mozoghat egy lépésnyit bármely irányba (előre, hátra, oldalra, átlósan), feltéve, hogy a célmező üres.
 - ugró mozgás: egy tojás átugorhat egy bármilyen szimbólummal ellátott, vagy akár felfordított tojást, feltéve, hogy az átugrott tojás mögötti célmező üres. Lehetséges egymás után több tojást is átugrani, feltéve, hogy az átugrott tojások között mindig van egy üres mező (ld. 2. ábra: a két mozgástípus).
2. akció: mozgat egy átfordított tojást:

amint egy tojás eléri egy ellenfél táborának bármelyik mezőjét, azonnal és végleg átfordul (ld. 3. ábra). Ha egy tojást átfordítottunk, akkor a rajta lévő szimbólum már nem látszik, és a tojást bármelyik játékos mozgathatja akár egyszerű, akár ugró mozgással.
3. akció: megnézi titokban egy átfordított tojás szimbólumát:

ebben az esetben a játékos egyetlen tojást sem mozgathat, viszont felemelheti bármelyik tojást, és titokban megnézheti a rajta lévő szimbólumot. Ez után a tojást vissza kell tennie arra a helyre, ahonnan felemelte.

Fontos:

- Addig nem mozgatható egy ellenfél tojása, amíg látszik a rajta lévő szimbólum.
- Ha a soron lévő játékos bejuttatja egy tojását egy ellenfele táborának bármely

mezőjére, a tojás átfordul, és a játékos köre véget ér. Ez után a következő játékos kerül sorra.

- Egy játékosnak nem kötelező azelőtt átfordítania az összes tojását, hogy a visszafordítottakat elkezdene visszavinni a saját táborába.
- 4 játékos esetén egy játékos bármelyik ellenfele táborában átfordíthatja a tojásait.

A JÁTÉK VÉGE

Az első játékos, aki úgy gondolja, hogy sikerült az összes saját tojását visszajuttatnia a táborába, bejelenti: „A tojások elkészültek”. Ez után titokban ellenőrzi, hogy milyen szimbólumok vannak a táborában lévő tojások alján.

Ha helyesen gondolta, hogy visszajuttatta a tojásait, felfedi azokat, és megnyeri a játékot (ld. 4. ábra).

Ha hibázott, akkor

2 játékos esetén: a játék véget ér, és a hibázó játékos ellenfele nyert.

4 játékos esetén: a hibázó játékos megkeresi és leveszi a táblán lévő tojások közül a sajátjait úgy, hogy a többiek ne lássák az ellenőrzött szimbólumokat. Ez után a játék a többi játékos számára folytatódik. Ha két további játékos is elköveti ugyanezt a hibát, akkor a negyedik játékos (aki nem mondta, hogy „A tojások elkészültek”) megnyeri a játékot.



ATTENTION !

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and adress for future reference.
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

Nicht für kinder unter 3 Jahren geeignet, da keine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri.
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guarde esta información para el futuro.
Gigamic - B.P. 30 -F 62930 WIMEREUX - FRANCE.

WARNING !

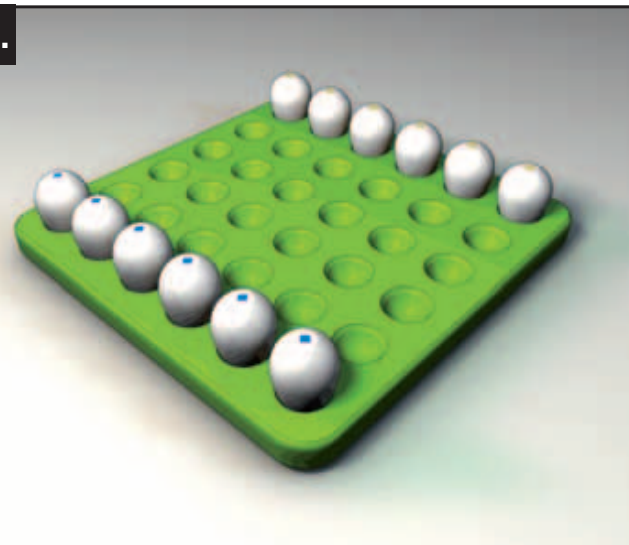
ACHTUNG !

WAARSCHUWING !

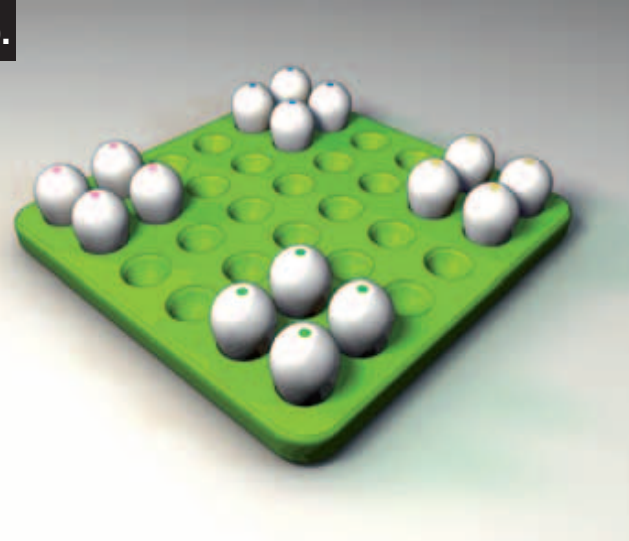
ATTENZIONE !

ADVERTENCIA !

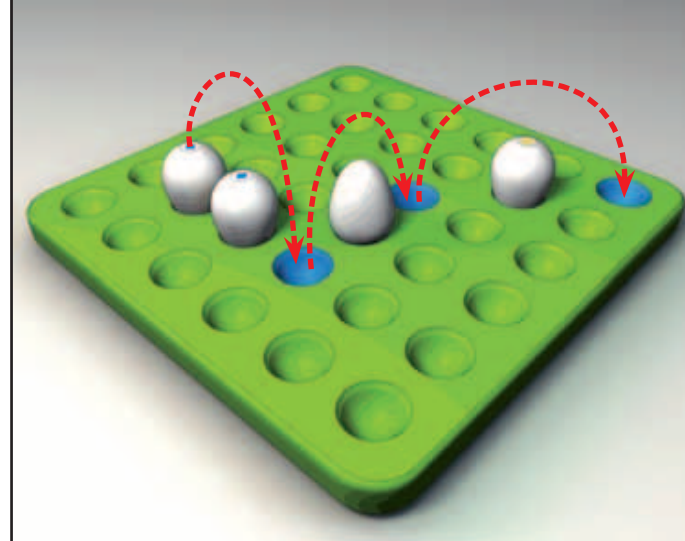
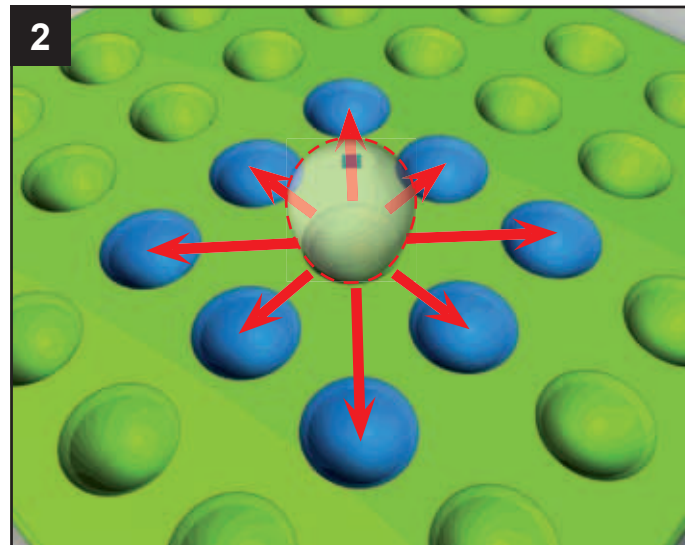
1a.



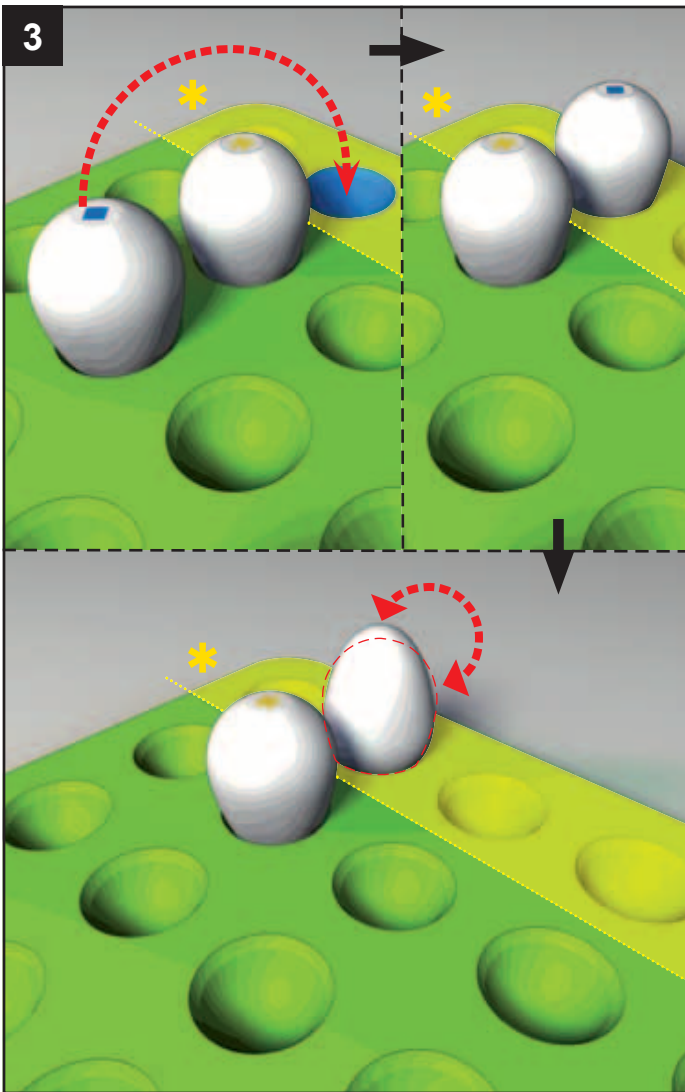
1b.



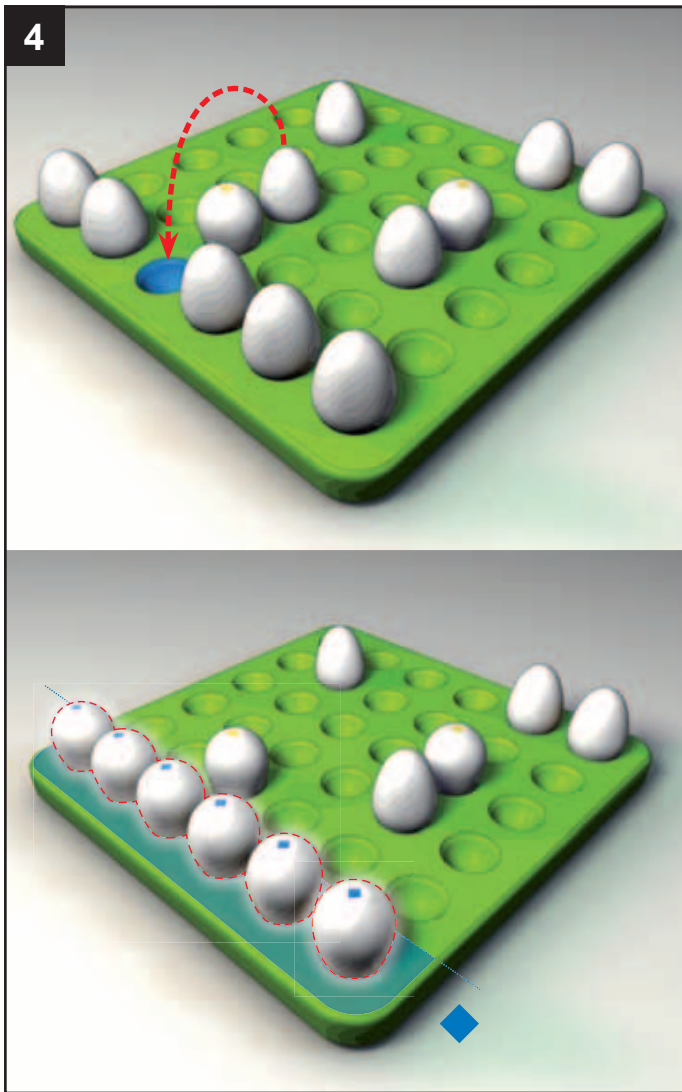
2



3



4



GB / USA

The creator of this game earns royalties on each set sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de ce jeu perçoit des royalties pour chaque boîte vendue... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic - B.P. 30
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com

Informations à conserver.
informazioni da conservare
Please keep for future reference
Bitte bewahren Sie die Regel gut auf
Informaciones a conservar
Informatie te bewaren
Informação a conservar

www.gigamic.com

