

TURBÓ JÁTÉKMÓD

Miután a játékosok mozgatták a csigájukat, kijátszhatják az egyik kártyájukat, hogy tovább tolhassák azt. Lefordítják az egyik még el nem használt kártyájukat, majd újra sorra kerülnek (újra dobnak az új pozíciójuknak megfelelő számú kockával, majd kiválasztanak a kockák közül egyet).

FIGYELEM: a kártyák csak egyszer használhatóak. A kártya lefordításával jelezzük, hogy az adott kártya már nem használható ebben a játékban.



A csigák a legnagyobb csigafutam rajtvonalán sorakoznak. A versenyzők alig várják, hogy a lelkes szurkolótábor moraja közepette nekivághassanak a versenynek. 3... 2... 1... a verseny elindul! A csigák – önmagukhoz képest – lenyűgöző sebességgel haladnak előre, a tömeg őrjöng! Megküdenek a pozícióért, megpróbálják elzárni ellenfeleik útját. Mindenki azon tanakodik, ki nyeri majd a versenyt.

A JÁTÉK CÉLJA

A csigafutamot az a játékos nyeri, akinek a csigája elsőként halad át a célvonalon.

ELŐKÉSZÜLETEK

A) Minden játékos választ egy csigát. Megkapja a csigájának megfelelő színű kártyákat, majd azokat képpel felfelé maga elé teszi.

B) Ezután a játékosok összeállítják a pályát. Válasszátok ki és építsétek meg az utolsó oldalon található három pálya egyikét.

C) Tegyétek a csigákat a startvonalra úgy, hogy a legfiatalabb játékos csigája legyen legelöl. Figyeljete, hogy a csigák házán lévő fekete vonal felfelé nézzen.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

FIGYELEM: a csigaházakon lévő fekete vonalakat állítsátok egy vonalba!

D) Tegyétek a négy dobókockát a pálya mellé úgy, hogy mindenki elérje őket. A későbbiekben kockakészletként hivatkozunk rájuk.

A csigák készen állnak a versenyre. Hajrá!

A JÁTÉK MENETE

A verseny fordulókra oszlik. Az egyes fordulókban a játékosok sorrendjét a csigák pályán elfoglalt helye határozza meg. Az első helyen álló csiga játékos dobhat – és tolhatja a csigáját – először, majd a második helyen álló csiga következik, és így tovább. Miután minden csiga sorra került, új forduló kezdődik.

A SAJÁT KÖRÉBEN EGY JÁTÉKOSNAK A KÖVETKEZŐ AKCIÓKAT KELL VÉGREHAJTANIA:

1. Dobás a kockákkal, egy kocka megtartása

A játékos annyi kockával dobhat, ahányadik helyen áll a versenyben (pl. az első helyen álló játékos egy, míg a harmadik helyen álló játékos három kockával dobhat). A játékos megtartja az egyik általa választott kockáját, a többit visszateszi a kockakészletbe.

Példa: Miki csigája a 3. helyen áll. Három kockával dob, az eredménye 3, 5 és 1. Úgy dönt, hogy a 3-ast tartja meg, a többit visszateszi a kockakészletbe.

2. A csiga mozgatása

A csiga mozgatásánál a következő szabályokat vedd figyelembe:

- A csigát csak egy ujjal tolhatod előre.
- A csiga háza tolás közben forog. A csigaház annyiszor kell, hogy körbeforduljon, amennyi a megtartott kocka értéke. A csigaház tetején lévő fekete vonal segítségével számolhatók a fordulatok.

Amint a csigaház annyiszor körbefordult, amennyi a megtartott kocka értéke, a játékos köre véget ér.

Példa: a csiga 3 lépést tesz meg.

– A játékos köre azonnal véget ér, ha egy másik csigát a pályáról lelök az asztalra. A lelökött csigát vissza kell tenni a táblára az eredeti helyére.

Példa: Miki a 3-as kockát tartotta meg, így három forgatásnyit lép a csigájával. Egy ujjal tolja előre a csigáját. Sajnos Miki csigája eltalálja Kati csigáját, és lelöki azt a pályáról. Miki köre azonnal véget ér, akkor is, ha még nem tette meg a háromforgatásnyi távolságot. Kati visszateszi a csigáját a pályára oda, ahonnan Miki eltolta azt. Miután minden játékos lépett a csigájával, új forduló kezdődik.

A JÁTÉK VÉGE

Amint egy csiga hozzáér a célvonalhoz vagy áthalad azon, a tulajdonosa megnyeri a játékot. A többi játékos folytatja a játékot, hogy kiderüljön, kié a második és harmadik hely.

MEGJEGYZÉS: ahogy a játékosok gyakorlottabbá válnak, már saját pályákat is építhetnek, feltéve, hogy annak van start- és célvonal (ha a pálya körbeér, akkor a startvonal egyben célvonal is).

Használjátok a Blue Orange logóval ellátott pályaszakaszt kezdőelemként: ezen be vannak jelölve az indulási helyek.

