



GEM KLUB

A Nimbusz és az AionNET Kft. közös játékkaportálja

**Játék-webáruház...
...és minden ami gém!**

<http://www.gemklub.hu/>

RÜSSELBANDE

Játékosok száma: 2-7

Ajánlott: 4 éves kortól

Játékidő: 15-25 perc

Tartozékok

- alakítható, 8 részből álló játéktábla, mindkét oldalon ábrákkal.
- 7, különböző színű kismalac figura
- 7, különböző színű fából készült lemez
- egy dobókocka
- szabályfüzet

Kismalacaink nagyon szeretnek a réten szaladgálni, olyan utakon át, amelyek annyira szűkek, hogy nem férnek el egymás mellett. Kivéve, ha egymás hátára állnak! Szerencsénkre tudják, hogy kell ezt csinálni, mivel nem egyszerű malacokról van szó, hanem különleges, cirkuszi malacokról! És még akkor is szívesen mutatnak be látványos, akrobata mutatványokat, ha éppen nem versenyeznek.

Előkészületek malacversenyhez

Illesszük össze a 8 játéktáblát alkotó elemet, úgy hogy egy hosszú út alakuljon belőlük. Rengeteg variáció lehetséges, de soha ne alakítsunk kört. Az út mindkét vége maradjon lezáratlanul.

Mindenki választ egy malacot, és az ugyanolyan színű korongot (a korongok segítenek megjegyezni, melyik játékos melyik színnel játszik). A malacokat a tábla végéhez állítjuk, mindegy, milyen sorrendben. Az kezd, akinek legközelebb lesz a születésnapja.

A Kocka

A játékosok az óramutató járásával megegyező irányban következnek egymás után. A soron következő játékos annyi mezőt lép előre a malacával, amennyit a kockával dobott. Abban az esetben, ha fekete egyest dob, dobhat még egyszer, miután lépett egyet (de ezt nem kötelező megtennie).

Amennyiben a játékos fekete hármast dob és ő az utolsó (nincs mögötte más malac; ez akkor is érvényes, ha éppen egy malacrakásba van tuszkolva!), ha akar, dobhat még egyszer.

Torlódás



GEM KLUB

A Nimbusz és az AlonNET Kft. közös játékportálja

**Játék-webáruház...
...és minden ami gém!**

<http://www.gemklub.hu/>

Ha az út olyan keskeny, hogy a malacok nem férnek el egymás mellett, egymás hátára állnak. Ha egy játékos malaca egy olyan mezőre érkezik, amelyen már áll egy másik malac, annak a malacnak a hátán landol... ami éppenséggel nem baj, mert az alsó malac a következő lépésekor magával viszi a rajta álló malacokat.

Rakások

A malacok könnyen feltorlódhatnak kettő, három, vagy akár több malacból álló rakásokba. Lássuk, mit is tehet egy játékos, ha egy rakásba érkezik.

Ha a malac a rakás legalján van, a következő lépésekor az egész rakást viszi magával. Ha valahol a rakás közepén, csak azokat, amelyek az ő hátán állnak. Ha a rakás tetején, egyszerűen leugrik és megy tovább.

A malac út

A játékosok a játék folyamán egyszer, és csak egyszer, ha éppen ők következnek soron, meghosszabbíthatják az utat. Ha ezt kívánják tenni, fogják az egyik mezőt az út elején (amelyiken nem áll egy malac sem), és az út végéhez illesztik. Ezután ráteszik a saját korongjukat erre a mezőre, hogy jelezzék, már éltek a lehetőséggel ebben a játékban.

Győzelem

Az a játékos nyeri meg a játékot, aki elsőnek lépteti le malacát az út végéről. Az utolsó kockadobásnak pontosan annyinak kell lennie, ahány mező hátravan. Ha egyszerre több malac ér az út végére egy rakásban, együtt győznek.

Különleges Szabályok 2 és 3 játékos számára

Ha csak 2, vagy 3 játékos játszik, mindketten 2-2 malaccal játszanak. Amikor soron következnek, külön-külön dobnak a két malacnak, és az első dobás után eldöntik, melyik malac lép majd elsőnek. Értelmszerűen, a második dobás a második malacra vonatkozik majd. És természetesen, a játékosok két alkalommal hosszabbíthatják meg az utat.

Fordította: Erődi Gergely