



O vanatoare de comori turbulenta pentru 2-4 jucatori, cu varsta de la 5 ani in sus.

Contine

- 4 cartonase de harti de comoara
- 1 placa de joc
- 4 covoare zburatoare mari
- 1 suport tabla de joc
- 20 de cartonase ce indica calea de zbor, in 4 culori diferite
- 4 covoare zburatoare mici

Scopul jocului

Cine poate naviga cel mai bine cerul noptilor arabice? Cine va fi primul sa ajunga la toate comorile marcate pe harta?

Pregatirea tablei de joc

Tabla de joc are in alcatuinta sa doua parti, jumatatea de jos, care arata cerul noptii, si suportul tablei de joc. Pasii 1-3 explica cum sa aranjati tabla de joc:

1. Luati suportul pliabil al tablei de joc din cutie si indoiti ambele paneluri spre mijloc si inserati-le in locurile corespunzatoare.
2. Puneti suportul tablei de joc astfel incat partile inserate ale lateralelor sa fie in sus.
3. Intoarceti partea de jos a cutiei de joc si indepartati cu atentie excesul de carton din cercul perforat. Intoarceti acum cutia si plasati-o pe suport, inserand suportii in cercul curatat adineauri. Acum placa de joc este pregatita, plasati-o in mijlocul mesei pentru a putea ajunge toti.

Note: Unele parti ale tablei de joc sunt magnetice, asa ca piesele de joc fie se vor lipii, fie vor aluneca de pe ea. Tabla de joc poate fi pusa pe suport in 4 moduri diferite. In acest fel, jocul este diferit de fiecare data.

Inceperea jocului

Fiecare jucator isi alege un covor si 5 carti de cale de zbor, fiind toate de aceeasi culoare. Puneti covoarele zburatoare mari in una dintre spatiile din centrul tablei de joc. Puneti cele 5 carti de cale una langa alta in fata voastra pe masa. Amestecati cartile cu hartile de comori cu fata in jos. Fiecare jucator extrage o carte de comoara si o aseaza in fata sa. Apoi fiecare jucator isi aseaza covorul mic pe primul spatiu din stanga, chiar sub cerul noptii pe harta sa de comori. Covoarele si cartile de cale care nu sunt necesare sunt asezate de o parte.

Note: Cartile de zbor indica directia zborului pe care o puteti urma pe tabla de joc cu covorul vostru zburator mare. Covoarele zburatoare mici se deplaseaza pe harta de comoara a fiecarui jucator pe parcursul jocului. Covoarele zburatoare mici va arata ce comori ati gasit deja si cele la care urmeaza sa zburati.

Exemplu: Catherine examineaza harta si vede ca trebuie sa se indrepte spre inel prima data. Dupa ce a sosit la castelul din cer, isi muta covorul mic cu un spatiu in fata.

E timpul sa ne luam zborul!

Cel mai tanar jucator incepe. Fiecare jucatorul actioneaza in ordinea acelor de ceas. Cand este randul vostru, priviti harta comorii. Va va arata spre ce comoara trebuie sa va indreptati prima data.

Nota: Mereu trebuie sa ajungeti la comori in ordinea corespunzatoare. Pentru a va putea lua comoara, ridicati una dintre cartile de zbor. O puteti rotii in diferite directii pentru a determina directia zborului vostru.

Exemplu de carti: Mutati covorul mare in functie de sageata indicata de calea de zbor.

Ce se intampla acum?

In conditii stabile, covorul mare sta la locul sau pe noua sa pozitie pe tabla de joc. Daca covorul zboara intr-un gol de aer, va cobori cateva spatii, in functie de pozitia sa pe tabla, pana ce se va opri. Can va va reincepte tura, reluati-va cursul din aceasta pozitie. Daca unul, sau mai multe covoare adversare va blocheaza calea, le puteti impinge in directia in care doriti sa mergeti cu propriul vostru covor. Daca unul dintre aceste covoare intra intr-un gol de aer si isi pierde cursul, acesta isi va continua drumul din locul in care se afla, atunci cand vine randul jucatorului caruia ii apartine. Daca, din intamplare, unul dintre covorasele adeversarilor pica pe castelul din cer cu comoara care ii trebuia acum, el isi poate muta covorul mic in fata pe harta.

Exemplu

Catherine a selectat cartonasul cu cale de zbor care ii indica faptul ca trebuie sa zboare prima data un spatiu in fata si apoi un spatiu in jos. Covorul verde al lui Henry ii blocheaza calea de zbor. Ea impinge astfel covorul verde al lui Henry, un spatiu in fata cu covorul ei rosu, iar ea apoi isi continua drumul cu un spatiu in jos. Covorul verde zboara intr-un gol de aer si pica doua spatii. Acum, Henry trebuie sa-si inceapa urmatorul zbor din aceasta pozitie.

Odata ce ati mutat covorul mare, puneti cartonasul de cale de zbor in fata voastra cu fata in jos. Nu mai puteti folosi aceasta carte urmatoarele cateva ture. Daca ati intors toate cartonasele de zbor cu fata in jos, acum le puteti intoarce pe toate cu fata in sus, pentru a le putea folosi in urmatoarele ture. Cand v-ati terminat tura, jucatorul din stanga voastra o poate incepe pe al lui.

Sosirea la comoara!

Daca ati ajuns la castelul din cer cu comoara pe care o cautati, mutati covorul zburator mic un spatiu inainte pe harta de comoara. Caz special: Cand covorul mare intalneste un gol de aer, astfel ajungand la comoara de care aveati nevoie in continuare, v-ati indeplinit sarcina si puteti muta covorul mic pe harta.

Sfarsitul jocului.

Primul jucator care ajunge la toate comorile de pe harta sa, in ordinea corespunzatoare, castiga.

Design: Huch!& friends
Hutter Trade GmbH +Co KG
www.huchandfriends.de



Importator: Grup Primavi SRL Timisoara

www.happycolor.ro

