

MonsterSlap

Szalona gra na refleks dla 2-4 graczy w wieku 5-99 lat

Gry Ravensburger® nr. 21 426 6

Autor: Kai Haferkamp · Ilustracje: Markus Erdt

Design: handmade types, DE Ravensburger

Zdjęcia: Becker Studios · Redakcja: Monika Gohl

Alarm w mieście potworów – galaretowate potwory na wolności!
Ta zuchwała zgrała włóczy się po mieście i przybija piątki miejskim potworom
swoimi klejącymi, galaretowatymi łapkami.

Blee! Rocky Rockstar też dostał! Okazuje się, że nie tylko miejskie potwory
są obiektami żartów. Galaretowate potwory kleją się również do siebie!

Kto pacnie najwięcej razy i pierwszy dotrze do drabiny?

Zawartość

- ① 4 galaretowate łapki
- ② 4 galaretowate potwory
- ③ 10 miejskich potworów
- ④ 1 kosz na śmieci
- ⑤ 1 tarcza obrotowa ze strzałką i przyciskiem
- ⑥ 4 pionki do gry



Budowa planszy

Przed pierwszym rozpoczęciem gry należy ostrożnie oddzielić wszystkie elementy od arkuszy. Najpierw należy przymocować strzałkę do tarczy obrotowej za pomocą przycisku zgodnie z rysunkiem na arkuszu. Następnie włożyć tarczę do wgłębienia we wkładce opakowania, tak aby leżała płasko.

Cel gry

Spróbuj złapać wskazane przez strzałkę potwory za pomocą swojej galaretowatej łapki. W nagrodę możesz przemieszczać się swoim pionkiem do przodu po galaretowatych zielonych kleksach. Kto pierwszy dotrze do celu?

Przygotowanie

Każdy gracz wybiera sobie galaretowatą łapkę i kładzie galaretowatego potwora w kolorze odpowiadającym kolorowi galaretowatej łapki przed sobą. W ten sposób gracz wciela się w jego rolę! Miejskie potwory i kosz na śmieci należy ułożyć na środku stołu tak, aby zachować pomiędzy nimi odstępy. Jeśli w grze biorą udział tylko dwie lub trzy osoby, pozostałe galaretowate potwory należy również ułożyć na stole. Pionki do gry należy umieścić w punkcie startowym, którym jest drabinka na krawędzi pudełka. Gracze przemieszczają się z punktu startowego w kierunku wyznaczonym przez strzałkę po zielonych kleksach.

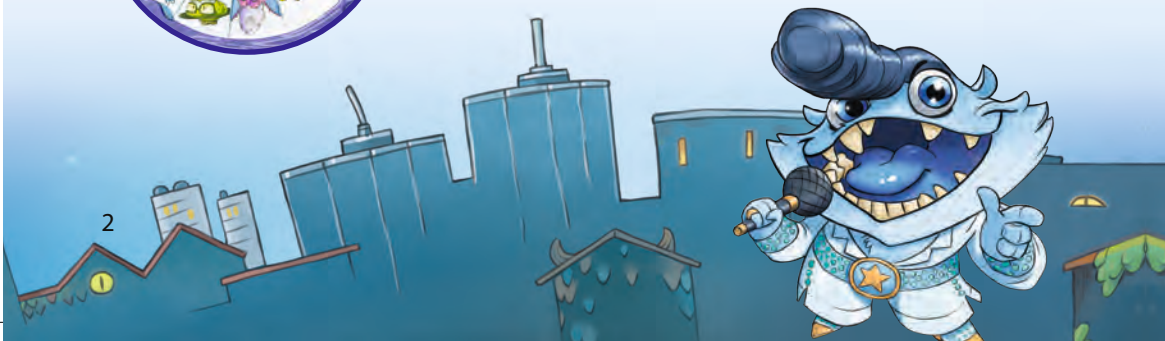


Przybijanie piątek czas zacząć

Najstarszy gracz rozpoczyna grę kręcąc strzałką; w następnych rundach robią to odpowiednio kolejni gracze. Wszyscy przyglądają się w napięciu, którego potwora wskaże strzałka.



Następnie wszyscy gracze jednocześnie (każdy gracz ma dokładnie jedną szansę): próbują jednym pacnięciem złapać wskazanego przez strzałkę potwora za pomocą swojej galaretowatej łapki.



Strzałka wskazuje miejskiego potwora?

Wszyscy gracze jednocześnie próbują złapać tego potwora za pomocą swoich galaretowatych łapek. Jeśli jesteś jedyną osobą, której udało się złapać potwora swoją galaretowatą łapką, przesunij swój pionek o dwa zielone kleksy w kierunku wyznaczonym przez strzałkę. Jeśli kleją się do Ciebie dodatkowo inne potwory, możesz przemieścić się tylko o jeden zielony kleks.

Jeśli złapiesz tylko nieprawidłowego potwora lub kosz na śmieci, nic się nie dzieje i nie przesuwasz się swoim pionkiem.

Strzałka wskazuje galaretowatego potwora?

a) Potwór innego gracza

Wszyscy gracze – oprócz gracza ze wskazanym potworem – próbują go pacnąć. Zwycięzca może przemieścić się swoim pionkiem o dwa zielone kleksy lub tylko o jeden, gdy złapał dodatkowo inne potwory lub kosz na śmieci.

Galaretowate potwory, które nie należą do żadnych graczy, traktowane są jak miejskie potwory.

b) Twój galaretowaty potwór

Jeśli strzałka wskaże Twojego galaretowatego potwora, spróbuj pacnąć kosz na śmieci. Jeśli Ci się uda, to obowiązują zasady zawarte powyżej.

Jeśli Twój galaretowaty potwór zostanie pacnięty przez innego gracza, a Tobie uda się złapać kosz na śmieci, oboje możecie przemieścić się do przodu.

Po zakończeniu rundy należy odłożyć potwory i kosz na śmieci z powrotem na miejsce i czas przejść do kolejnej rundy!



Galaretowaty pojedynek

Często zdarza się, że dwóch lub więcej graczy łapie za pomocą swoich galaretowatych łapek wskazanego potwora. W takiej sytuacji należy ostrożnie ciągnąć go tak długo, aż któryś z graczy wygra. Następnie należy przemieścić się zgodnie z zasadami. Jeśli potwór spadnie z łapki, wtedy żaden z tych graczy nie może przesunąć się swoim pionkiem. Wtedy szansę ma inny gracz, któremu w tej rundzie nie udało się jeszcze pacnąć!

Koniec gry

Grę wygrywa ten, kto pierwszy dotrze swoim pionkiem z powrotem do drabinki! W grze może być więcej wygranych, jeśli dotrą do drabinki w tym samym czasie!



Kilka wskazówek:

- Galaretowatych łapek należy używać wyłącznie do celów opisanych w grze.
- Najlepiej grać czystymi rękoma, aby nie uszkodzić elementów gry. Jeśli z czasem galaretowate łapki przybrudzą się lub pokryją kurzem, wystarczy optukać je pod ciepłą wodą, bez użycia środków do czyszczenia i znów można rozpocząć zabawę!
- Należy grać na zmywalnej powierzchni, ponieważ galaretowate łapki mogą zostawiać ślady.
- Nie należy dotykać galaretowymi łapkami twarzy, włosów, tkanin, tapet itp.
- Jeśli w ferworze gry galaretowate łapki splećą się, należy je ostrożnie rozdzielić. Nie należy ich rozciągać!
- Ważne: nie należy owijać galaretowatych łapek wokół szyi ani palców!

Udanego przybijania!



MonsterSlap

Rozpustilá hra vyžadující rychlé reakce pro 2 – 4 hráče ve věku 5 – 99 let

Ravensburger® hry č. 21 426 6

Autor: Kai Haferkamp · Ilustrace: Markus Erdt

Design: handmade types, DE Ravensburger

Fotografie: Becker Studios · Redakce: Monika Gohl

Poplach ve Městě příšer – Slizouni jsou venku!
 Tahle drzá banda se prohání po městě a baví se tím, že svými lepkavými rukama plácá obyvatele města – Příšerky.

Mask! Ted' to dostal Rocky Rockstar! Slizouni ale neplácají jen městské Příšerky - také sobě navzájem občas jednu vlepi!

Kdo dá nejčastěji tu správnou lepkavou ránu?

Obsah

- ① 4 lepkavé ručičky
- ② 4 slizouni
- ③ 10 městských Příšerek
- ④ 1 popelnice
- ⑤ 1 otočná růžice se šipkou a patentkou
- ⑥ 4 hrací figurky



Sestavení hry

Před první hrou opatrně vyjměte všechny díly vyražené v kartonových deskách. Nejprve připevněte patentním knoflíkem na růžici šipku. Potom růžici vložte do příslušné prohlubně uvnitř krabice. Zasuňte růžici pod držáky tak, aby ležela vodorovně.

Cíl hry

Pokuste se svou lepkavou ručičkou vždy plácnout na příšeru, na kterou ukázala šipka růžice. Za odměnu smíte svou figurkou postupovat po slizových kačkách. Kdo se jako první dostane do cíle?

Příprava hry

Každý z vás si vybere jednu lepkavou ručičku a před sebe položí Slizouna stejné barvy. A tímto Slizounem se ve hře stane! Příšerky a popelnici rozložte uprostřed stolu tak, aby ležely s určitým odstupem od sebe. Pokud budete hrát jen ve dvou nebo ve třech, položte doprostřed stolu i zbývající Slizouny.

Své hrací figurky posadte na startovní žebřík na okraji krabice. Odtud s nimi budete táhnout ve směru šipky.

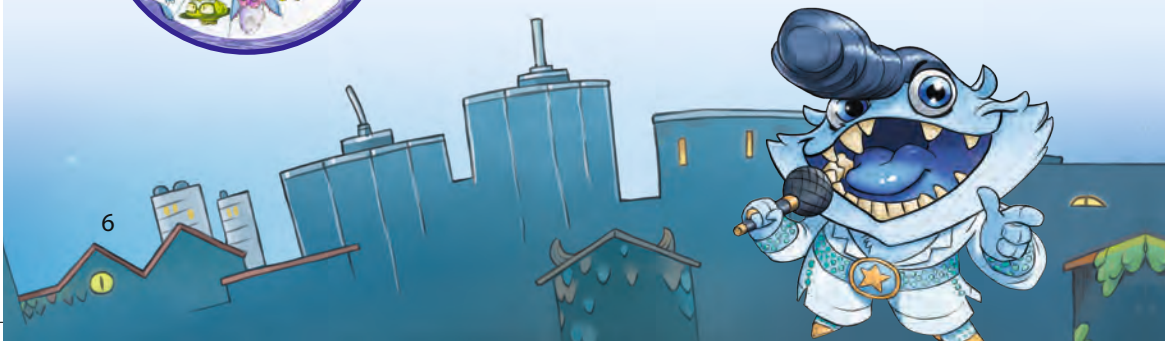


A lepkavé plácání může začít

Nejstarší hráč štouchne do šipky na růžici; v každém dalším kole pak tuto úlohu převezme vedlejší hráč. Všichni s napětím čekají, na kterou příšeru šipka ukáže.

Poté budete hrát všichni najednou:

Každý z vás má jedno „cílené“ plácnutí, při kterém musí svou lepkavou ručičkou zasáhnout danou příšeru.



Ukázala šipka na městskou Příšerku?

Všichni současně se pokusíte svými lepkavými ručičkami na danou Příšerku plácnout. Dokázal jsi na svou ručičku přilepit správnou příšeru nebo její chapadlo? Výborně! Táhni svou figurkou o dvě slizové kaňky dále. Pokud se však ke tvé ručičce přilepila ještě jedna nebo několik dalších příšer, smíš postoupit jen o jednu kaňku.

Pokud zasáhneš nesprávnou příšeru nebo popelnicí, nic se nestane.

Ukázala šipka na Slizouna?

a) Slizoun spolupráce

Všichni hráči – kromě toho, komu daný Slizoun patří – se pokusí na něj plácnout. Ten, komu se to podaří, smí svou figurkou táhnout o dvě kaňky anebo – když připlácl zároveň jinou příšeru nebo popelnicí – jen o jednu slizovou kaňku dál.

Na Slizouny, kteří nepatří žádnému hráči, se plácá stejně jako na Příšerky.

b) Tvůj vlastní Slizoun

Pokud šipka ukáže na tvého vlastního Slizouna, snažíš se plácnout na popelnicí. Když se ti to podaří, postupuješ stejně, jak je popsáno výše.

Pokud na tvého Slizouna plácl některý spolupráce a ty jsi zároveň plácl na popelnicí, smíte postoupit oba.

Až toto kolo vyhodnotíte, vraťte všechny příšery a popelnicí zpátky na jejich původní místa. A může začít další kolo!



Souboj Slizounů

Často se stane, že určenou příšeru nebo její chapadlo zasáhnou dva nebo více hráčů. V takovém případě opatrně táhněte ručičkami a odlepujte je, dokud příšera nezůstane přilepená k ručičce jediného hráče. Poté kolo vyhodnoťte. Pokud vám však při tahání příšera spadla, nesmí bohužel postoupit svou figurkou žádný z vás. Někdy se však tato chvíle může stát příležitostí pro jiného hráče, který si v tomto kole ještě neplácá!

Konec hry

První z hráčů, který dorazí se svou figurkou zpátky k žebříku, se stává vítězem. Vítězů však může být i několik, pokud k žebříku dorazí současně!



A ještě několik tipů:

- Používejte prosím lepkavé ručičky jen pro potřeby této hry.
- Hrajte s čistýma rukama, abyste co nejvíce šetřili hrací materiál.
Pokud se vaše lepkavé ručičky časem přece jen trochu zapráší nebo zašpiní, omyjte je čistou vlažnou vodou bez mycích prostředků. Pak budou zase plně funkční.
- Hrajte na omyvatelném povrchu, protože lepkavé ručičky mohou zanechávat zbytky lepkavé hmoty.
- Neplácejte ručičkami do obličeje nebo do vlasů, ani na textil, tapety a podobné povrchy.
- Pokud se lepkavé ručičky v zápalu boje vzájemně slepí nebo propletou, opatrně je oddělte od sebe. Nenatahujte je však nad únosnou míru!
- Pozor: Neotáčejte si ručičky kolem krku nebo kolem prstů!

Tak, a teď už si můžete užívat lepkavé plácání!

MonsterSlap

Rozpustená hra vyžadujúca rýchle reakcie pre 2 – 4 hráčov vo veku 5 – 99 rokov

Ravensburger® hry č. 21 426 6

Autor: Kai Haferkamp · Ilustrácie: Markus Erdt

Design: handmade types, DE Ravensburger

Fotografie: Becker Studios · Redakcia: Monika Gohl

Poplach v Meste príšer – Slizúni sú vonku!

Táto drzá banda sa preháňa po meste a baví sa tým, že svojimi lepkavými rukami plieska obyvateľov mesta – Príšerky.

Plask! Teraz to dostal Rocky Rockstar! Slizúni ale

neplieskajú len mestské Príšerky – aj sebe navzájom občas jednu vlepia.

Kto najčastejšie dá tu správnu lepkavú ranu?

Obsah

- ① 4 lepkavé ručičky
- ② 4 slizúni
- ③ 10 mestských Príšeriek
- ④ 1 smetník
- ⑤ 1 otočná ružica so šípkou a patentkou
- ⑥ 4 hracie figúrky



Zostavenie hry

Pred prvou hrou opatrne vyberte všetky diely z kartónových dosák. Najprv pomocou patentného gombíku pripevnite šípku na otočnú ružicu. Potom ružicu vložte do priehlbne v krabici. Zasuňte ju pod držiaky tak, aby ležala vodorovne.

Cieľ hry

Pokúste sa svojou lepkavou ručičkou plesnúť príšeru, na ktorú ukázala šípka na otočnej ružici. Za odmenu smiete svojou figúrkou postúpiť ďalej po lepkavých škvrnách. Kto sa ako prvý dostane do cieľa?

Príprava hry

Každý z vás si zvolí jednu lepkavú ručičku a pred seba si položí Slizúňa rovnakej farby. Pre túto hru sa týmto Slizúňom stane.

Mestské Príšerky a smetník rozložte v strede stola tak, aby ležali s určitým odstupom od seba. Ak hráte len v dvoch alebo troch, položte na stôl aj zvyšných Slizúňov. Svoje hracie figúrky posadte na štartový rebrík na okraji krabice. Odtiaľ nimi budete ťahať v smere šípky.



A lepkavé plieskanie sa môže začať

Najstarší hráč ťukne do otočnej šípky na ružici; v každom ďalšom kole hry túto úlohu dostane po rade nasledujúci hráč. Všetci s napätím čakajú, na ktorú príšeru šípka ukáže.



Potom hráte všetci súčasne:

Každý z vás má presne jedno „cielené“ lepkivé plesknutie, pri ktorom musí zasiahnuť danú príšeru.



Ukázala šípka na mestskú Príšerku?

Všetci súčasne sa pokúsia túto Príšerku plesnúť svojou lepkavou ručičkou. Podarilo sa danú príšeru alebo jej chápadlo zasiahnúť len tebe samotnému? Výborne! So svojou figúrkou môžeš postúpiť o dve lepkavé škvrny ďalej. Ak ale na tvojej ručičke visí ešte jedna alebo viac ďalších príšer, smieš postúpiť len o jednu lepkavú škvrnu.

Ak zasiahneš len nesprávnu príšeru alebo smetník, nestane sa nič.

Ukázala šípka na niektorého Slizúňa?

a) Slizúň spoluhráča

Všetci hráči – až na toho, ktorému daný Slizúň patrí – sa naň pokúsia plesnúť. Ten, komu sa to podarí, smie ťahať svojou figúrkou o dve lepkivé škvrny ďalej, alebo – keď zasiahol aj niektorú ďalšiu príšeru alebo smetník – len o jednu škvrnu. Na Slizúňov, ktorí nepatria žiadnemu hráčovi, sa plieska ako na mestské Príšerky.

b) Tvoj vlastný Slizúň

Ak šípka ukáže na tvojho vlastného Slizúňa, pokúsiš sa plesnúť na smetník. Keď sa ti to podarí, vyhodnotí sa zásah tak, ako je popísané hore.

Ak sa niektorému spoluhráčovi podarilo prilepiť k jeho ručičke tvojho Slizúňa a ty si zasiahol smetník, smiete figúrkou ťahať ďalej obaja.

Akonáhle bolo toto kolo hry vyhodnotené, vrátite všetky zasiahnuté príšery a smetník späť na ich miesto. A môže začať ďalšie kolo!



Súboj Slizúňov

Často sa stane, že danú príšeru alebo jej chápadlo zasiahnu svojimi lepkavými ručičkami dvaja alebo viacerí hráči. V takom prípade budete opatrne poťahovať ručičkami tak dlho, dokiaľ príšera nezostane prilepená na ručičke len jediného hráča. Potom kolo vyhodnotíte. Ak ale pri poťahovaní príšera spadla, nesmie bohužiaľ ťahať figúrkou žiaden z vás.

Niekedy sa ale tento moment môže stať príležitosťou pre iného hráča, ktorý v tomto kole hry ešte neplieskal.

Koniec hry

Prvý z hráčov, ktorý sa dostane so svojou figúrkou naspäť na rebrík, vyhráva hru! Víťazov môže byť aj viacero, ak do cieľa dorazia súčasne.



A ešte niekoľko tipov:

- Používajte prosím lepkavé ručičky len pre potreby tejto hry.
- Hrajte s čistými rukami, aby ste čo najviac šetrili hrací materiál. Ak sa vaše lepkavé ručičky časom predsa len trochu ušpinia alebo zaprášia, umyte ich vlažnou vodou bez čistiacich prostriedkov. Potom budú opäť plne funkčné!
- Hrajte na umývateľnom povrchu, pretože lepkavé ručičky môžu zanechávať zvyšky lepivej hmoty.
- Ručičkami prosím neplieskajte do tváre alebo do vlasov, ani na textil, tapety a podobné povrchy.
- Ak sa lepkavé ručičky v zápale hry navzájom slepia alebo zauzlia, opatrne ich od seba oddelíte. Nenapínajte ich ale na únosnú mieru!
- Pozor: Neotáčajte ručičky kolem krku alebo kolem prstov!

Tak, a teraz už si môžete užívať lepkavé plieskanie!

MonsterSlap

Izgalmas reakciójáték 2 – 4 játékos számára, 5 – 99 éves korig

Ravensburger® Játékok No. 21 426 6

Szerző: Kai Haferkamp · Illusztráció: Markus Erdt

Design: handmade types, DE Ravensburger

Fényképek: Becker Studios · Szerkesztő: Monika Gohl

Riadó Szörnyvárosban – elszabadultak a ragacsszörnyek!

Ez a pimasz banda a városban kószál, és sportot űz abból, hogy ragadós kezeikkel lecsapjanak a városi szörnyekre.

Huhh! Most Rocky Rockstart csípték el! De nem csak a városi szörnyekkel pimaszkodnak a ragacsszörnyek: egymáshoz is szívesen odaragadnak.

Kinek ragad oda szörny a leggyakrabban?

Tartalom

- ① 4 ragacskéz
- ② 4 ragacsszörny
- ③ 10 városi szörny
- ④ 1 kuka
- ⑤ 1 pörgettyűnyíl és gombbal
- ⑥ 4 bábu



A játék összeszerelése

Az első játék előtt óvatosan szedjétek ki minden darabot a kartontáblákból. Ezután rögzítsétek a nyilat a gombbal a pörgettyűn. Majd rögzítsétek a dobozbelső mélyedésébe. Toljátok a korongot a tartók alá úgy, hogy teljesen belesimuljon.

A játék célja

Próbáljátok meg elkapni a ragacskezettel a nyíl által mutatott szörnyet. Jutalmul továbbléphettek bábutokkal a ragacspacákon. Ki jut el először a célba?

Előkészület

Mindenki választ magának egy ragacskezet, és maga elé teszi az azonos színű ragacsszörnyet. Ezzel az ő bőrébe bújtok! A városi szörnyeket és a kukát úgy rendeztétek el az asztal közepén, hogy legyen köztük némi távolság. Ha csak ketten vagy hárman játszatok, helyeztétek a maradék ragacsszörnyet is oda.

Kezdéshez bábuikat tegyétek a doboz peremén a létrára. Innentől a nyíl irányába léptek tovább.



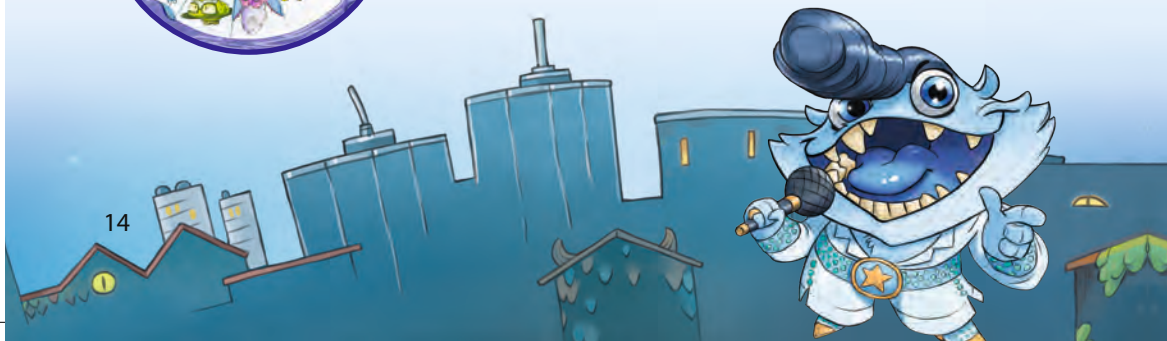
Kezdődjön a ragacos csapkodás

A legidősebb játékos megpörgeti a nyilat, a további körökben pedig mindig a soron következő játékos. Mindenki feszülten figyeli, melyik szörnyre fog mutatni.



Ezután mindannyian egyszerre játszatok:

Pontosan egy próbálkozásotok van ragacskezetekkel egy célzott „csapással” elcsípni az adott szörnyet.



Városi szörnyre mutat a nyíl?

Mindenki egyszerre próbálja meg ezt a szörnyet elkapni a ragacskezével. Csak a mutatott szörnyet ragasztottad a kezedhez vagy annak karjához? Tökéletes! Lépj előre két ragacspacát a nyíl irányába. Ha azonban még egy vagy több szörny odaragadt, csak egy ragacspacát léphetsz előre.

Ha nem a megfelelő szörnyet vagy a kukát kapod el, nem történik semmi.

Ragacsszörnyre mutat a nyíl?

a) Egy játékosárs szörnye

Minden játékos – kivéve az adott szörny játékosát – megpróbál lecsapni erre a szörnyre. A nyertes két ragacspacát léphet a bábujával, vagy csak egy pacát, ha mellé másik szörnyet vagy a kukát is elkapta.

Azokra a ragacsszörnyekre, amelyek nem tartoznak egyik játékoshoz sem, úgy kell lecsapni, mint egy városi szörnyre.

b) A saját ragacsszörnyed

Ha a saját ragacsszörnyedre mutat a nyíl, a kukára próbál lecsapni. Ha sikerül, akkor a fentieknek megfelelően léphetsz előre.

Ha a ragacsszörnyedre lecsapott egy játékosársad, te pedig elcsípted a kukát, mindketten továbbléphetek.

Miután mindketten léptetek, helyezétek vissza a szörnyet és a kukát a helyére. És jöhet a következő kör!



Ragacspárbaj

Újra és újra előfordulhat, hogy két vagy több játékos ragasztotta a kezéhez vagy annak karjához a mutatott szörnyet. Ekkor húzzátok tovább óvatosan addig, míg valaki nem nyer. Ezután léphettek. Ha ilyenkor a szörny leesik, sajnos egyikőtök sem léphet tovább a bábujaival.

Vizsgont néha ez a pillanat lehetőséget ad egy másik játékos számára, aki ebben a körben még nem csapott le.

A játék vége

Amint az első játékos újra elér a létrához a bábujaival, ő nyert. Több nyertes is lehet, ha egyszerre értek oda.



Íme néhány további tipp:

- A ragacskezeket csak a játékban leírt célra használjátok.
- Az a legjobb, ha tiszta kézzel játszatok, hogy a játék tartalmát megóvjátok. Ha a ragacskezetek idővel mégis koszos vagy poros lesz, langyos víz alatt tisztítsátok meg, tisztítószer használata nélkül. Ekkor újra bevetésre készek lesznek.
- Lemosható felületen játsszatok, mert a ragacskezek nyomot hagyhatnak.
- Ne csapjatok velük arca és hajra, ill. textilekre, tapétára vagy hasonlóra.
- Ha a ragacskezek a csata hevében összeragadnak, óvatosan válasszátok szét őket. Ne nyújtsátok túl őket!
- Különösen fontos: Ne tekerjétek a nyakatok vagy az ujjaitok köré!

Most pedig jó szórakozást a ragacsos csapkodáshoz!

MonsterSlap

Un joc care necesită o reacție rapidă, pentru 2 – 4 jucători cu vârste între 5 – 99 de ani

Jocuri Ravensburger® nr. 21 426 6
 Autor: Kai Haferkamp · Ilustrații: Markus Erdt
 Design: handmade types, DE Ravensburger
 Photos: Becker Studios

Alarmă în Orașul Monștrilor – monștrii lipicioși au scapat!
 Această bandă de obraznici se plimbă prin oraș și se distrează încercând să plesneasca monștrii din oraș cu mâinile lipicioase.

liiiiii! Acum este prins Rocky Rockstar! Însă nu este vorba doar de monștrii din oraș -monștrii lipicioși se plesnesc si între ei!

Cine va plesni cei mai multi monștrii si se va intorce primul la scara?

Conținut

- ① 4 mâini lipicioase
- ② 4 monștri lipicioși
- ③ 10 monștri din oraș
- ④ 1 coș de gunoi
- ⑤ 1 disc rotativ cu săgeată și buton de fixare
- ⑥ 4 figurine de joc



Montarea jocului

Înainte de primul joc, desfăceți cu grijă toate piesele din planșele ștanțate. Trebuie fixată mai întâi săgeata cu butonul de fixare pe discul rotativ. Apoi, o poziționați în adâncitura inserției. Introduceți discul sub suporturi, astfel încât acesta să fie așezat drept

Obiectivul jocului

Încercați să prindeți monstrul indicat de săgeata rotativă cu mâna voastră lipicioasă. Drept recompensă, trebuie să vă mutați mai departe figura pe petele lipicioase. Cine reușește primul să atingă obiectivul?

Pregătirea jocului

Fiecare jucător își alege o mână lipicioasă și așază monstrul lipicios cu aceeași culoare în fața sa. Intrați astfel în rolul acestuia! Așezați monștrii din oraș aleator pe masa iar coșul de gunoi în mijloc astfel încât să fie poziționați la aceeași distanță unii față de ceilalți. În cazul în care vă jucați numai în doi sau în trei, poziționați, de asemenea, și restul monștrilor lipicioși. La începutul jocului, poziționați-vă figurinele de joc pe scara de la marginea cutiei. De aici, mutați-le mai departe în direcția săgeții

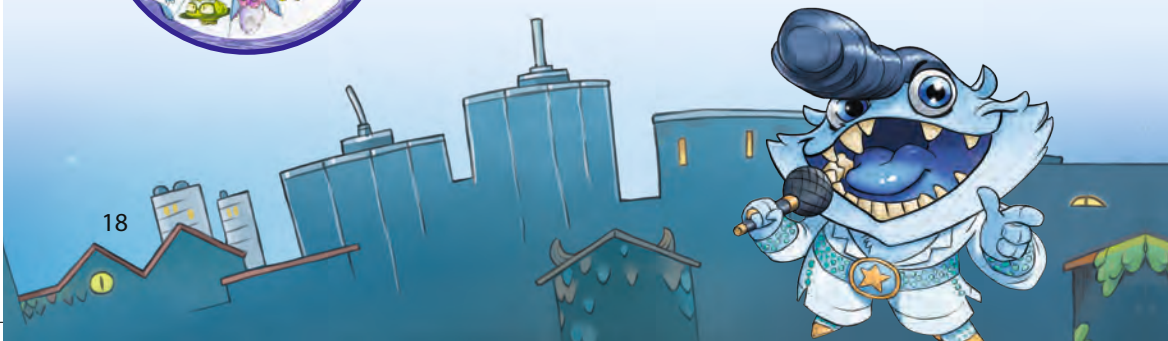


Începe capturarea lipicioasă



Jucătorul cu vârsta cea mai mare invarte sageata in sensul acelor de ceas, apoi fiecare jucator la randul sau iar ceilalti urmaresc in dreptul carui monstru se opreste sageata.

Apoi, in acelasi timp, jucatorii au o sansa sa plesneasca monstrul in dreptul caruia s-a oprit sageata.



Săgeata indică spre un monstru din oraș?

Încercați toți să prindeți acest monstru cu mâna lipicioasă în același timp. Sunteți singurul care a plesnit monstrul indicat cu mâna lipicioasă sau cu brațul acesteia? Perfect! Deplasează-te înainte cu figurina ta două pete lipicioase în direcția săgeții. În cazul în care pe palma lipicioasă ti s-au lipit încă unul sau doi monștri, poți să avansezi numai o pată lipicioasă.

În cazul în care prinzi monstrul greșit sau coșul de gunoi, nu se întâmplă nimic și rămâi pe loc.

Săgeata indică spre un monstru lipicios?

a) Monstrul unui alt jucător

Toți jucătorii – mai puțin jucătorul monstrului indicat – încearcă să îl prindă pe acesta. Câștigătorul poate să se deplaseze cu figurina sa două pete lipicioase înainte sau numai o pată, în cazul în care a prins și un alt monstru sau coșul de gunoi.

Monștrii lipicioși, care nu aparțin niciunui jucător sunt considerați monștrii din oraș.

b) Propriul tău monstru lipicios

În cazul în care este indicat propriul tău monstru lipicios, încerci să prinzi cu mâna coșul de gunoi. În cazul în care reușești, se va proceda după cum este descris mai sus.

În cazul în care monstrul tău lipicios a fost atins cu mâna lipicioasă de un alt jucător și tu ai prins coșul de gunoi, puteți să mutați înainte amândoi.

Imediat ce ați evaluat situația, așezați la loc monștrii și coșul de gunoi. Se trece la următoarea rundă!



Duelul lipicios

Se poate întâmpla cateodata ca doi sau mai mulți jucători să lipească cu mâna lipicioasă sau cu brațul acesteia monstrul indicat. Cand se intampla asta trageți incet până când unul câștigă. Scorul se calculeaza pentru castigator ca si in cazurile de mai sus. În cazul în care monstrul cade niciunul dintre voi nu castiga si nu poate muta figurina sa mai departe.

Insa, cateodata, asta este sansa altui jucator sa plesneasca monstrul care a cazut si jocul merge in runda urmatoare!

Finalul jocului

Imediat ce primul jucător ajunge din nou la scară cu figurina sa, este câștigător! Pot exista mai mulți câștigători atunci când figurinele mai multor jucători ajung în același timp!



Câteva sfaturi în plus:

- Utilizați mâinile lipicioase numai pentru jocul descris.
- Se recomandă să jucați cu mâinile curate, pentru a proteja materialul de joc. În cazul în care mâinile voastre lipicioase devin murdare sau se prăfuiesc în timp, curățați-le cu apă caldă, fără să utilizați agenți de curățare. Apoi, acestea pot fi din nou utilizate!
- Jucați pe o suprafață care se poate spăla, deoarece mâinile lipicioase pot lăsa urme.
- Nu atingeți cu mâinile lipicioase fața și părul, materialele textile, tapetele și alte obiecte asemănătoare.
- În cazul în care mâinile lipicioase s-au lipit între ele din cauza impulsului de moment, separați-le cu atenție. Vă rugăm să nu le întindeți în exces!
- Foarte important: nu le înfășurați în jurul gâtului sau degetelor!

Așadar, distracție plăcută la capturarea lipicioasă!

© 2018 Ravensburger Spieleverlag



Ravensburger

דו-קרב נוטף ריר

לפעמים שני שחקנים או יותר מצליחים לתפוס בו-זמנית את המפלצת שעליה הצביע החץ באמצעות היד נוטפת הריר או הזרוע שלה. במקרה זה עליכם להמשיך להתקדם עד שאחד השחקנים ינצח. לאחר מכן מתבצעת הערכה. אם המפלצת נופלת תוך כדי, אף אחד מהשחקנים אינו מתקדם. אבל במצב זה, לפעמים שחקן אחר שעדיין לא כפכף בסיבוב הזה מקבל הזדמנות!

סוף המשחק



השחקן הראשון שמגיע עם חייל המשחק שלו בחזרה לסולם הוא המנצח! יכול להיות יותר ממנצח אחד, במקרה של הגעה בו-זמנית לסולם!

הנה מספר טיפים נוספים:

- השתמשו בידיים נוטפות הריר רק למטרה שתוארה במשחק.
- באופן אידיאלי, שחקו בידיים נקיות כדי לשמור על המשחק. אם הידיים נוטפות הריר שלכם בכל זאת מתלכלכות או מתאבקות קצת במהלך הזמן, נקו אותן במים פושרים מבלי להשתמש בחומרי ניקוי נוספים. עכשיו הן שוב מוכנות למשחק!
- שחקו על משטח שניתן לשטוף, כי הידיים נוטפות הריר יכולות להשאיר סימנים.
- אל תכפכו לפנים ולשיער או בדים, טפטים וכו'.
- אם הידיים נוטפות הריר מסתבכות אחת בשנייה בלהט המשחק, הפרידו אותן בזהירות זו מזו. אל תפתלו אותן!
- חשוב מאוד: אל תלפפו אותן מסביב לצוואר או לאצבעות!

זה הכל. ועכשיו, כפכוף מהנה!

© 2018 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com



Ravensburger

החץ מצביע על מפלצת עירונית?

כולם מנסים בו-זמנית לתפוס את המפלצת הזאת בעזרת היד נוטפת הריר שלהם. אתם היחידים שהצליחו לתפוס את המפלצת שעליה הצביע החץ באמצעות היד נוטפת הריר או הזרוע שלה? מעולה! קדמו את חייל המשחק שלכם שני כתמי ריר בכיוון החץ. אם תפסתם בנוסף עוד מפלצת אחת או יותר, מותר לכם להתקדם רק כתם ריר אחד.

אם תפסתם רק מפלצת לא נכונה או את פח האשפה, שום דבר אינו קורה.

החץ מצביע על מפלצת נוטפת ריר?

(א) מפלצת של שחקן אחר

כל השחקנים – חוץ מהשחקן שעל המפלצת שלו מצביע החץ – מנסים לכפוף את המפלצת. המנצח רשאי לקדם את חייל המשחק שלו שני כתמי ריר או רק כתם אחד, אם הוא תפס בנוסף גם מפלצת אחרת או את פח האשפה.

מפלצות נוטפות ריר שאינן שייכות לאף שחקן מכופפות כמו מפלצת עירונית.



(ב) המפלצת נוטפת הריר שלכם

אם החץ מצביע על המפלצת נוטפת הריר שלכם, עליכם לנסות לכפוף את פח האשפה. אם הצלחתם, ההערכה מתבצעת כמתואר למעלה.

אם שחקן אחר כפוף את המפלצת נוטפת הריר שלכם ותפסתם את פח האשפה, לשניכם מותר להתקדם.

בסיום ההערכה עליכם להניח את המפלצת ואת פח האשפה בחזרה במקומם. זה הזמן לעבור לסיבוב הבא!



מבנה המשחק

לפני המשחק הראשון, שחררו בזהירות את כל החלקים מהשבלונות. תחילה חברו את החץ לחוגה בעזרת הלחצנית. אחייכ הניחו את החוגה באזור השקוע המיועד לה. דחפו את החוגה מתחת לתפסים, עד שהיא תתיישר לגמרי עם פני השטח.

מטרת המשחק

נסו לתפוס באמצעות היד נוטפת הריר את המפלצת שעליה מצביע החץ המסתובב. בתמורה תורשו להתקדם עם חייל המשחק שלכם אל כתם הריר. מי יגיע ראשון ליעד?

הכנה

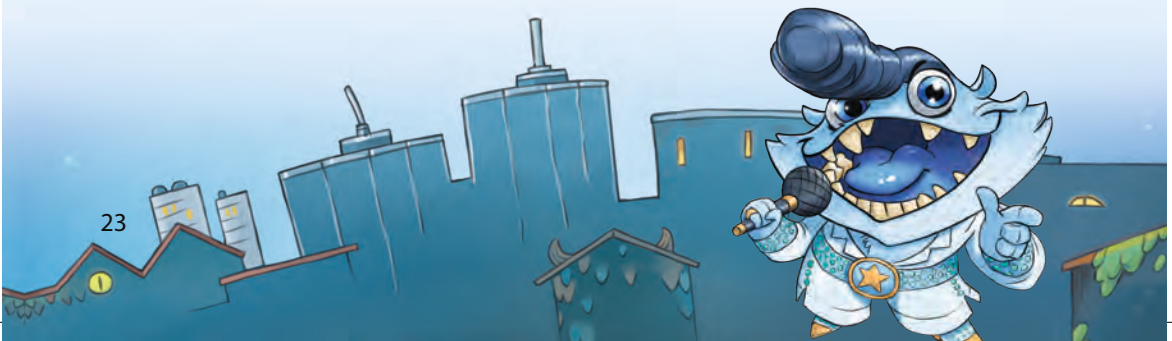


כל אחד מהשחקנים בוחר יד נוטפת ריר ומניח לפניו את המפלצת נוטפת הריר בצבע המתאים. עכשיו אתם נכנסים לתפקיד המפלצת! את המפלצות העירוניות ופח האשפה יש לפזר במרכז השולחן, במרחק-מה זה מזה. אם יש רק שניים או שלושה שחקנים, הניחו לידן גם את המפלצת נוטפת הריר שנשארה. הציבו את חיילי המשחק על הסולם בדופן האריזה. מכאן עליכם להמשיך להתקדם בכיוון החץ.

הכפוף מתחיל

השחקן הכי מבוגר דוחף את החץ המסתובב, וכך עושים כל יתר השחקנים כשמגיע תורם. כולם מסתכלים במתח ומחכים לראות על איזו מפלצת יצביע החץ.

אז כולכם משחקים בו-זמנית: יש לכם בדיוק ניסיון אחד לתפוס את המפלצת שעליה החץ הצביע, באמצעות "כפוף" ממוקד אחד בעזרת היד נוטפת הריר.



המפלצת שקופצת

משחק הזריזות הפראי לשניים עד ארבעה שחקנים בגילאי 5 עד 99

משחק Ravensburger® מס' 21 426 6
כתיבה: קאי האפרקמפ · איורים: מרקוס ארדט
עיצוב: DE Ravensburger ,handmade types
צילומים: Becker Studios · עריכה: Monika Gohl

אזעקה בעיר המפלצות – המפלצות נוטפות הריר יצאו לדרך!
חבורה מחוצפת זו משוטטת ברחבי העיר ונהנית לכפכך את המפלצות
העירוניות בידיים הדביקות ונוטפות הריר שלה.

איייי! עכשיו הן תפסו את כוכב הרוק רוקי! אבל
המפלצות נוטפות הריר לא רק משטות יחד עם המפלצות העירוניות:
הן מכפכות בהתלהבות גם אחת את השנייה!

מי יצליח לכפכך הכי הרבה?

תכולה

- ① 4 ידיים נוטפות ריר
- ② 4 מפלצות נוטפות ריר
- ③ 10 מפלצות עירוניות
- ④ פח אשפה
- ⑤ חוגה עם חץ ולחצנית
- ⑥ 4 חיילי משחק



236859