



Magyar kiadás: Gamer Café kft.
2030 Érd, Budai út 28.
info@compaya.hu

Eredeti cím: Bouncing bunnies

A játék tervezője: Reiner Knizia

Illusztráció: Anne Pätzke

Layout: Maike Schiller

Megvalósítás és design: Claudia Geigenmüller

© 2018 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de.

Minden jog fenntartva.

A játékszabályok, játékkatrészek vagy az illusztrációk elkészítése, újranyomtatása vagy publikálása csak a licenztulajdonos írásos engedélyével megengedett, annak hiányában TILOS.



Nyúlmentő AKCIÓ

3+

2-5

10-15 perc



Reiner Knizia



Reiner Knizia 1957-ben született Németországban. Ma az angliai Windsorban él. Már gyerekkora óta foglalkoztatja a játékfejlesztés, első játékát 8 évesen alkotta meg, azóta pedig már több száz játék fűződik a nevéhez. A játékfejlesztés mellett az utazás a másik hobbija, és továbbra is nyitott újabb játékötletekre.

Szerinte egy igazán jó játék mellől mindenki úgy áll fel, hogy győztesnek érzi magát, mert a közös játék érdekes és izgalmas volt.

Tartalom

- 1 játéktábla (a dobozba beleépítve)
- 20 nyuszifigura
- 1 színes kocka



Egy csodás nyári napon hirtelen támadt zivatar áztatja el az erdőt. A fák tövében megbúvó nyúlüreget elárasztja az esővíz, egyre nagyobb pocsolyák akadályozzák a kis nyusztappancsokat a kijutásban. Az ázott nyuszik az 5 kijáraton keresztül próbálnak kijutni a felszínre. Segíts nekik, hogy mindenki épségben kijusson.



Előkészületek



1. Tedd a doboz alját a beépített játéktáblával az asztal közepére. Ez a tábla a nyúlüreget mutatja, az öt különböző színű kijáráttal.
2. Tedd az összes nyulat az üregbe, és helyezd a színes kockát mindenki számára elérhető helyre.

A játék célja, hogy minél több nyulat megmentünk a nyúlüregből.

A játékot az óramutató járása szerinti irányban játszuk. A játékot a leghosszabb fülű játékos kezdi, és dob a színes kockával.

A játék menete



A dobókocka színes oldalát mutatja?

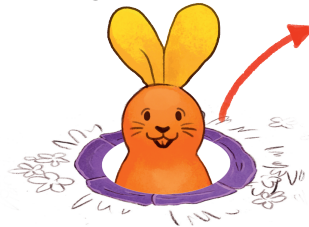
Ekkor ellenőrizd az azonos színű kijáratot.

Ha a nyúlüreg kocka által mutatott színű **kijáratában nem ül nyúl**, akkor a nyúlüregből tegyél egy nyulat ebbe a kijáratba.



Ha a nyúlüreg kocka által mutatott színű **kijáratában ül egy nyúl**, akkor ezt a nyulat megmentheted.

Ragadd meg a kijáratban ülő nyulat, és vedd magad elé, megmentve az esőtől.



A kocka nyulat mutat?

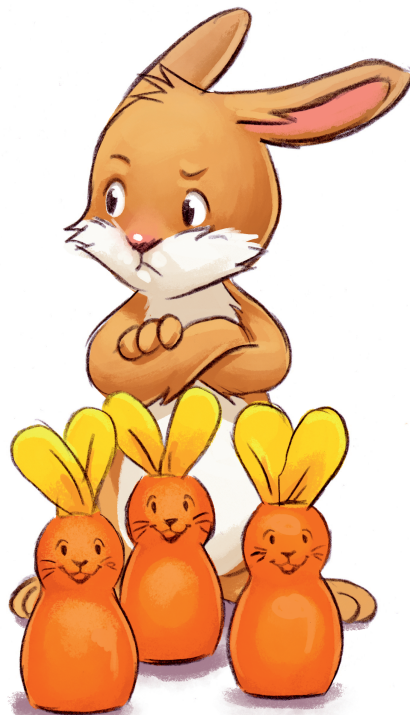
Amennyiben a kocka nyulat mutat, akkor közvetlenül a nyúlüregből kivehetsz egy nyulat, és magad elé veheted.

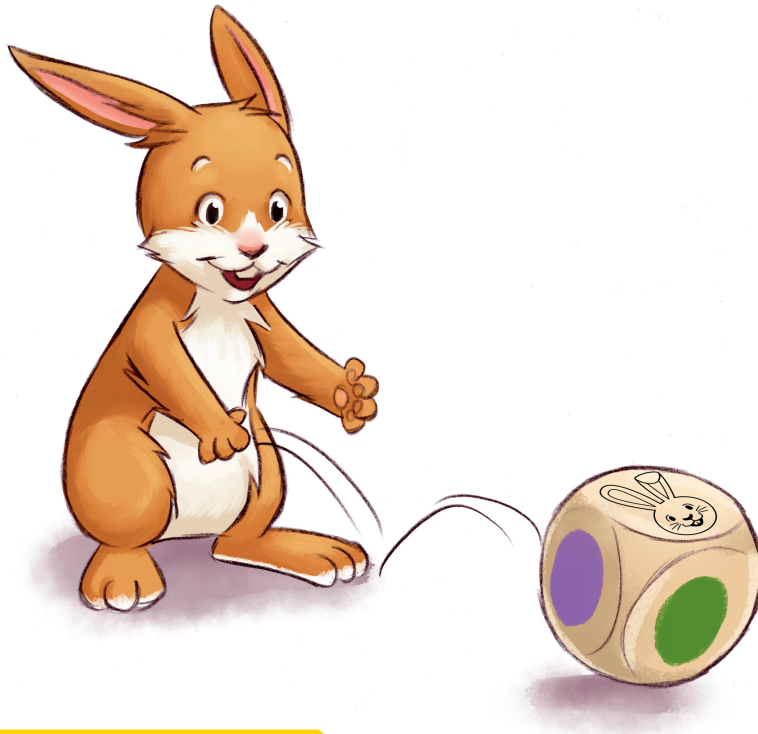
Ezután az óramutató járása szerinti következő játékos következik.

A játék vége

A játéknak azonnal vége, ha az összes nyúl megmenekült a nyúlüregből, és nem maradt egy sem az üregben. A nyúlüreg kijárataiban ülő nyulakért senki sem kap pontot.

A legtöbb nyulat megmentő játékos nyeri a játékot.





Változatok

1-es változat:

Ha nyuszit dobtál, akkor a nyúl megmentése után újra te következel.

2-es változat:

Ha nyulat dobtál, akkor egy nyulat vissza kell tenned az üregbe.

Így a játék tovább tart!